



**全国青少年软件编程等级考试**  
QUALIFICATION CERTIFY FOR NATIONAL YOUTH SOFTWARE PROGRAMMING LEVEL TEST

**预备级**

# 一级标准（图形化）

- ◆ 知道编程环境界面中功能区的分布与作用
- ◆ 能够完成拖拽指令模块到程序区的操作
- ◆ 能够知道指令模块的连接方式
- ◆ 能够通过舞台区按钮完成运行与停止程序的操作
- ◆ 能够添加注释
- ◆ 能够使用角色的移动、旋转指令模块
- ◆ 能够完成一个顺序结构的程序
- ◆ 掌握顺序结构流程图的画法
- ◆ 理解参数的概念，能够调整指令模块中的参数
- ◆ 能够录制一段音频并通过程序播放
- ◆ 能够通过程序切换角色的造型
- ◆ 能够绘制背景
- ◆ 能够通过程序切换背景
- ◆ 能够将项目保存在计算机上
- ◆ 能够打开计算机上已保存的项目

# 二级标准（图形化）

- ◆ 知道二进制、十进制以及十六进制之间的差别
- ◆ 能够使用选择结构的指令模块
- ◆ 掌握舞台区坐标系的概念
- ◆ 能够全屏显示舞台区
- ◆ 能够控制角色的大小
- ◆ 能够完成程序对声音大小、颜色、位置的识别
- ◆ 能够使用无限循环的指令模块
- ◆ 能够处理键盘事件及鼠标事件
- ◆ 理解什么是逻辑运算，能够处理多个条件之间的关系
- ◆ 掌握选择结构、循环结构的流程图画法
- ◆ 知道舞台区层的概念

# 三级标准（图形化）

- ◆ 理解变量的概念，能够新建变量
- ◆ 知道如何在舞台区显示或隐藏变量
- ◆ 理解变量的作用域
- ◆ 掌握画笔相关的指令模块
- ◆ 能够应用广播来传递数据
- ◆ 理解随机数的概念，能够产生一个随机数
- ◆ 能够简化多次的反复操作程序
- ◆ 完成一个能够跳出的循环程序
- ◆ 能够通过变量的变化让程序跳转到不同的部分

# 四级标准（图形化）

- ◆ 理解多线程的概念
- ◆ 能够使用克隆相关的指令模块
- ◆ 能够新建函数（即新建模块指令）
- ◆ 能够新建链表
- ◆ 能够完成对链表中数据的插入、删除
- ◆ 能够自己创建一个有返回值的函数
- ◆ 理解函数的作用范围



## 关卡式

**01** 必须通过第一关才能进行第二关，若答案不正确会有一些的提示

## 两种题型

**02** 选择题和程序题

## 计算思维

**03** 注重计算思维的培养，而不是具体的编程软件

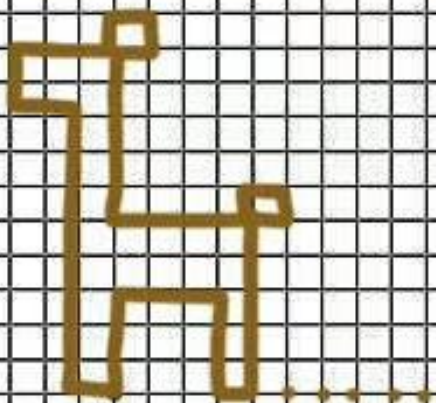
## 信息安全

**04** 会有一些关于信息安全的选择题

## 答题时间

**05** 30分钟

举个例子~



不用局限这个格子模版  
任何有格的笔记本都可以  
按照这个数字画出来

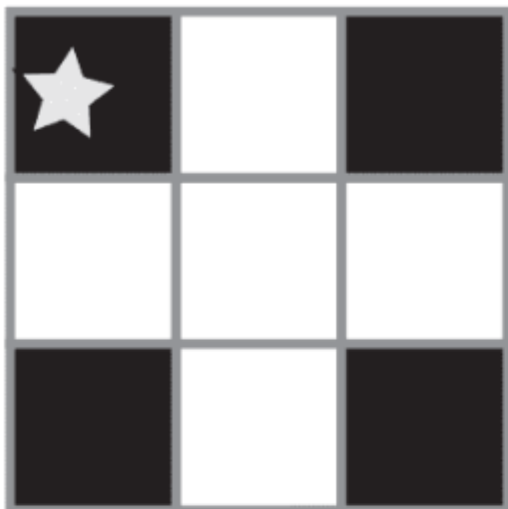
长颈鹿



3↑ 3→ 3↓ 1→ 5↑ 1→ 1↑ 1← 1↓  
4← 5↑ 1→ 1↑ 1← 1↓ 3← 2↓ 2→  
8↓ 1→



Start  
Here



哪一个程序画出了这个图像？

提交

→ ↘ ↓ ↓ ↘ ← ← ↘ → → ↘

↘ → → ↘ ↓ ↓ ↘ ← ← ↘

→ ↓ ↘ → ↓ ↘ → ↓ ↘ → ↓ ↘

提交



你不应该在线共享哪些信息？

提交



My birth date  
is February 5th,  
2006



I like watermelon.



I like swimming.

提交

Thanks.

