



图形化编程 二级

2026 年 9 月

一、单选题（共 10 题，每题 3 分，共 30 分）

题号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
答案	A	C	A	B	D	A	C	D	B	A

1、家里的扫地机器人很聪明，它会用“小眼睛”（超声波或红外线）看到前面有墙，然后马上让轮子转个弯躲开。请问，负责“看墙”的零件和负责“转弯”的零件，分别相当于我们电脑里的哪一类部件？（ ）

- A、输入设备 / 输出设备
- B、内存 / 硬盘
- C、音箱 / 鼠标
- D、显示器 / CPU

2、在流程图中圆角矩形符号通常表示？（ ）

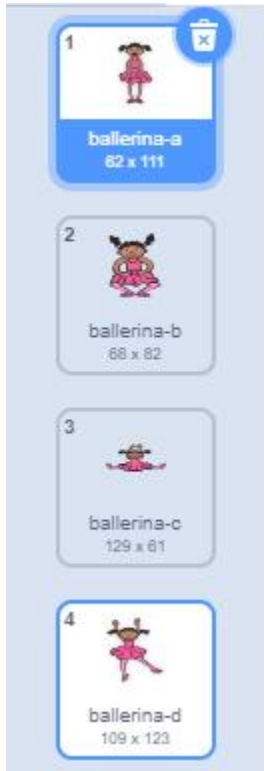


- A、输入/输出
- B、判断/条件
- C、开始/结束

D、处理过程

3、角色 ballerina 有 4 个造型如下图所示。执行下列程序后，ballerina 的造型是？

()





- A、 ballerina-a
- B、 ballerina-b
- C、 ballerina-c
- D、 ballerina-d

4、默认小猫角色，执行下列程序后，小猫改变方向的次数是？（ ）



- A、0
- B、1
- C、2
- D、3

5、关于克隆体，下列描述**正确**的是？（ ）

- A、克隆体不能移动，也不能改变外观
- B、克隆体无法接收“广播”消息
- C、一个角色最多只能克隆出 5 个克隆体
- D、克隆体是原角色的独立副本，拥有独立的脚本和状态

6、默认小猫角色，执行下面程序，在舞台上绘制出来的图形为？（ ）





A、



B、



C、



D、

7、关于舞台背景能否发送和接收广播，下列说法正确的是？（ ）

- A、舞台背景只能接收广播，不能发送广播。
- B、舞台背景只能发送广播，不能接收广播。
- C、舞台背景既能发送广播，也能接收广播，但只能在“背景”脚本区编程。
- D、舞台背景既不能发送也不能接收广播，广播仅限角色之间。

8、执行下列积木块，变量 x 的值为？（ ）



- A、 0
- B、 1
- C、 2
- D、 3

9、按照 2、4、8、16、32 的规律，32 后面的数字应该为？（ ）

- A、 48
- B、 64
- C、 96
- D、 128

10、默认小猫角色，执行下列程序后，重复执行了几次加法运算？（ ）



- A、 4

- B、5
- C、6
- D、7

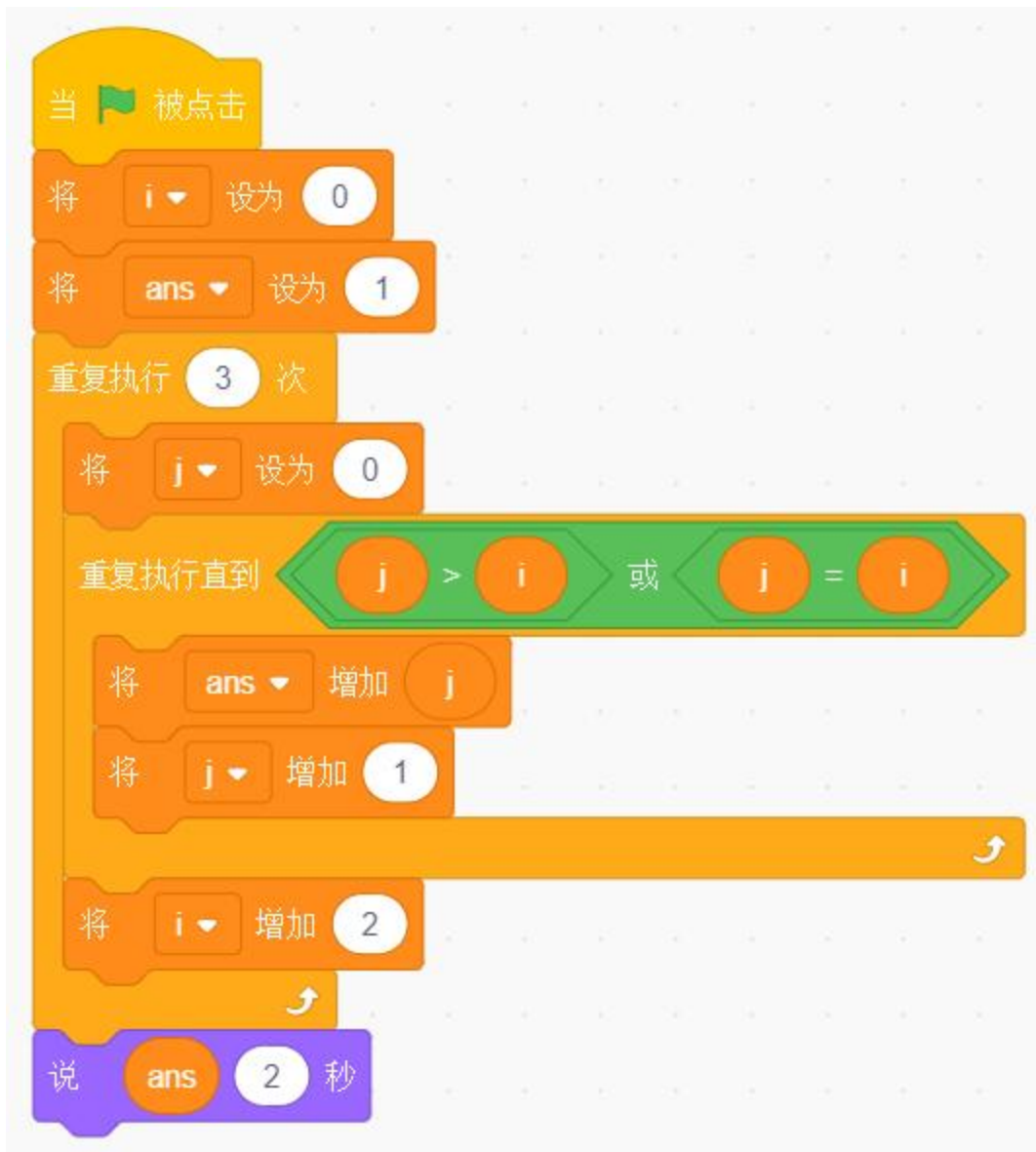
二、判断题（共 5 题，每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	✓	✗	✗	✓	✓

1、默认小猫角色，执行下列程序后，小猫说出的内容为“好好学习”。



2、默认小猫角色，执行下列程序后，小猫说出的内容为 7。



3、默认小猫角色，执行下列程序后，舞台上能够看到五只部分重叠的小猫。



4、默认小猫角色，执行下方根据心率调整运动强度的程序，程序结束后小猫说出的内容是“中度运动，适合慢跑”。



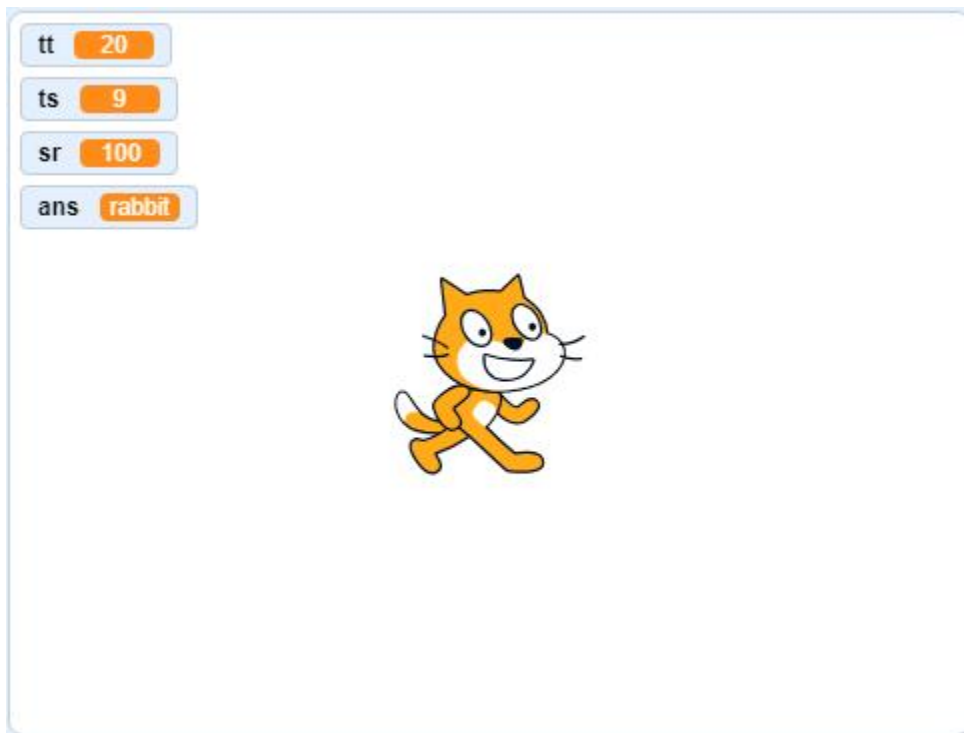
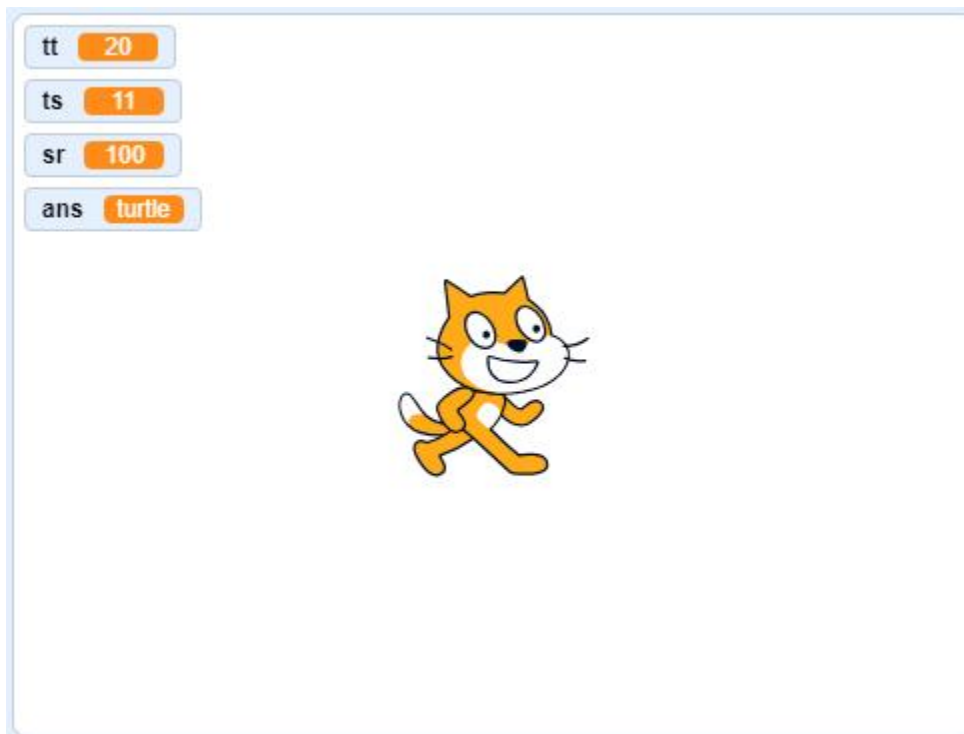
5、默认小猫角色，执行下列语句，返回的值为 false。



三、编程题（共 2 题，每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、新龟兔赛跑



【题目描述】

乌龟和兔子又要比赛了！

兔子知道自己跑得快，但还是想在路上睡一会儿。这次它只睡一小会儿。

默认小猫角色和白色背景，请你帮忙算一算，谁会赢？把答案存入变量 ans 中。

重要公式：路程 = 速度 × 时间

比赛规则：

- 跑道全长 1000 米。
- 乌龟一直跑，跑完全程需要 tt 分钟。
- 兔子会睡 ts 分钟，睡觉时不跑；其余时间它用 sr 米/分钟的速度跑。

胜负判断：

- 如果兔子在乌龟到达终点前跑的距离 大于 1000 米，兔子赢。
- 如果兔子在乌龟到达终点前跑的距离 小于 1000 米，乌龟赢。
- 如果兔子与乌龟同时到达终点就是平局。

【输入描述】

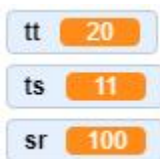
新建变量“tt”，一个正整数，表示乌龟跑完全程需要的时间（分钟）

新建变量“ts”，一个正整数，表示兔子睡觉的时间（分钟）

新建变量“sr”，一个正整数，表示兔子的速度（米/分钟）

注意：所有变量都是正整数，并且不超过 1000。

如下图所示：



【输出描述】

新建变量“ans”，存储胜利的结果。

- 乌龟赢 ans = “turtle”
- 兔子赢 ans = “rabbit”
- 平局 ans = “tie”

如下图所示：



【输入样例 1】

```
tt = 20  
ts = 11  
sr = 100
```

【输出样例 1】

```
ans = "turtle"
```

【样例解释 1】

乌龟需要 20 分钟到终点。

兔子睡了 11 分钟，所以它只能跑 $20 - 11 = 9$ 分钟。

兔子跑的距离 = $100 \times 9 = 900$ 米，不到 1000 米，所以乌龟赢。

【输入样例 2】

```
tt = 20  
ts = 9  
sr = 100
```

【输出样例 2】

```
ans = "rabbit"
```

【样例解释 2】

兔子能跑 $20 - 9 = 11$ 分钟。

兔子跑的距离 = $100 \times 11 = 1100$ 米，超过了 1000 米，所以兔子赢。

【注意事项】

1. 变量名的拼写（包括大小写）要和题目完全一致（建议直接从题目中复制变量名，避免自己打字时弄错大小写或拼写）。
2. 输入变量直接赋值即可，无需使用“询问并等待”积木块。
3. 输出结果存放在对应变量的变量中即可，无需使用“说…”或“说…，2 秒”积木块。

【参考程序】



2、棋盘上的奖赏

n 3

ans 7

A Scratch cat character, orange with a white belly and a white patch on its chest, is shown in a running pose, facing right. It has a friendly expression with a wide smile and whiskers.

n 10

ans 1023

A Scratch cat character, orange with a white belly and a white patch on its chest, is shown in a running pose, facing right. It has a friendly expression with a wide smile and whiskers.

【题目描述】

很久以前，一位聪明的大臣发明了国际象棋。国王很高兴，问他想要什么奖赏。

大臣说：“请在棋盘的第 1 格放 1 粒麦子，第 2 格放 2 粒麦子，第 3 格放 4 粒麦子，第 4 格放 8 粒麦子……每一格放的麦子都是前一格的 2 倍，一直放到第 64 格。”

国王心想：这还不简单？马上叫人去拿麦子。

可是，麦子的数量增长飞快：到第 20 格就需要上百万粒，到第 40 格已经超过了全世界的产量。国王这才明白，这个奖赏根本给不起。

默认小猫角色和白色背景，请你帮国王算一算：如果只放前 n 格，一共需要多少粒麦子？把答案存入变量 `ans` 中。

规律：

- 第 1 格：1 粒
- 第 2 格：2 粒（是第 1 格的 2 倍）
- 第 3 格：4 粒（是第 2 格的 2 倍）
- 第 4 格：8 粒（是第 3 格的 2 倍）
- ……
- 每一格都是前一格的 2 倍。

【输入描述】

新建变量“`n`”，一个正整数，表示要计算的格子数，该数不超过 10。

如下图所示：



【输出描述】

新建变量“`ans`”，一个正整数，表示存放前 n 格总共需要的麦子粒数。

如下图所示：



【输入样例 1】

`n = 3`

【输出样例 1】

`ans = 7`

【样例解释 1】

第 1 格：1 粒

第 2 格：2 粒

第 3 格：4 粒

总共：1 + 2 + 4 = 7 粒

【输入样例 2】

`n = 10`

【输出样例 2】

`ans = 1023`

【样例解释 2】

第 1 格到第 10 格的麦子分别是：1, 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512

把它们加起来：1+2+4+8+16+32+64+128+256+512 = 1023 粒

注意事项：

1. 变量名的拼写（包括大小写）要和题目完全一致（建议直接从题目中复制变量名，避免自己打字时弄错大小写或拼写）。
2. 输入变量直接赋值即可，无需使用“询问并等待”积木块。
3. 输出结果存放在对应变量的变量中即可，无需使用“说…”或“说…，2 秒”积木块。

【参考程序】

