

【编程实现】

点击小绿旗，实现将鱼的所有造型印到舞台区



【具体要求】

1. 将鱼显示出来 全部擦除所有内容
2. 将鱼的造型设为金鱼 同时移到 x:-175 y:72 的位置
3. 用“下一个造型”，加上移动固定距离，结合图章，遍历鱼的全部造型，使其绘制到同一行，间距为110。再将角色位置移到下一行 (x:-175 y:-38)，完成同样操作。
4. 最后将鱼隐藏

第一题答案

当 被点击

换成 造型1 造型

移到 x: -175 y: 72

全部擦除

重复执行 4 次

图章

下一个造型

移动 110 步

移到 x: -175 y: -38

重复执行 4 次

图章

下一个造型

移动 110 步

隐藏

【编程实现】
小男孩在草坪上来回走



- 【具体要求】
1. 将小男孩移到x:-195 y:-59的位置
 2. 面向90度方向
 3. 不断前进5步 碰到边缘则反弹
 3. 重复下一个造型+等待0.1秒 使小男孩走起来

第二题答案

当 被点击

将旋转方式设为 左右翻转

移到 x: -195 y: -59

面向 90 方向

重复执行

移动 5 步

碰到边缘就反弹

等待 0.1 秒

下一个造型

【编程实现】

使用图章在舞台上画出阵列。



【具体要求】

每两个♥之间的距离为30步。

初始化条件：

1. 全部擦除
2. 移到x:0 y:-20的方向
3. 面向75度

第三题答案



【编程实现】
制作斑点画。



【具体要求】

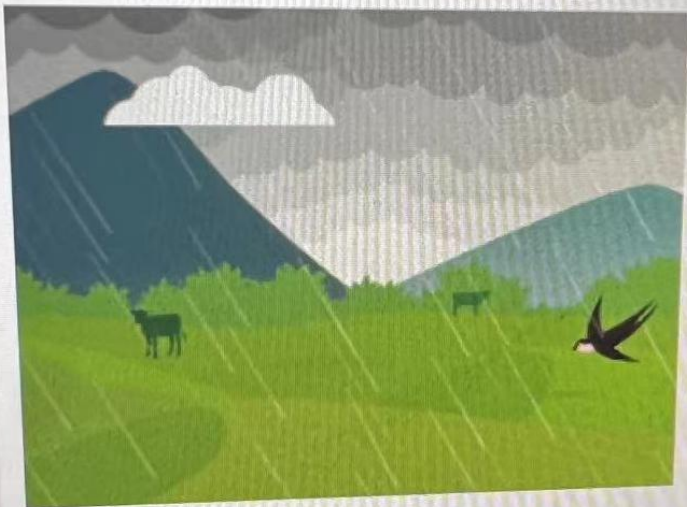
全部擦除所有内容；
重复执行100次 落笔抬笔；
在每次落笔前实现位置随机、画笔颜色随机、饱和度、粗细随机（粗细在1~20中随机 颜色和饱和度在1~100中随机）

第4题答案



【编程实现】

使用克隆让白云不断从舞台左边漂浮到右边。



【具体要求】

本体不断克隆自己，每两次克隆之间等待4秒。

当作为克隆体启动时，让白云移到舞台左边（x坐标：-235 y坐标范围80~130），设为一个随机大小（50~80），换成一个随机造型。

让克隆体向右移动，到达舞台右边缘删除，使用“x坐标>235判断白云到达舞台右边。

第5题答案

```
当 被点击
隐藏
重复执行
  克隆 自己
  等待 4 秒
```

```
当作为克隆体启动时
  面向 90 方向
  移到 x: -235 y: 在 50 和 80 之间取随机数
  换成 在 1 和 5 之间取随机数 造型
  显示
  重复执行
    移动 10 步
    如果 x 坐标 > 235 那么
      删除此克隆体
```

造型的随机数
需要根据造型数量修改

【题目描述】

如果一个数既能被A整除，也能被B整除，那么这个数是A和B的公倍数
这些公倍数中最小的叫做A和B的最小公倍数
例如12 15 它们的公倍数是60 120 180...
最小公倍数是60
题目：求出A和B的最小公倍数 将结果放到输出内

【输入格式】

两个正整数 A B

【输出格式】

A和B的最小公倍数

【样例输入1】

2 3

【样例输出1】

6

【样例输入1】

5 10

【样例输出1】

10

第6题答案

定义 最小公倍数

将 A 设为 5

将 B 设为 10

将 i 设为 A

重复执行直到 $i \text{ 除以 } A \text{ 的余数} = 0$ 与 $i \text{ 除以 } B \text{ 的余数} = 0$

将 i 增加 1

将 输出 设为 i

将 A 设为 2

将 B 设为 3

将 i 设为 A

重复执行直到 $i \text{ 除以 } A \text{ 的余数} = 0$ 与 $i \text{ 除以 } B \text{ 的余数} = 0$

将 i 增加 1

将 输出 设为 i