

实验后测试卷

（满分：100分，90分钟）

1. 选择题（3分每题）
2. 编程是（A）

A编程就是为解决某个问题而编写的程序，并得出结果；

B编程是编写语言；

C编程是规定计算机系统的一个特定动作；

1. 下列关于变量的说法错误的是（B）

A变量必须以字母或下划线打头；

B变量的长度必须大于255个字符；

C变量不能是程序的关键字；

1. 下列正确的是（A）

A 用画图编辑器画一个你自己的新的造型;

B 为一个新的角色选择一个造型 – 或导入一个完整的角色;

C 来个令人惊喜的角色吧;

1. 属于动作模块中的是（C）

A等待1秒； B鼠标的X坐标； C碰到边缘就反弹；

1. 你能够从当前角色信息看不到（C）

A角色的名字； B角色的x-y位置及方向； C角色的造型；

1. 背景的设置方式不包括（A）

A直接点击舞台进行设置或更换；

B利用画板编辑器创建或编辑背景；

C点击右下方的舞台按钮进行背景设置；

1. “在1到10之间随机选一个数”表示（B）

A除了1和10都不能选择其他数字；

B在1、2、3……9、10之间任意抽取其中一个数字；

C从1到10进行排列；

1. 界面分为左中右三个板块。其中位于中间的板块（A）

A可以进行舞台中对象的脚本，背景和声音设置；

B进行动作、声音等八大模块的选择；

C设计好的程序进行运行的位置；

1. 对角色1依次使用“移到10步”、“重复执行10”“碰到边缘”、“移到鼠标指针”“说你好”构成程序（C）

A角色1移动10步移到鼠标的指针位置，重复执行10次碰到边缘；

B角色1重复10次移到鼠标指针，碰到边缘移到10步；

C角色1重复执行10次移到10步，碰到边缘则移到鼠标处；

1. 造型的设计步骤为（A）

A选定角色—点击角色按钮—切换到造型区域—设计造型；

B选中舞台中的角色—设计造型；

C选中角色—点击新增角色中的绘制角色按钮—设计造型；

1. 表示（B）

A如果条件为假，执行部件的脚本模块；

B 如果条件为真，执行部件的脚本模块；

C如果条件为真，重复执行部件的脚本模块；

1. 代表的程序是（B）

A点击绿旗开始—重复执行旋转15度移到鼠标指针，并使用图章工具留下痕迹；

B点击绿旗开始—旋转15度—移到鼠标位置—使用图章留下痕迹—重复执行以上动作；

C无法执行；

1. 数值与逻辑运算不包括（C）

A加减乘除运算； B大小判断、余数； C取小数；

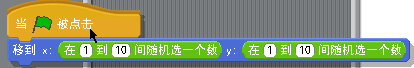
1. 声音的使用不可以（C）

A透过麦克风来录音；

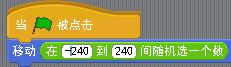
B通过导入方式从文件中导入已有的声音；

C一次导入多个声音文件；

1. 对角色1进行随机分配舞台位置的是（B）

A

B

C

二、判断题（2分每题）

1、Scratch是一种积木式编程软件，他通过鼠标拖曳部件，来实现对角色的编程。（对）

2、Scratch中的默认角色是一只可爱的小猫，我们也可以通过右下区域的新增和删除角色来实现角色的更换。（对）

3、当运行程序时，计算机按照程序中语言的顺序依次执行它们的指定操作，这种程序结构就是顺序结构。（对）

4、Scratch的“数字和逻辑运算“部件中，包含有四个算术运算部件----加、减、乘、除，三种关系运算符----小于、等于、大于，三种逻辑运算部件----且、或、不成立。（对）

5、循环结构是程序设计中的三种基本结构之一，在循环结构中重复执行的程序段叫做循环体。（对）

6、变量是指在程序运行过程中其值会变化的量，变量可以直接使用，不必预先定义。（错）

7、在Scratch中，通过“广播”和“当收到广播”实现角色转换。（对）

8、随机数，就是随机产生的、无规则的数，在Scratch中，只需调用随机选择部件便可产生随机数。（对）

9、在Scratch中，画笔部件中的“落笔”将角色像一个个图章一样印在舞台上。（错）

1. 在Scratch中不能删除默认的角色，只能新增角色。（错）

三、程序设计题（第1题15分，第2题20分）

1、利用键盘控制角色的移到，当当绿旗被按下，会先将物件移到舞台的中心是(0,0)：

（1)往上：当按下“上移键”，向上进10步；（2)往下：当按下“下移键”，向下进10步；  
（3)往左：当按下“左移键”，向左进10步；（4)往右：当按下“右移键”，向右进10步；

要求：按要求编写出程序。

2、会飞的怪物

1. 要求：点击舞台图片后，导入默认背景图片文件夹Nature中的图片“water-and-rocks”，然后把默认的空白背景图片删除；
2. 把默认的角色小猫更改为默认角色文件夹Fantasy中的“ghost2-b”；

当按下绿旗时，让角色ghost2-b随机移动到x及y(x在-240到240之中随机取个数，y在-180到180之中随机取个数)，且一直重复执行（外循环）；并在-10到10之间随机选取一个角度覆执行十次 ，每次移到十步，遇到边绿就反弹(内循环)

按要求完成程序。

实验前测试卷

（满分：100分，90分钟）

1. 选择题（3分每题）
2. 下面正确的是（A）

A标题栏是显示标题的名称；

B菜单栏控制角色大小和复制；

C工具条是与文件有关的选项；

1. 不是程序指令的功能是（B）

A移动；

B切换造型；

C旋转；

1. 下列正确的是（A）

A 使角色变大;

B 剪切角色;

C 选择和移动角色;

1. 不属于动作模块中的是（B）

A旋转15度； B鼠标的X坐标； C将Y坐标增加0；

1. 你能够从当前角色信息看到（B）

A角色的声音文件； B角色的x-y位置及方向； C角色的造型；

1. 下列属于外观控制模块的是（A）

A下一个背景；

B停止所有声音；

C方向；

1. 新建的默认角色是（B）

A红色的Scratch猫；

B黄色 Scratch猫；

C蓝色 Scratch猫；

1. 代表（A）

A如果两个条件都为真，返回真；

B如果两个条件都为真，返回假；

C如果两个条件都为假，返回真；

1. 声音的使用可以（B）

A透过角色1来录音；

B通过导入方式从文件中导入已有的声音；

C一次导入多个声音文件；

1. 造型的设计步骤为（A）

A选定角色—点击角色按钮—切换到造型区域—设计造型；

B选中舞台中的角色—设计造型；

C选中角色—点击新增角色中的绘制角色按钮—设计造型；

1. 表示舞台位置的是（B）

A （1,1）； B（0,0）； C（2,2）；

1. 代表的程序是（B）

A按下a，角色不旋转； B按下a角色旋转15度； C角色旋转15度后按下a；

1. 侦测控制模块中不包括（C）

A鼠标的X坐标； B碰到颜色； C取小数；

1. 除了空格键外， 还有其他几种选择，下列不属于的是（B）

A上下左右键； B 数字键； C 26个字母；

1. 对角色1依次使用“移到10步”、 “碰到边缘”、“移到鼠标指针”“说你好”构成程序（C）

A角色1移动10步移到鼠标的指针位置，执行碰到边缘；

B角色1移到鼠标指针，碰到边缘移到10步；

C角色1移到10步，碰到边缘则移到鼠标处；

二、判断题（2分每题）

1、Scratch不可以通过鼠标移动部件来实现对角色的编程。（错）

2、Scratch中没有默认角色。（错）

3、Scratch有八大控制模块，如动作，外观，声音等。（对）

4、Scratch的“数字和逻辑运算“部件中，包含有四个算术运算部件----加、减、乘。（对）

5、Scratch不可以对角色设置颜色的变化，也不能设置舞台背景。（错）

6、变量是指在程序运行过程中其值会变化的量，变量可以直接使用，不必预先定义。（错）

7、在Scratch中，可以对角色进行造型的切换。（对）

8、随机数，就是随机产生的、无规则的数，在Scratch中，只需调用随机选择部件便可产生随机数。（对）

1. “移至最上层”模块代表移动角色到所有角色的最上层。（对）

10、我们可以使用其他的角色替换默认的角色，但是不能新增角色。（错）

三、程序设计题（第1题15分，第2题20分）

1、当当绿旗被按下，先将物件移到舞台的中心即(0,0)处，然后让默认的角色移动100步，在移动过程中，如果碰到边缘就反弹，并继续移动。

请按要求编写出程序。

2、设计一个会打招呼的小猫

把舞台默认的角色小猫替换成其他角色（可以自由选择除了小猫之外的角色），并使替换后的角色不断地向前走或后退，在运动过程中一直说话。

请按要求完成程序。

实验前测试卷

1. 你从何时开始在本校就读的？（）

A四年级及四年前前； B五年级； C六年级

1. 你什么时候开始学习信息技术课程？

A四年级及四年前前； B五年级； C六年级 D其他

1. 你家里有电脑吗？（）

A有； B没有；

1. 你一般在哪里上网？（）

A在学校上信息技术课的时候在机房上网； B在家里上网； C其他地方；

1. 你每周使用计算机的时间有（）

A基本没有； B2小时以内 C超过2小时 D其他

1. 你喜欢用计算机来做什么？

A学习计算机知识； B玩游戏； C看电视； D查资料； E其他

1. 你父母允许你在家用电脑吗？

A允许； B限制使用时间（只能在周末）； C不允许； D其他

1. 你的计算机知识主要来自于（）

A学校的信息技术课程； B培训班； C父母教； D其他

1. 你觉得自己的计算机水平怎么样？（）

A很差，基本上什么都不懂； B懂得一些基本操作； C一般般； D很好；

1. 在上完信息技术课程后，你的感受是（）

A学不了任何知识； B一般，能学会一点知识； C老师讲的大部分都会；

1. 你知道什么是编程吗？（）

A知道； B不知道；

1. 你使用过Scratch软件吗？

A用过； B 没有使用过； C学习过； D其他

1. 你喜欢计算机吗？（）

A喜欢； B不喜欢；

1. 在信息技术课堂上，你遇到问题会怎么解决？（）

A询问老师； B不是主科，忽略不计； C自己看书或上网找资料； D其他

1. 你父母的工作 是从事计算机方面的吗？（）

A是； B不是；

1. 你参加过信息技术课程的比赛吗？（）

A参加过； B没有参加；

1. 你学过或已经掌握的计算机知识有（）

A word文档； B Excel表格； C Powerpoint； D其他

1. 你期待以后从事计算机方面的学习和工作吗？

A期待； B不期待； C暂时没有想过；

1. 你喜欢现在的信息技术课程教学方式吗？

A喜欢； B不喜欢，学不到知识； C无所谓；

1. 当你完成作品后，你最希望得到哪个方面的评价？（）

A自己评价； B同学或小组评价； C父母评价； D教师评价； D其他

1. 你喜欢的上课方式是（）

A老师教学； B视频教学； C老师教学的同时插入一些视频； D其他