CCF 编程能力等级认证
Grade Examination of Software Programming

图形化编程 一级

2025 年 06 月

一、单选题（每题 3 分，共 30 分）

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

1、2025 年 4 月 19 日在北京举行了一场颇为瞩目的人形机器人半程马拉松赛。比赛期间，跑动着的机器人会利用身上安装的多个传感器所反馈的数据来调整姿态、保持平衡等，那么这类传感器类似于计算机的？（ ）

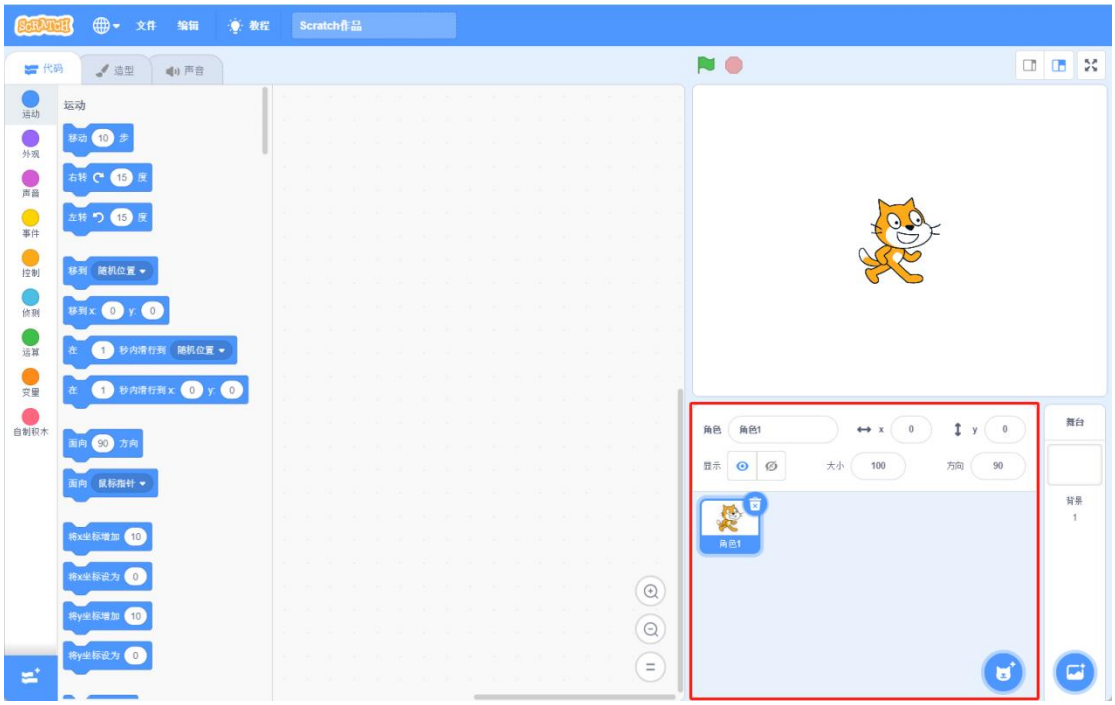
A、处理器

B、存储器

C、输出设备

D、输入设备

2、下图红色框标注的区域是？（ ）



A、模块区

B、脚本区

C、角色区

D、舞台区

3、默认小猫角色，希望小猫从（-90，0）移动到（90，90），应该执行下面哪个代码？（ ）

A、



B、



C、



D、



4、默认小猫角色，执行下列程序，若小猫最后的方向为-45°，则红框处填写的数值是？（ ）



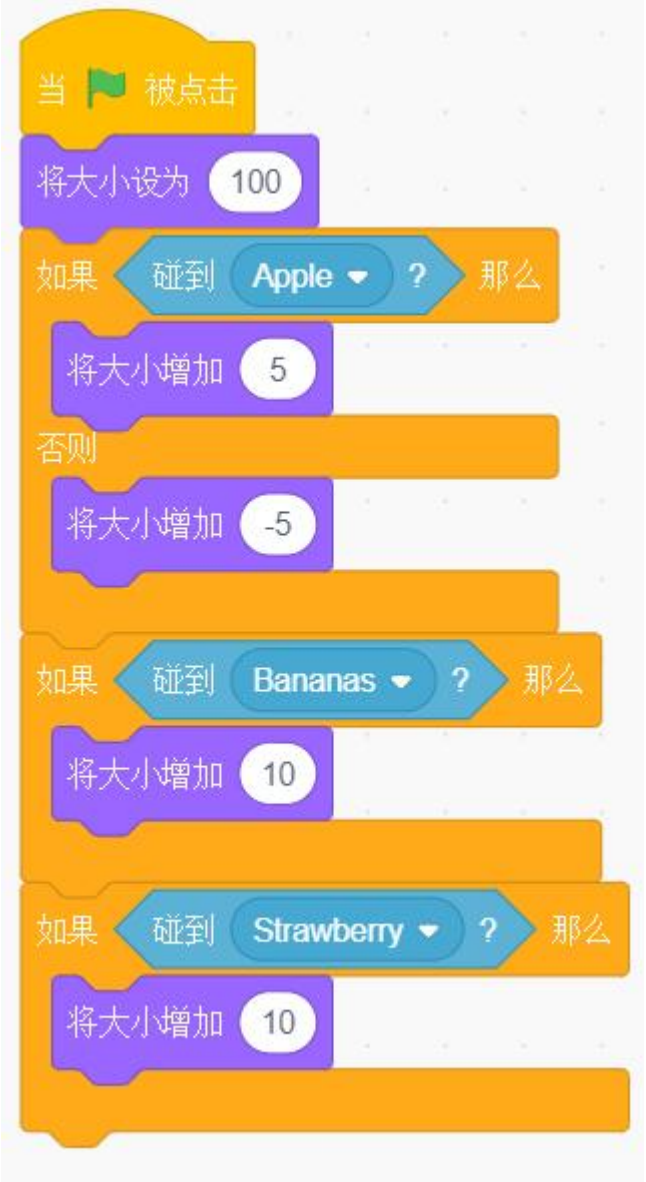
A、4

B、5

C、6

D、7

5、默认小猫角色，执行下列程序，若小猫最后的大小为 115，则下列说法错误的是？（ ）



A、小猫同时碰到 Apple 和 Banans

B、小猫同时碰到 Strawberry 和 Apple

C、小猫同时碰到 Banans 和 Strawberry

D、小猫同时碰到 Apple、Banans 和 Strawberry

6、默认小猫角色，点击绿旗，执行下列程序后，第一次按 a 键会依次听到 Cave 和 Chill 两段音频，第二次按下 a 键时会发生什么？（ ）



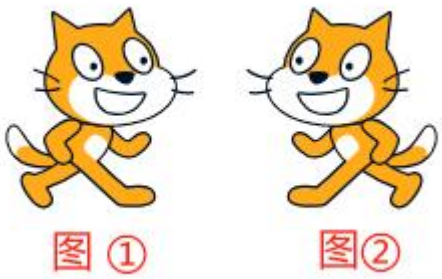
A、先听到 Cave，然后听到 Chill

B、只听到 Cave

C、先听到 Chill，然后听到 Cave

D、只听到 Chill

7、要实现小猫从图①的默认状态到图②所示的状态，应该运行下列哪个程序？（ ）



A、



B、

C、

D、

8、下列有关角色造型与舞台背景的说法错误的是？（ ）

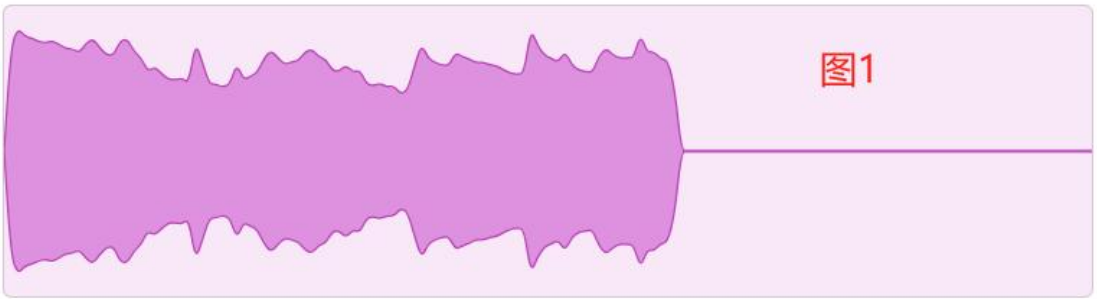
A、造型编号从 1 开始，背景编号同样也从 1 开始

B、可以在角色的程序中切换背景，同样也可以在背景的程序中切换角色造型

C、角色可以有多个造型，舞台同样也可以有多个背景

D、角色可以在本地上传，背景同样也可以在本地上传

9、在声音编辑器中，使用下面哪个选项的工具可以实现声音波形从图 1 变成图 2？（ ）





A、 

B、 

C、 

D、 

10、默认小猫角色，执行下列程序后，说法正确的是？（ ）



A、小猫向右移动，碰到舞台边缘后面向-90° 。

B、小猫向右移动，碰到舞台边缘后方向不发生改变。

C、小猫向右移动，碰到舞台边缘后说“碰到舞台边缘”2 秒。

D、小猫静止不动。

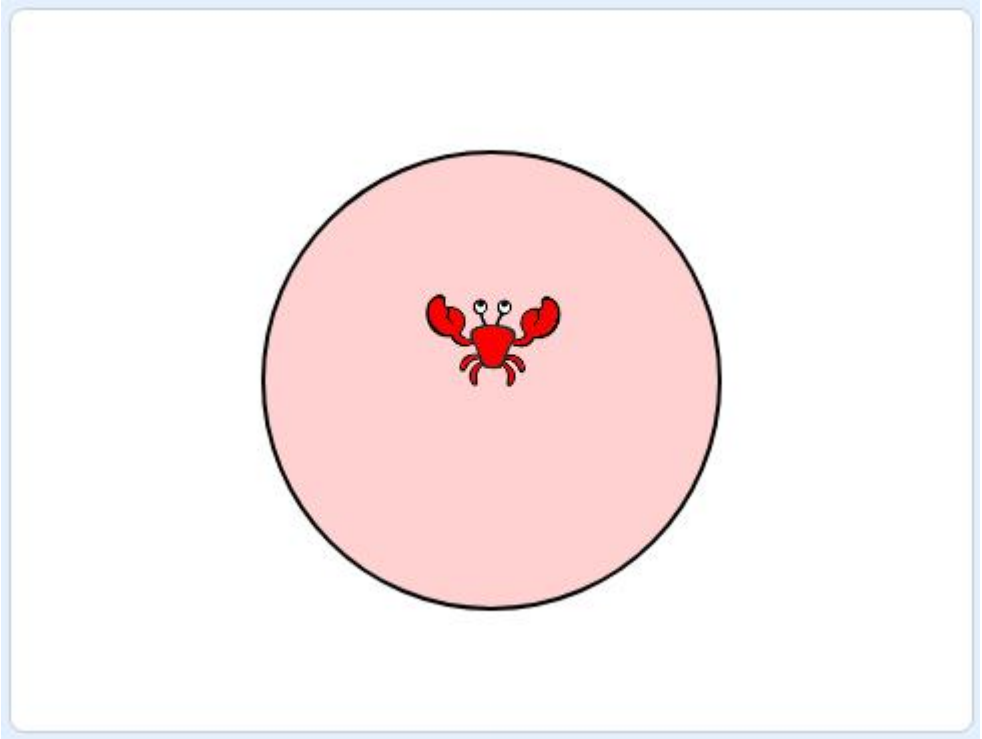
二、判断题（每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	×	√	√	×	×

1、亮度特效能够改变角色或舞台亮度，数值越大越亮数值 100 为白色，数值越小越暗，数值 0 为黑色。



2、添加螃蟹角色，舞台背景如下图所示，执行下列程序，螃蟹始终都会在圆形区域内运动。





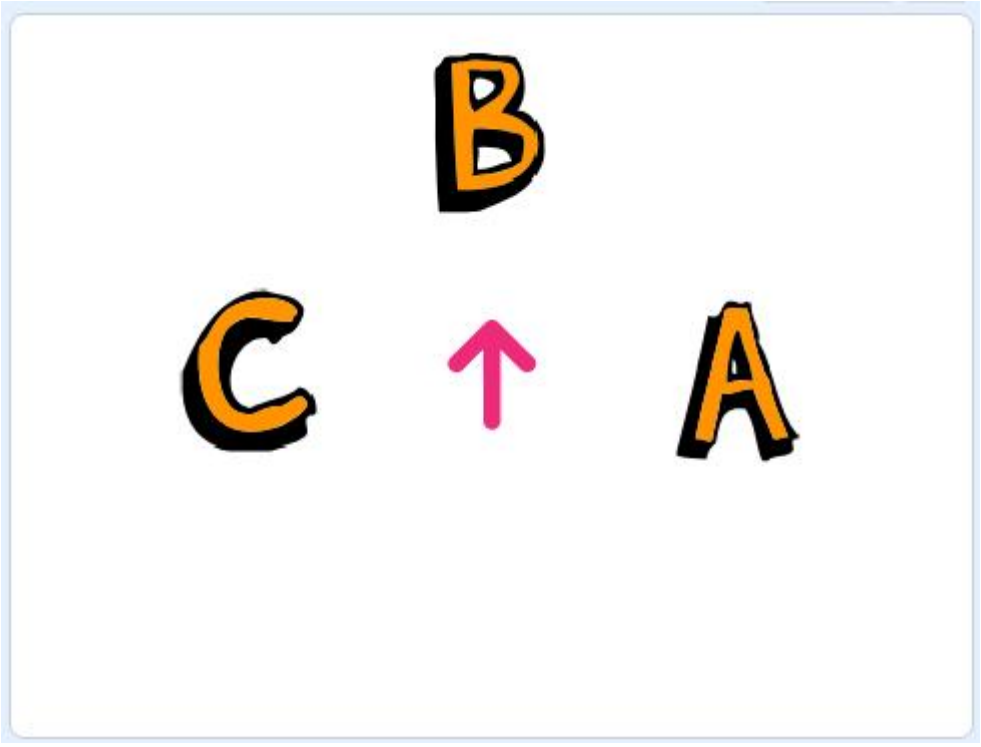
3、舞台中有小猫和小狗两个角色，点击绿旗，执行下列程序，小猫始终不会说出“你好”。

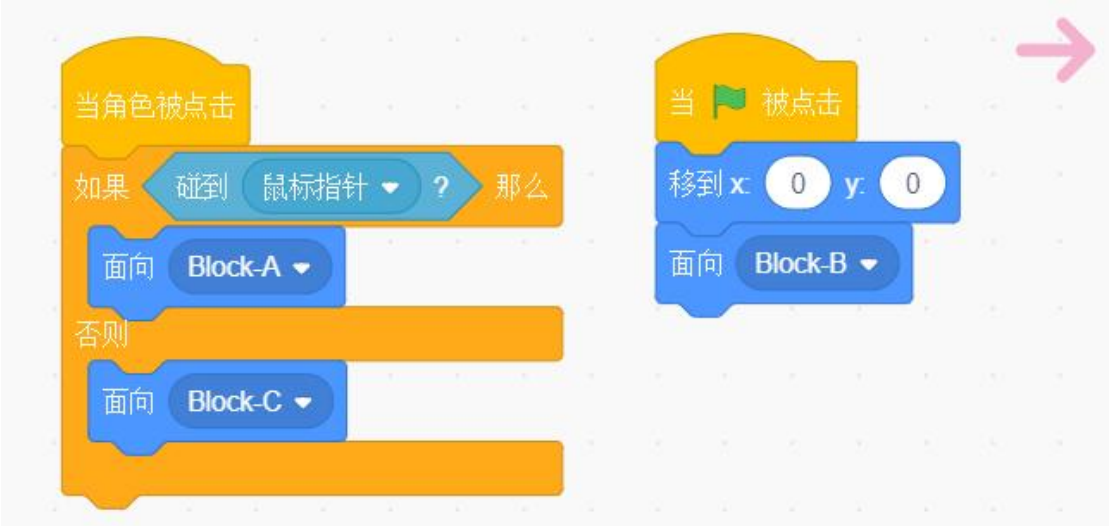




4、甲、乙两个水缸原本水量相同。甲缸被倒出 5 升水，乙缸被倒入 5 升水。现在甲缸的水比乙缸少 5 升。

5、舞台中有箭头和 Block-A、Block-B、Block-C 四个角色，点击绿旗，执行下列程序，点击箭头角色一次，箭头指向字母 C 方向。

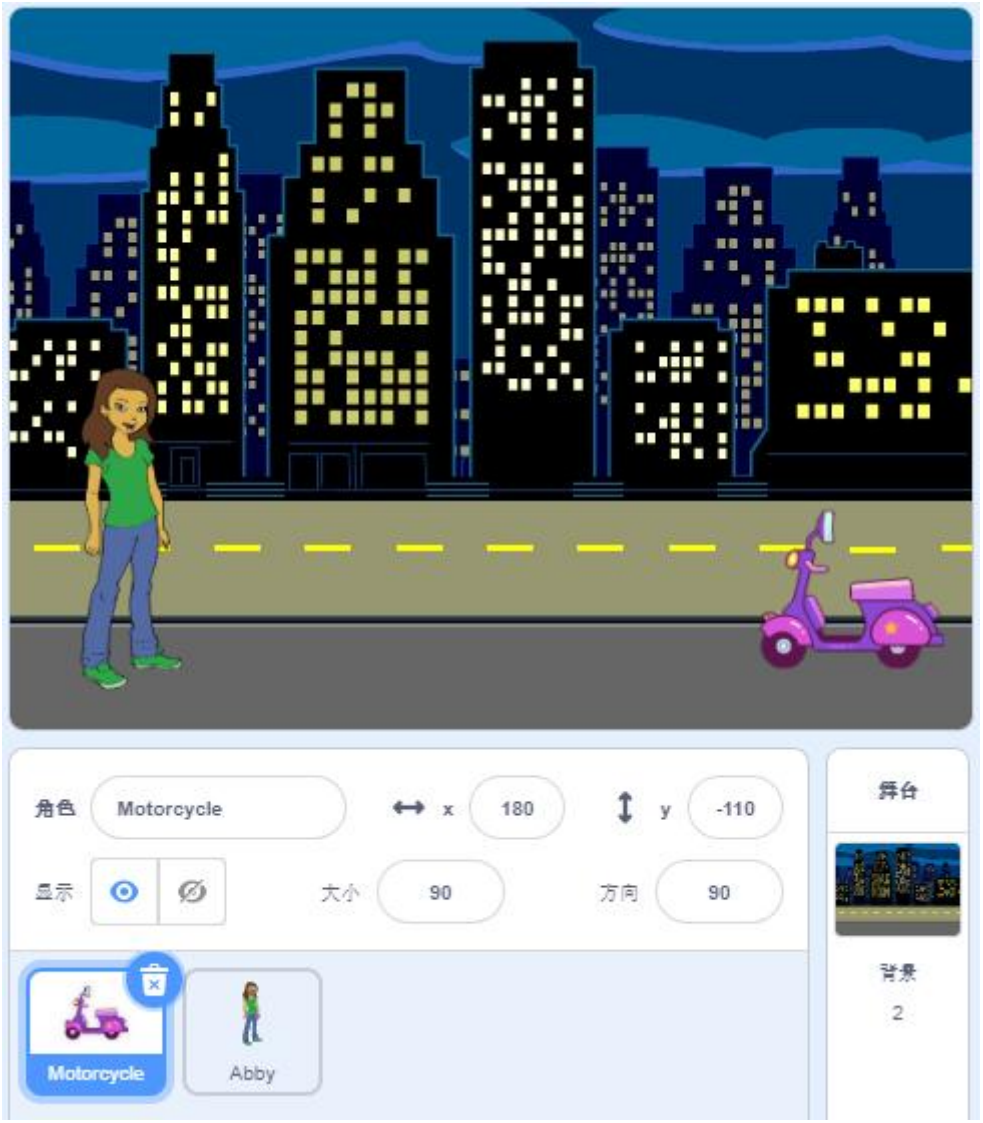




三、编程题(每题 25 分，共 50 分)

题号	1	2
答案		

1、心想事成



准备工作：

（1）删除默认小猫角色。

（2）添加角色 Motorcycle 和 Abby。

（3）删除默认白色背景，添加背景 Night City With Street 和 Hearts。

功能实现（根据注意事项，用积木块实现下列描述的功能）：

（1）点击绿旗，舞台背景换成 Night City With Street。

（2）点击绿旗，角色 Motorcycle 的初始位置为（X=180，Y=-110），初始方向为 90°，初始造型为 Motorcycle-a，初始大小为 90，初始状态为隐藏。

（3）等待 4 秒钟后，Motorcycle 显示出来，一边播放音乐 car vroom，一边以

x 坐标减少 5 的速度行驶，直到碰到角色 Abby。

（4）碰到 Abby 后，换成 Motorcycle-b 造型，换成 Hearts 背景。

（5）点击绿旗，角色 Abby 的初始位置为（X=-180，Y=-80），初始方向为 90°，初始造型为 abby-a，初始大小为 80。

（6）每隔 1 秒，角色 Abby 更换到下一个造型，重复执行 4 次。

注意事项：

- 功能（1）全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（2）（3）（4）全部写在角色 Motorcycle 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（5）（6）全部写在角色 Abby 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

参考程序：

（1）角色：Motorcycle


当 被点击
移到 x: 180 y: -110
面向 90 方向
换成 Motorcycle-a 造型
将大小设为 90
隐藏
等待 4 秒
显示
播放声音 car vroom
重复执行直到 碰到 Abby ?
将x坐标增加 -5
换成 Motorcycle-b 造型
换成 Hearts 背景

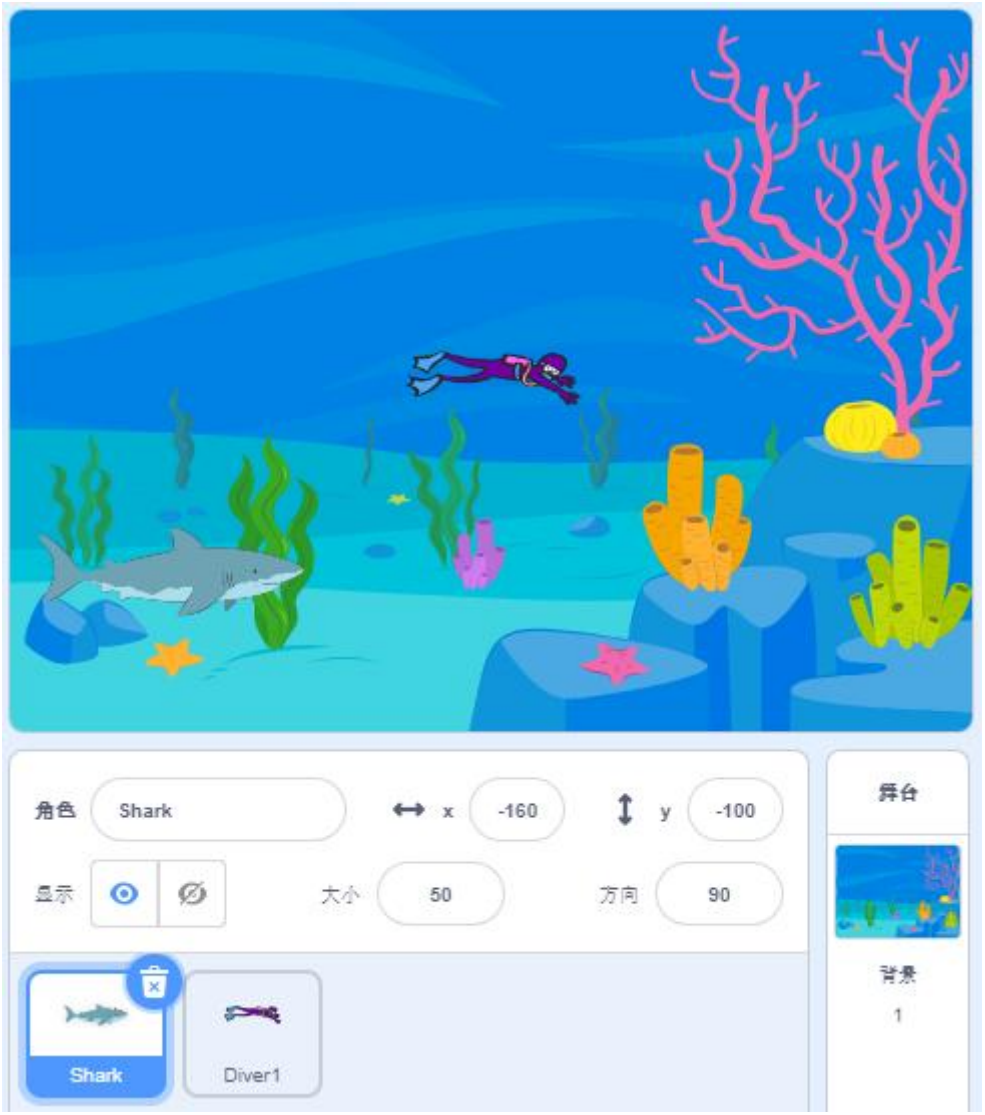
（2）角色：Abby


当 被点击
移到 x: -180 y: -80
面向 90 方向
换成 abby-a 造型
将大小设为 80
重复执行 4 次
等待 1 秒
下一个造型

（3）背景：


当 被点击
换成 Night City With Street 背景

2、海底冒险



准备工作：

（1）删除默认小猫角色。

（2）添加角色 Shark 和 Diver1。

（3）删除默认白色背景，添加背景 Underwater 1。

功能实现（根据注意事项，用积木块实现下列描述的功能）：

（1）点击绿旗，背景换成 Underwater 1。

（2）点击绿旗，角色 Diver1 的初始位置为舞台中央，初始方向为 90°，初始大小为 60。

（3）等待按下鼠标，当按下鼠标后，Diver1 逃跑到水草位置，即 X 坐标为 140 到 190 之间的随机数，Y 坐标为 0 到 160 之间的随机数。

（4）点击绿旗，角色 Shark 的初始位置（X=-160，Y=-100），初始方向 90°，初始大小 50，初始造型 shark-a。

（5）按下向下“↓”键，右转 5 度，按下向上键“↑”左转 5 度，直到按下鼠标为止，按下鼠标后造型换成 shark-b。

（6）以移动 5 步的速度向前移动，如果碰到 Diver1，播放声音 Bite，播完后停止全部脚本，如果碰到舞台边缘则停止全部脚本。

注意事项：

- 功能（1）全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（2）（3）全部写在角色 Diver1 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（4）（5）（6）写在角色 Shark 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

参考程序：

（1）角色：Shark


当 被点击
移到 x: -160 y: -100
面向 90 方向
将大小设为 50
换成 shark-a 造型
重复执行直到 按下鼠标?
如果 按下 ↓ 键? 那么
右转 5 度
如果 按下 ↑ 键? 那么
左转 5 度
换成 shark-b 造型
重复执行
移动 5 步
如果 碰到 Diver1 ? 那么
播放声音 Bite 等待播完
停止 全部脚本
如果 碰到 舞台边缘 ? 那么
停止 全部脚本

（2）角色：Diver1



（3）背景：

