

# 中国电子学会 2020 年 12 月 Scratch 二级考试

考试时间: 60 分钟

姓名: \_\_\_\_\_

## 第一部分、单选题 (共 25 题, 每题 2 分, 共 50 分.)

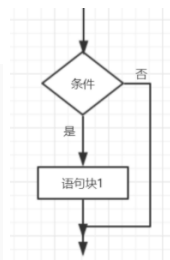
1. 角色初始位置坐标是 (0,0), 执行下面程序后, 角色会出现在什么位置上?( )  
A.  $x$  坐标为 10, $y$  坐标为 50  
B.  $x$  坐标为 40, $y$  坐标为 50  
C.  $x$  坐标为 50, $y$  坐标为 40  
D.  $x$  坐标为 30, $y$  坐标为 50
2. 执行下面程序后, 按一次  $\rightarrow$  键, 兔子会?( )  
A. 向右移动 10 步  
B. 向左移动 10 步  
C. 向上移动 10 步  
D. 向下移动 10 步
3. 黑兔、灰兔和白兔三只兔子在赛跑。黑兔说: “我跑得不是最快的, 但比白兔快。” 下面说法正确的是?( )  
A. 黑兔第一, 灰兔第二、白兔第三  
B. 灰兔第一, 黑兔第二、白兔第三  
C. 白兔第一, 灰兔第二、黑兔第三  
D. 白兔第一, 黑兔第二、灰兔第三



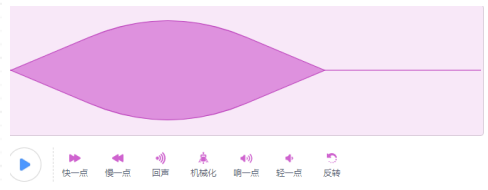
第 1 题




第 2 题

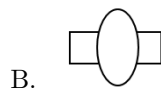


第 5 题




第 7 题

4. 按照图中   规则, 在下列选项中找出所对应的图形?( )



5. 上面流程图可以用哪个积木实现?( )



6. 积木  运行结果是?( )

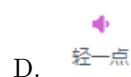
A. pp

B. ap

C. np

D. pn

7. 上面哪个按钮, 可以让声音变大一点儿?( )



8. 现在红绿灯的状态为绿灯, 执行程序 20 秒后是什么灯亮?( )
- A. 红灯亮                      B. 绿灯亮                      C. 红灯绿灯都不亮                      D. 红灯绿灯一起亮
9. 当前篮球角色坐标为 (10, -110), 篮筐坐标为 (10, 130), 执行程序后按下哪个键可以让篮球移动到篮筐中?( )
- A. 按空格键                      B. 按 ↑ 键                      C. 按 ↓ 键                      D. 按任意键



第 8 题



第 9 题

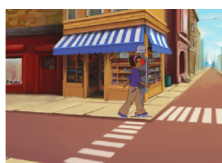


第 10 题

10. 如上图, 一朵乌云飘在空中, 点击绿旗, 乌云角色将有什么变化?( )
- A. 乌云消失                      B. 乌云没有变化                      C. 乌云变多                      D. 乌云颜色变深了
11. 如下图所示, 积木“碰到颜色?”的颜色和红灯颜色一致, 点击绿旗后, 女孩会?( )
- A. 女孩说“红灯停”                      B. 移动 10 步                      C. 向左转弯                      D. 向右转弯
12. 小猴和小兔去摘桃, 小猴摘下 15 个桃, 当小猴将自己的桃分 3 个给小兔子时, 它俩的桃就一样多, 小兔子摘了多少个桃?( )
- A. 8                      B. 9                      C. 7                      D. 10



第 11 题

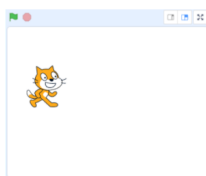


第 13 题



第 15 题

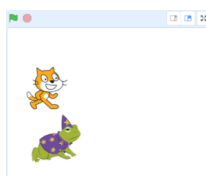
13. 对于默认的小猫角色, 执行上面程序, 说法错误的是?( )
- A. 不按下空格键, 小猫会随机移动                      B. 不按下空格键, 小猫会逐渐变大
- C. 不按下空格键, 小猫会切换造型                      D. 当按下空格键, 小猫一直移动
14. 下面哪个积木运行结果是 true?( )
- A.  $1 > 9$  与  $10 < 5$                       B.  $10 > 5$  或  $20 < 8$                       C.  $15 > 10$  不成立                      D.  $15 = 50$
15. 角色列表区如上图所示, 舞台上角色显示正确的是?( )



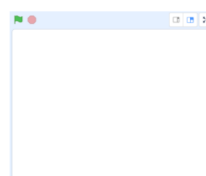
A.



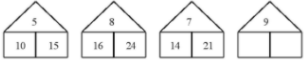
B.






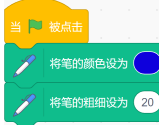
C.



D.

16. 按照图中  规则，第四个图形应该填入什么数写?( )
- A. 左：18，右：27      B. 左：10，右：15      C. 左：27，右：27      D. 左：9，右：27

17. 下面哪个程序可以将画笔的颜色设置为红色，画笔的粗细设置为 10?( )

A.       B.       C.       D. 

18. 积木  运行结果是?( )

- A. 34      B. 35      C. 30      D. 40

19. 点击绿旗，鼠标碰到小象但是不按下鼠标键，小象角色会发生什么变化?( )

- A. 小象没变化      B. 换成 elephant-b 造型      C. 小象消失了      D. 换成 elephant-b 背景

20. 执行下面程序，字母 B 将会有何变?( )

- A. 字母 B 变换颜色闪烁      B. 字母 B 最后消失不见      C. 字母 B 只剩轮廓      D. 字母 B 没有变化

21. 气球当前大小为 40，只点击一次绿旗，气球角色的大小将变为多少?( )

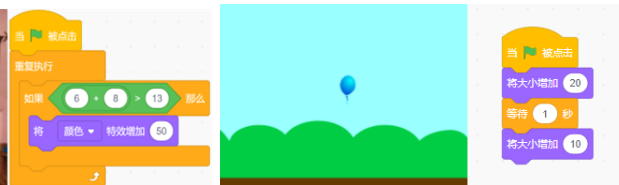
- A. 50      B. 60      C. 70      D. 80




第 19 题



第 20 题



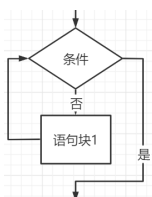
第 21 题

22. 蜻蜓正在天空飞行，积木的颜色  和绿树的颜色是一样的，运行以下哪个程序可以让蜻蜓飞到绿树上，并且停止飞行?( )



A.       B.       C.       D. 

23. 下面流程图可以用哪个积木实现?( )



A.       B.       C.       D. 



第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

36. 森林聚会 1:

1. 准备工作

- (1) 导入背景 Jungle;
- (2) 角色 Dragon、Fairy、Hippo1、Griffin、Wizard.

2. 功能实现

- (1) 点击绿旗，角色的初始位置和方向如图所示；
- (2) 等待 1 秒，魔法师和小动物们调整方向，不断移动，碰到边缘就反弹；
- (3) 用上、下、左、右键，小精灵水平垂直飞行，不需要调整面向方向；魔法师碰到小精灵，魔法师将会消失，停止全部脚本；
- (4) 小动物碰到魔法师，小动物说“救命！”0.5 秒后消失，表示动物被抓走。



37. 绘制图形:

1. 准备工作

- (1) 保留默认小猫角色，隐藏角色；
- (2) 背景为默认白色背景.

2. 功能实现

- (1) 小猫的初始位置为  $(x : 0, y : 0)$
- (2) 线条粗细为 3, 颜色为红色，正方形的边长为 50, 每个正方形之间相隔 25;
- (3) 画出所示图形.

