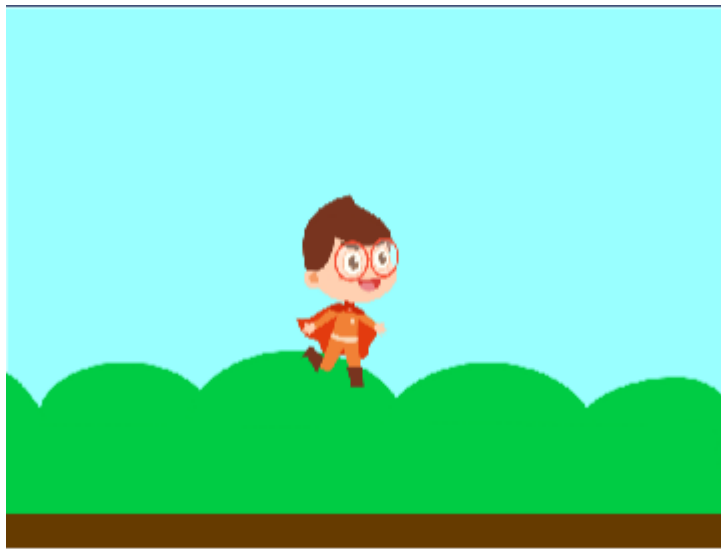




### 初中组题目

1.如下图所示，核桃君从舞台中心点出发，运行以下代码后，离中心点的距离为（ ）

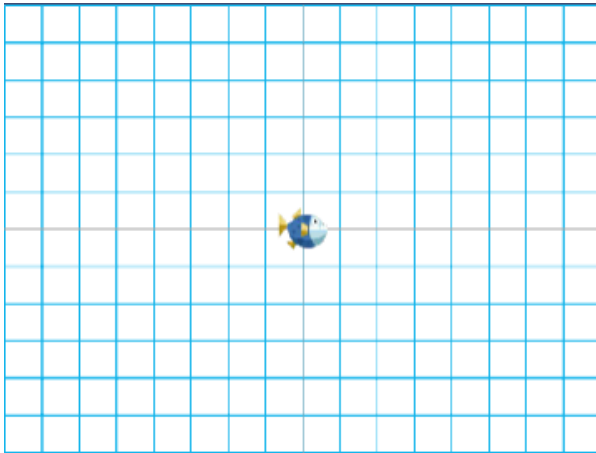


```
当 开始 被点击
  面向 90 方向
  等待 1 秒
  移动 100 步
  面向 0 方向
  等待 1 秒
  移动 80 步
  面向 -90 方向
  等待 1 秒
  移动 100 步
```

- A、 60      B、 80      C、 90      D、 100



2.如下图，小鱼儿的初始坐标为 (x: 0, y: 0)，运行代码之后，  
小鱼儿的坐标为 ( )

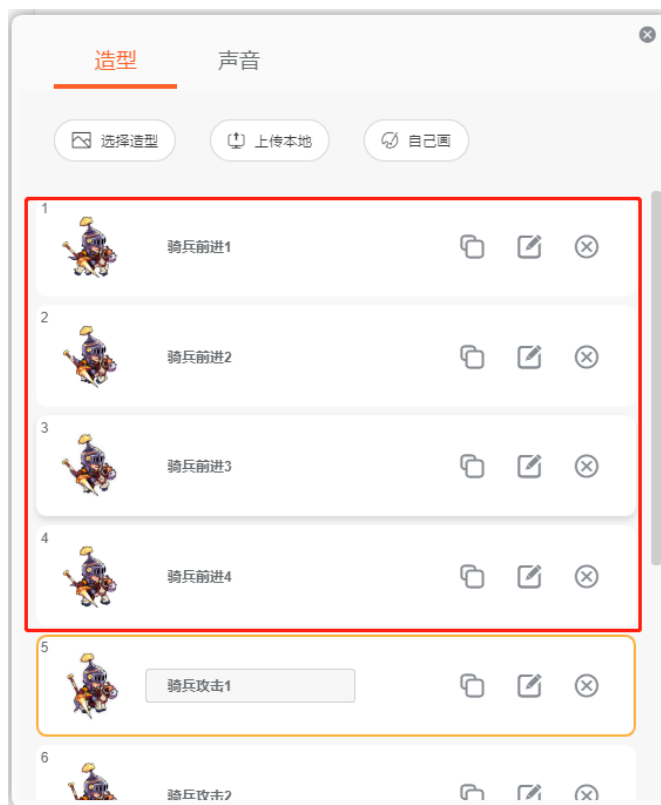


```
当 开始 被点击
  面向 -90 方向
  将x坐标增加 100
  移动 160 步
  面向 0 方向
  移动 120 步
  将y坐标增加 -180
```

- A、(x:120,y:120)      B、(x:-120,y:60)  
C、(x:-60,y:-120)    D、(x:-60,y:-60)



3.下列代码中可以让骑兵角色  
一直只在前 4 个造型里来回  
切换的代码是 ( )



A、



B、





C、



D、





4.鸟儿能够吃掉农田的害虫，帮助农民伯伯增加收成，是人类的好朋友。运行以下程序，舞台区会变成（ ）（小鸟现在面向 90 方向）





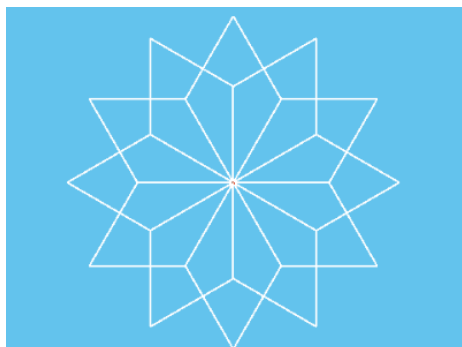
5.运行完下面的代码以后，n 的值是（ ）



A、48    B、2    C、46    D、3



6. 要绘制出以下图形，那么空 1、空 2、空 3 处的数字应该是（ ）



当 开始 被点击

抬笔

将笔的颜色设为

全部擦除

落笔

当 开始 被点击

等待 1 秒

重复执行 空1 次

重复执行 空2 次

移动 100 步

左转 60 度

移动 100 步

左转 120 度

左转 空3 度

A、 12 , 4 , 36

B、 6 , 2 , 30

C、 12 , 2, 30

D、 8 , 4 , 60



7.角色的代码如下，点击开始按钮后，角色的说话顺序为（ ）



- A. 🌙☀️🌙☀️☆ B. 🌙☀️🌙☆ C. 🌙🌙☀️☆ D. ☀️🌙☀️🌙☆





8.代码如下，运行之后变量【总数】的值最小可以是（ ）

列表1		列表2	
1	63	1	41
2	19	2	63
3	15	3	100
4	66	4	31
5	11	5	56
6	87	6	72
+ length 6 =		+ length 6 =	

```
当 开始 被点击
  将 数字1 设为 列表1 的第 在 1 和 列表1 的项目数 之间取随机数 项
  将 数字2 设为 列表2 的第 在 1 和 列表2 的项目数 之间取随机数 项
  将 总数 设为 数字1 + 数字2
  说 总数 2 秒
```

A、42    B、15    C、34    D、46



9.当前列表如下，代码运行后，变量数字的值为（ ）

列表	
1	110
2	197
3	330
4	168
5	402
6	322
7	272
8	493
+ length 8 =	



A、402      B、330      C、197      D、493



10. 六年级学生要去参观博物馆，统计学生人数时，老师让每 5 人站一排，多出 3 人，每 7 人站一排，多出 2 人。已知总人数少于 50 人，空白处应填入哪个积木块才能帮助老师快速计算班级总人数呢（）



A、



B、



C、



D、

