

第十五届蓝桥杯省赛试题

单选题

1、运行以下程序，角色会说（ ）？



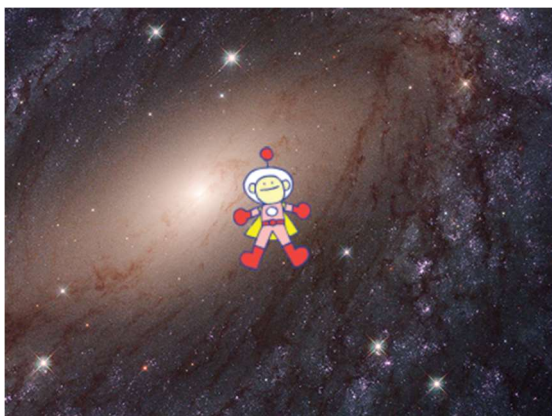
A、29

B、31

C、33

D、35

2、运行下列哪个程序后，宇航员会向左上方移动？（ ）



A

当 被点击

将x坐标增加 100

将y坐标增加 100

B

当 被点击

将x坐标增加 -100

将y坐标增加 100

C

当 被点击

将x坐标增加 -100

将y坐标增加 -100

D

当 被点击

将x坐标增加 100

将y坐标增加 -100

3、运行以下程序，角色不可能说（ ）？



- A、5 B、6 C、14 D、15

4、运行以下程序，舞台上最多能看到几只蜜蜂？（ ）



- A 10 B 11 C 20 D 21

5、已有列表"数据"如下图所示，运行以下程序后，Sum 的值为（ ）。



- A 222 B 109 C 57 D 50

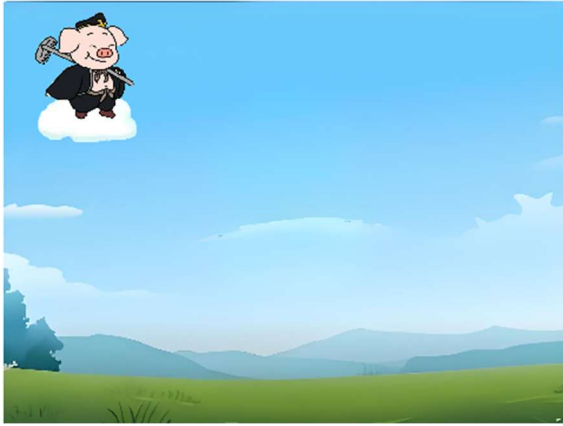
一、编程题 1

编程实现：

八戒落地

具体要求：

1) 点击绿旗，猪八戒在空中踩着一朵云，如图所示：

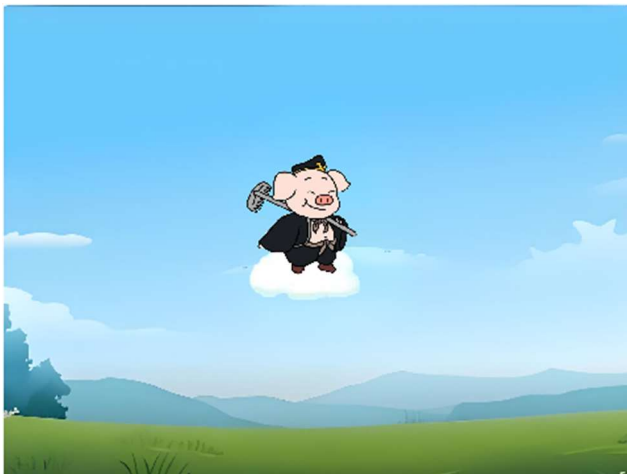


2分：满足具体要求中的 1；

9分：满足具体要求中的 2；

9分：满足具体要求中的 3；

2) 1 秒后，猪八戒踩着云向地面移动，如图所示：



3) 猪八戒到达地面任意位置后停止移动，并且云朵消失，如图所示。



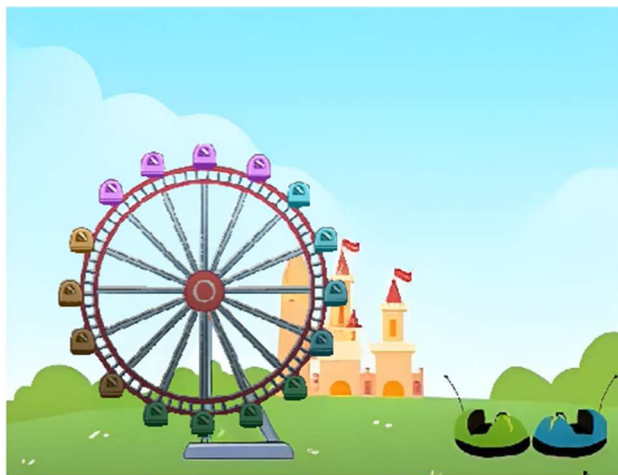
二、编程题 2

编程实现：

游乐场

具体要求：

1) 点击绿旗，角色、背景如图所示：



2) 如果当前摩天轮是静止的，按下一次键盘空格键后，摩天轮开始顺时针持续转动

3) 如果当前摩天轮是转动的，按下一次键盘空格键后，摩天轮停止转动：

4) 重复执行具体要求”2)、3)。

2 分：满足具体要求中的 1；

13 分：满足具体要求中的 2；

15 分：满足具体要求中的 3；

10 分：满足具体要求中的 4；

三、编程题 3

编程实现：

画西瓜

具体要求：

1) 点击绿旗，在盘子上瞬间画出一个绿色半圆环，如图所示



2) 然后，在绿色半圆环的内部画出一个白色半圆环（能看到绘制过程），如图所示：



6分：满足“具体要求”中的 1)
6分：满足“具体要求”中的 2)
6分：满足“具体要求”中的 3)
20分：满足“具体要求”中的 4)
12分：满足“具体要求”中的 5)

3) 然后，在白色半圆环的内部画出西瓜瓤（西瓜瓤为红色实心半圆，能看到绘过程），如图所示；



4) 然后，在西瓜惠内，瞬间画出 5 行排列整的西瓜籽（西瓜籽为黑色小圆点），西瓜籽的数量及排列方式如图所示；



5) 1 秒后，西瓜被吃掉，西瓜籽被放在盘子里（西瓜籽数量不少于 3 粒），程序结束，如图所示。



四、编程题 4

编程实现：

消除数字球。

用鼠标点击任意两个小球，若点击的两个小球上的数字之和为 6，则这两个小球消除，如果没有可以消除的小球，那么游戏结束

具体要求：

- 1) 点击绿旗，变量“时长”为 0，在舞台的随机位置，瞬间呈现 6 个随机数字的小球，如图所示：



- 2) 所有球不能碰到舞台边缘，且球之间不能接触：
- 3) 全部小球呈现后，“时长”开始每隔 1 秒增加 1：
- 4) 点击任意两个小球，被点击的小球出现白色边框（表示选中状态），如图所示：
例如：鼠标分别点击舞台下方的数字为 4 和 5 的小球。



- 5) 如果选中的两个小球上的数字之和不等于 6，则两个小球的白色边框在 0.2 秒后消失，如图所示：



- 6) 如果选中的两个小球上的数字之和等于 6，则这两个小球在 0.2 秒后消失：
重复执行“具体要求”4)、5)、6)，如果小球已经全部消除或者已经没有可以消除的小球，“时长”不再变化，2 秒后程序结束。

【评分标准】

- 6 分：满足“具体要求”中的 1)；
10 分：满足“具体要求”中的 2)；
2 分：满足“具体要求”中的 3)；
8 分：满足“具体要求”中的 4)；
18 分：满足“具体要求”中的 5)；
18 分：满足“具体要求”中的 6)；
18 分：满足“具体要求”中的 7)。

五、编程题 5

编程实现：

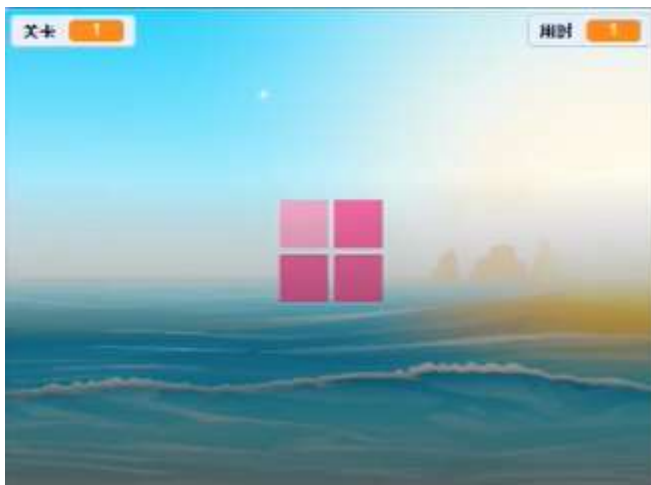
找不同

具体要求：

- 1) 点击绿旗，瞬间出现一个 2 行 2 列的方块矩阵，其中随机一个方块的颜色较浅，变量“关卡”的值为 1、“用时”的值为 0，如图所示：



- 2) “用时”每隔 1 秒增加 1，如图所示：



- 3) 在第一关，用鼠标点击其中颜色较浅的方块后（点击深色方块无任何效果），“关卡”增加 1，进入第二关，瞬间出现一个 4 行 4 列的方块矩阵（其中随机一个方块的颜色较浅），如图所示：



- 4) 在第二关，用鼠标点击其中颜色较浅的方块后（点击深色方块无任何效果），“关卡”增加1，进入第三关，瞬间出现一个6行6列的方块矩阵（其中随机一个方块的颜色较浅），如图所示：



- 5) 在第三关，用鼠标点击其中颜色较浅的方块后（点击深色方块无任何效果），所有方块消失，“用时”不再变化，同时“通关成功”出现并逐渐变大（在1秒内大小从20增加到100，能看到变大的过程），而后程序结束。

