NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

图形化编程 Kitten 工具三级模拟卷

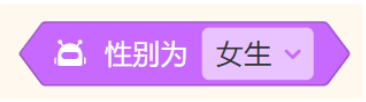
题目（不含创作题）

<table>
<tr><th>题号</th><th colspan="2">具体题目</th></tr>
<tr><td rowspan="2">1</td><td>问题</td><td>第1题：单项选择题
下列说法合理或正确的是（）。</td></tr>
<tr><td>选项</td><td>A、 将个人账号的密码都设置成12345678，以免遗忘
B、 购买盗版书籍，省钱又实用
C、 版权纠纷离我们很远，我们不需要去了解相关知识
D、 信息加密技术是指对电子信息进行保护，以防信息泄露的技术</td></tr>
<tr><td>2</td><td>问题</td><td>第2题：单项选择题
人工智能技术应用的普及，为我们的生活带来了许多便利，如人脸识别支付功能。小可使用人脸识别的技术编写了一个程序，用来统计男生和女生的数量。则下图脚本中“？”处缺失的脚本是（）。

</td></tr>
</table>

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

	选项	A、  B、  C、  D、 
3	问题	第3题：单项选择题 好的交互设计应该帮助用户排除一些容易出错的情况，或在用户提交某一决策之前发送给他一个确认选项，避免造成不可逆的损失，这就是防错原则（尼尔森十大交互设计原则之一）。 如图所示是一个音乐播放器的界面。基于该原则，下列说法最合理的是（ ）。 

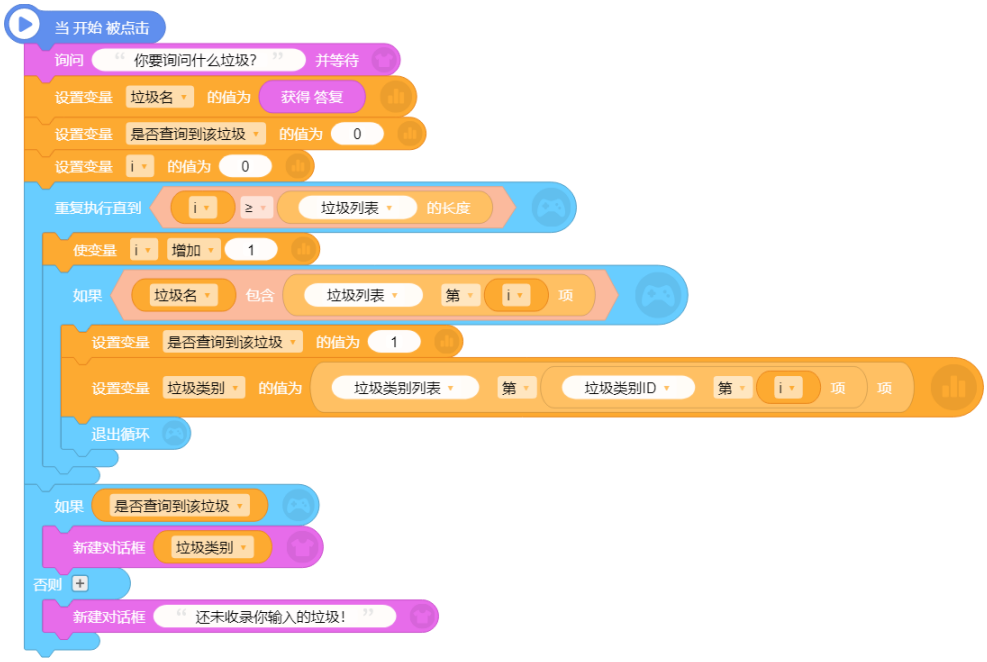
NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

	选项	A、“声音”按钮作用是关闭和打开声音，点击“声音”按钮，应弹出确认框，确认是否关闭声音。 B、“删除”按钮会删除歌单中的歌曲，点击“删除”按钮，应弹出确认框，确认是否删除。 C、“播放”按钮作用是播放和暂停音乐，点击“播放”按钮，应弹出确认框，确认是否播放或暂停。 D、“向左”按钮的作用是切换歌曲，点击“向左”按钮，应弹出确认框，确认是否切换歌曲。
4	问题	第4题：单项选择题 绿豆创建了如下图所示的多个列表来存储垃圾名称及垃圾类别的信息。运行程序脚本，输入“鱼骨”，新建对话框输出的是（）。  垃圾列表 橙色 项数 8 1. 果核 2. 易拉罐 3. 纸盒 4. 鱼骨 5. 碎碗 6. 废弃药品 7. 废弃照明灯 8. 烟头 垃圾类别ID 橙色 项数 8 1. 1 2. 2 3. 2 4. 1 5. 3 6. 4 7. 4 8. 3 垃圾类别列表 橙色 项数 4 1. 湿垃圾 2. 可回收垃圾 3. 干垃圾 4. 有害垃圾

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途



选项

- A、湿垃圾
- B、干垃圾
- C、有害垃圾
- D、还未收录你输入的垃圾!

5 **问题**

第5题：单项选择题

如图所示的脚本中，变量“数值”是全局变量，变量“速度”是角色变量。运行脚本，5秒钟后，舞台效果是（ ）。



NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

	选项	A、 5个克隆体的x坐标都是200，以相同的速度在竖直方向往复移动 B、 5个克隆体的x坐标都是200，以不同的速度在竖直方向往复移动 C、 5个克隆体在水平方向上均匀散布，以相同的速度在竖直方向往复移动 D、 5个克隆体在水平方向上均匀散布，以不同的速度在竖直方向往复移动
6	问题	第6题：单项选择题 小明想要制作一款坦克大战的游戏。他要为角色“坦克”添加移动和发射子弹的功能，并设计了虚拟摇杆和攻击按键，如下图所示。关于此游戏的需求分析，下列说法**不合理**的是（ ）。 
	选项	A、 虚拟摇杆可以利用键盘控制 B、 攻击按键可以利用鼠标单击来实现发射子弹功能 C、 虚拟摇杆可以用鼠标左键按下并拖动控制，同时发射子弹按钮也用鼠标左键点击控制 D、 虚拟摇杆和攻击按键可根据用户需求设置隐藏，避免影响观察坦克行进路线

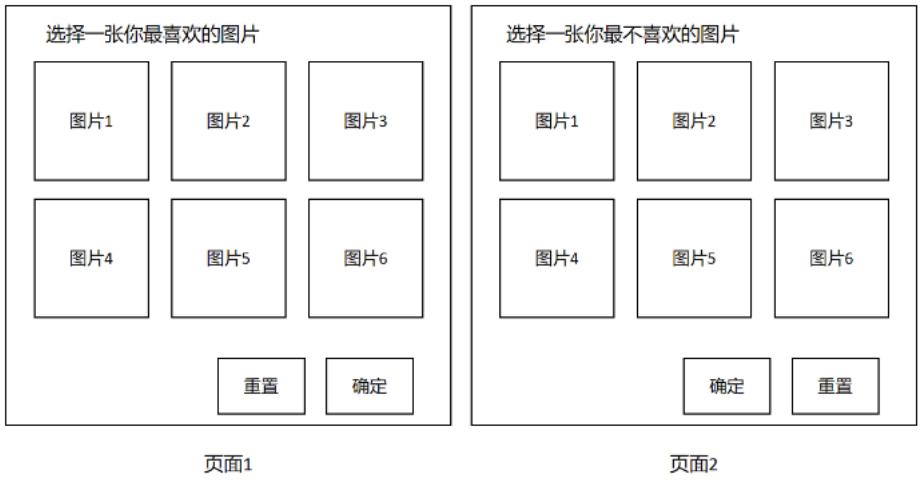
NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

7	问题	第7题：单项选择题 如图所示，每次点击鼠标都会产生一朵绚丽的花朵，这些花朵的构造模式非常近似。小可说：“每个花朵可以看成是被单个图形重复旋转而来”。阿短说：“每个花朵也可以看成是经过三个图形重复旋转而来。” 关于程序实现此效果及小可、阿短的说法分析合理的是（）。 
	选项	A、一定是小可说的对，阿短说的错，因为每朵花都是12片花瓣，每片花瓣重复执行旋转12次就可以形成一朵花 B、一定是阿短说的对，小可说的错，以3片花瓣为一组，旋转4次就可以形成一朵花 C、最简单的方法是：每个花瓣的设置都需要一组不同的积木，才能形成一朵花 D、小可和阿短说的都有道理，花朵是对称图形，只需要用基础图形设置重复旋转和印章即可画出

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

8	问题	第8题：单项选择题 阿短设计了一个程序，让用户依次选择最喜欢的图片和最不喜欢的图片，两个页面的示意图如下所示。下列选项中描述合理的是（ ）。  页面1　　页面2
	选项	A、 这样设置用户选择界面非常合理，符合个性化帮助原则 B、 页面1和页面2的“重置”和“确定”按钮位置不一样，容易误导用户点击错误 C、 页面1和页面2的标题不符合易扫原则 D、 页面1和页面2注重功能实现，不需要考虑美观性的设计

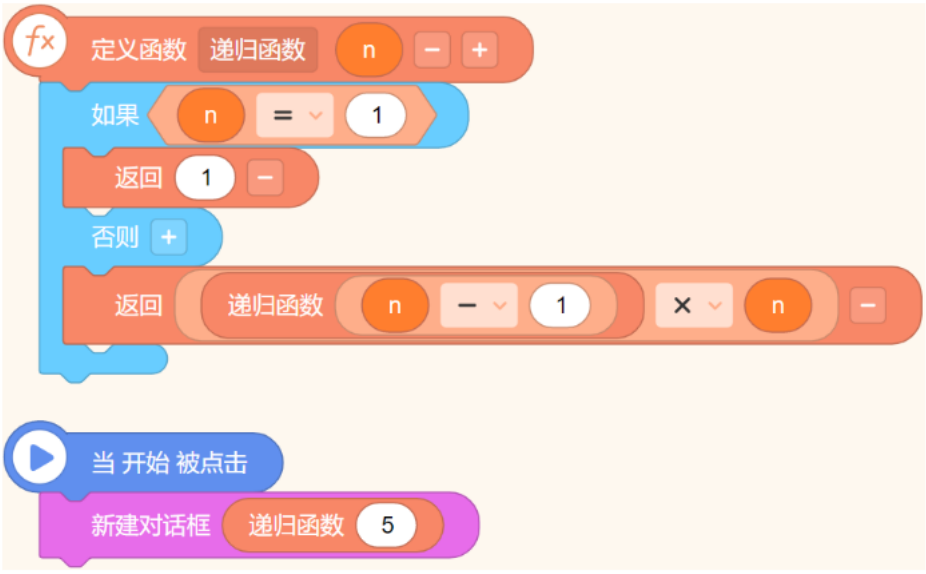
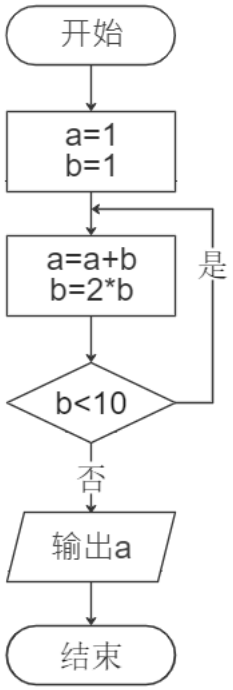
NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

9	问题	第9题：单项选择题 阿短在编写一个有三个关卡的游戏。他设计了两个方案。方案A：在编辑器中添加了五个屏幕，游戏开始屏幕、三个关卡屏幕（对应三个关卡）和一个游戏结束屏幕。方案B：使用一个屏幕，将所有素材放在一个屏幕中。关于上述两种方案说法合理的是（）。  方案A  方案B
	选项	A、 方案A设置屏幕太多，增加了游戏编写的复杂程度，不符合模块化编程的思想 B、 若游戏功能较为复杂，每个关卡呈现角色较多，则使用方案A较合适 C、 方案B利用一个屏幕拼接所有的积木，符合模块化编程的思想 D、 若游戏功能较为复杂，每个关卡呈现角色较多，则使用方案B较合适

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

10	问题	第10题：填空题 运行如下脚本，新建对话框输出的内容是_____。 （注：勿填写空格，换行或其他符号） 
11	问题	第11题：填空题 下面的流程图输出的结果是_____。 （注：仅填写数，勿填写空格，换行或其他符号） 

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

12	问题	第12题：填空题 “单词列表”的初始数据如下图所示。运行图示的脚本，新建对话框输出的是_____。 (注：勿填写空格，换行或其他符号)  

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

13	问题	第13题：填空题 运行下列脚本，输入： 10 新建对话框输出的是_____。 （注：勿填写空格，换行或其他符号） 
14	问题	第14题：填空题 角色初始坐标为(0,0)，运行该角色脚本，最终新建对话框输出的是_____。 （注：勿填写空格，换行或其他符号） 

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

解析（不含创作题）

题号	具体题目
1	[正确答案]：D [试题解析] 收起 本题考查信息加密、知识产权与信息安全相关知识。 A选项，密码设置过于简单，很容易造成信息泄露，故A选项说法不正确； B选项，购买盗版书籍属于侵害知识产权的行为，我们应该从正规渠道去购买正版书籍和学习知识，故B选项说法不正确； C选项，知识产权与我们每个人都息息相关，我们应该从小了解知识产权相关知识，故C选项说法不正确； D选项，信息加密技术是指对电子信息进行保护，防止信息泄露的技术正是对于信息加密技术的诠释，说法正确。 因此，答案为D选项。
2	[正确答案]：B [试题解析] 收起 本题考查人工智能基本概念相关知识。 题目程序是使用人脸识别的技术来统计男生和女生的数量，并要求补足程序中所缺失的脚本。当开始被点击后，分别设置了2个变量“A”和“B”，从最后一行积木可得知，变量“A”是用于统计男生的数量。观察脚本中的条件判断可得知，如果判断条件成立，将变量“A”增加 1，因为此处变量“A”表示男生数量，故此处的条件则应该是“性别为男生”才符合题意，故此处应该选择B选项。
3	[正确答案]：B [试题解析] 收起 本题考查尼尔森十大交互设计原则之一的防错原则的相关知识。 防错原则即为通过页面的设计、重组或特别安排，防止用户出错，或者让用户再进行某些操作时能够二次确认，防止误操作的发生。 A选项，误操作关闭音效之后，可再点击打开声音，并不会造成不可逆的影响，故可不需要二次弹窗确认； C选项，是常见的播放和暂停按钮，不需要二次弹窗确认； D选项，是切换歌曲的功能，误操作不会造成不可逆影响，故无需二次弹窗确认； B选项，如果误操作删除选中的歌曲，会导致歌曲被删除，并且不能恢复，所以此操作需要二次确认，符合防错原则。 因此本题选B。

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

4	[正确答案]：A [试题解析] 收起 本题考查列表多级索引和对于复杂逻辑关系脚本的阅读能力。 可以根据题目要求进行脚本阅读、分析。题目要求输入“鱼骨”，我们可以发现列表“垃圾列表”中第四项内容就是“鱼骨”。运行程序，输入“鱼骨”后，变量“垃圾名”为“鱼骨”，利用列表遍历的方法，发现“垃圾名”内容包含“垃圾列表”的第四项“鱼骨”，所以这里需要设置变量“垃圾类别”的值为“垃圾类别列表”的第“垃圾类别ID”的第“i”（此处i=4）项，所以可以查找“垃圾类别ID”的第4项也就是1，故最后对应到“垃圾类别列表”中应该是第1项。从预置列表中可以看到“垃圾类别列表”的第1项就是“湿垃圾”，所以最后变量“是否查询到该垃圾”等于1后，执行“如果”下方的，新建对话框变量“垃圾类别”的值就是“垃圾类别列表”的第1项，是“湿垃圾”，选择A。
5	[正确答案]：D [试题解析] 收起 本题考查知识点是角色变量。 运行程序，角色先移到在(-300,0)的位置，然后克隆5个自己，5个克隆体水平均匀排列，每个克隆体间隔100，接着本体隐藏。全局变量“数值”在每次克隆时，都将“数值”增加2，同时将“数值”存入每个克隆体的角色变量“速度”中，由于角色变量是专属于每个克隆体，所以每个克隆体都有自己的速度，分别以0、2、4、6、8。因为角色是面向舞台上方的，所以克隆体都是向上移动的，而每个克隆体的速度是不同的，故最后的效果是5个克隆体以不同的速度在竖直方向上做往复运动。
6	[正确答案]：C [试题解析] 收起 本题考查需求分析相关知识，需要从用户的角度出发进行需求分析 在本题中的游戏要实现移动和发射子弹的功能并设计了虚拟摇杆和攻击按键。 在电脑游戏中，可以通过键盘控制虚拟摇杆，A选项正确； 可以通过点击鼠标来使角色发射子弹，B选项正确； 观察这款游戏，发现是左边的按键控制角色移动，右边的按键控制子弹发射，所以并不能实现点击一个按键同步触发两种效果，所以C选项的说法就是不合理的。
7	[正确答案]：D [试题解析] 收起 本题考查问题拆解相关知识。 通过观察可知，三朵花都是对称图形且每朵花都是12片花瓣，12刚好是3的倍数，所以可以看做是由1片花瓣重复旋转12次或者3片花瓣重复旋转4次来实现的，所以D 选项正确。

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

8	[正确答案]：B [试题解析] 收起 ^ 本题考查交互设计相关知识。 这两个界面是针对所有用户的统一界面，没有个性化功能，A 选项不合理； 页面1和页面2的“重置”和“确定”按钮位置不一样，容易误点击，B选项说法合理； 两个页面的标题简洁易懂，符合易扫原则，C选项说法不正确； 两个界面都是面对用户的界面，所以设计的时候需要考虑美观性，D选项说法不正确。
9	[正确答案]：B [试题解析] 收起 ^ 本题考查模块化编程相关知识。 使用多屏幕可以更方便的进行关卡设计，并且多屏幕可以存放不同的角色，使整个游戏更加简洁，所以可以排除D选项。模块化编程思想是指处理复杂程序分解为更好地管理模块，所以将整个游戏分解成多个屏幕的编程是符合模块化编程的思想的，所以可以排除A、C选项。可得本题答案为B选项。
10	[正确答案]：120 [试题解析] 收起 ^ 本题考查递归函数相关知识 若用F(n)表示这个递归函数，则题目所求的“递归函数（5）”就是求“F(5)”。 F(5) 递推过程如下： F(1) = 1 F(2) = F(1) x 2 = 1 x 2 F(3) = F(2) x 3 = 1 x 2 x 3 F(4) = F(3) x 4 = 1 x 2 x 3 x 4 F(5) = F(4) x 5 = 1 x 2 x 3 x 4 x 5 因此，可以得出 F(5) = 1 x 2 x 3 x 4 x 5 = 120。
11	[正确答案]：16 [试题解析] 收起 ^ 本题考查流程图的阅读。 设置 a=1，b=1，然后进行 a= a+b和 b= 2*b的运算，运算结束后判断 b 是否小于 10，若 b <10，则继续进行a =a+b和 b=2*b的运算，否则输出 a的值并结束。 第一次运算之后，a=2, b=2，此时 b 小于10，继续运算； 第二次运算之后，a=4, b=4，此时 b 小于10，继续运算； 第三次运算之后，a=8, b=8，此时 b 小于10，继续运算； 第四次运算之后，a=16, b=16，此时 b 大于10，结束运算； 故最后输出的 a 值为16。

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途

12	[正确答案]：2 [试题解析] 收起 本题考查列表查找的相关知识。 这段程序是从“单词列表”的最后一项开始往列表的第一项逐一验证，每验证一次都会将“单词列表”的最后一个数据删除。如果“单词列表”的最后一个数据包含“time”这个单词，则变量“个数”会增加1；观察列表可知，第3项和第5项包含“time”，所以个数会增加2，则最终输出的结果就是2。
13	[正确答案]：5 [试题解析] 收起 本题考查复杂程序的阅读及变量的运算。 此段程序表示一直重复执行，如果“整数”能被“因子”整除，则“整数=整数÷因子”；如果“整数”不能被“因子”整除，则“因子”的值增加1，直到“整数÷因子”的值小于“因子”的值。 运行程序，输入10后，变量“整数”的值设置为10，变量“因子”的值为2。 第一次判断：“10”刚好能被“2”整除，则将变量“整数”的值设为5，即此时“整数” = 5，“因子” = 2； 第二次判断：“5”不能被“2”整除，则“因子”增加1，“整数”不变，所以此时“整数” = 5，“因子” = 3； 第三次判断：“整数÷因子≈1.67” < “因子=3”，跳出循环；此时“整数”的值为5，故输出的内容为 5。
14	[正确答案]：170 [试题解析] 收起 本题考查函数调用相关知识。 1.已知角色初始坐标为(0,0)，运行程序，调用“控制角色运动”函数，X坐标值和Y坐标值增加10。 2.增加之后，调用“角色侦测”函数，判断条件“X坐标 >= 155 且 Y >= 165”是否成立，若不成立，则继续调用“控制角色运动”函数，X坐标值和Y坐标值继续增加10。 3.因此角色的坐标会逐步增加，分别为：(0,0)→(10,10) → (20, 20)→ (30, 30).....→ (160,160)→ (170,170) 4.当角色的坐标为 (170,170)是，判断条件 “ X坐标 >= 155 且 Y >= 165 ” 成立，此时角色的X坐标值为170，故输出的值为170。

NCT 模拟卷资料
仅限学习使用，不可用于商业用途