中国电子学会 2022 年 3 月 Scratch 一级考试

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.	天天收到了一个语音机器人, 当天天说"a"的时候, 机器人会说"apple", 当天天说"b"的时候, 机器人会说
	"banana",当天天说" \mathbf{c} "的时候,机器人会说" \mathbf{cat} ",如果天天说其它内容,机器人就会说" \mathbf{I} don't know"。机
	器人可以识别一连串字母,并按顺序说出对应的单词,比如天天说"abc",机器人会说"apple banana cat"。请
	问天天说"dcbba"的时候, 机器人会说什么呢?()

A. cat cat banana banana apple

B. cat banana banana apple I don't know

C. I don't know cat banana apple

D. I don't know cat banana banana apple

2. 小明在玩填色游戏,如下图所示的图形,要求是任意相邻的方框内颜色不能一样,最少需要多少种颜色可以实现?()

A. 2

B. 3

C. 4

D. 5

3. 观察数列找规律: 1, 2, 4, 7, 11, (), 括号里的数是下面哪一个?

A. 16

B. 15

C. 18

D. 13

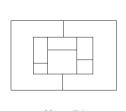
4. 添加 "Apple" 角色, 把一个 "Apple" 变成如下所示的图形, 需要在图形编辑器中进行什么操作?()

A. 复制 粘贴 删除

B 复制 粘贴

C 复制

D. ^{复制 粘顶}



第2题



第4题



第6题

5. 完整地播放两次小猫的叫声,以下哪个选项不能实现?()

播放声音 Meow ▼ 等待播完 Meow ▼ 等待播完 A.

В.



C



D.



6. 如上图所示,舞台上有"Andie"和"Ball"两个角色,哪个程序能让角色"Andie"的右手碰到黄色的小球?(

当 **被点击** 换成 andie-a ▼ 造型

В.



C.



D.



7. 下面哪个积木可以停正正在播放的声音?(

停止所有声音 A.

清除图形特系 B. 将音量设为 100 %

清除音效

8. 运行下列程序后音调音效为	되?()		
A. 10	B. 20	C. 30	D. 40
9. 小华、小明和小刘三个人纂 的是?()	^译 跑结束后,小明说:"我跑谷	导不是最快的,但我比小刘 踊	包得快。"他们三人中跑得最快
A. 小华	B. 小明	C. 小刘	D. 小唐
10. 默认小猫角色,点击绿旗局	后,小猫面向什么方向?()	
A. 75	B. 90	C. 105	D. 120
当 被点击 将 音调 ▼ 音效设为 30 将 音调 ▼ 音效增加 10	当 ■ 被点击 将航转方式设为 任意旋转 ▼ 画向 90 方向 右转 C* 15 度 左转 つ 15 度	造型1 40,x0	当
第8题	第 10 题	第 11 题	第 12 题
11. 执行上图程序,小球的造型	型为?()		
A. 造型 1	B. 造型 2	C. 造型 3	D. 造型 4
12. 小明初始位置在舞台中心,	运行上图程序,小明走过的	 5图形是?()	
A. 三角形	B. 正方形	C. 长方形	D. 正五边形
13. 默认小猫角色,执行下列程	呈序,选项正确的是?()		
	B. 旋转 50 度	C. 旋转 90 度	D. 旋转 140 度
14. 下列哪项操作能把作品保存	字起来?()		
A. 点击【保存到电脑】	B. 点击【从电脑中上传》	】 C. 点击【新作品】	D. 点击地球图标
当 № 被点击 面向 90 方向 将旋转方式设为 不可旋转 ▼ 石转 C* 50 度	学文件 編輯 新作品 从电脑中上传 保存到电脑 マタル ログ グ	1	TO TO X IN MADE MADE TO THE T
第 13 题	第 14 题	第 15 题	第 16 题
15. 红绿灯角色里有两个造型,	当前造型是绿灯,如果想把	[□] 绿灯切换为红灯,请问下歹	J哪个选项不能实现?()
A. 下一个油面	B. 對於原曲	C. 点击红灯造型	D. 微点击 换成 下一个背景 ▼ 背景
16. 舞台背景和程序如上图所示		, ,	D. 冬
A. 春	B. 夏	C. 秋	D. ぐ

17.	下面关于造型和背景	的说法错误的是?()				
	A. 角色可以有很多	5个造型,舞台可以有很多	多个背景 B. 可以在角	色程序中切换	背景	
	C. 在舞台程序中,	不能切换角色造型	D. 只能从本	地上传角色,为	不能从本地上	传背景
18.	使用下列哪个积木,	能够最快捷地让小猫面向	老鼠?()			
	A.	を持つ 15 B.	度 C.		D. 面向 老鼠	
19.	下图是小猴子和香蕉	的初始位置,点击一次绿	旗,哪个选项的程序可以	让小猴子拿到	香蕉?()	
20	接到x 130 y -80 面的 90 方的 移动 100 步 右枝で 90 度 移动 100 步	130 y 80 130 y 80 130 y 80 130 y 80 130	面向 90 方向 移动 100 步 右转 C 90 日 R 100 步		当 P 被点面 移到 x 130 面向 90 方向 移动 100 歩 左枝 ウ 90 移动 100 歩	推
20.		介绍"的作品,他设计的 ",应该把下列程序修改原	流程是小人先移动 100 步 战哪个选项?()	, 然后换成围	回观众的适望	世,取后况:
	当 学 校型市 说 大家好,我叫天天! 2 移动 100 步	世 製成店	当 N 地点由 物成 主始监型 * 移动 100 步 地域 面问观众 *	造型 2 秒	当 阿拉西 移动 100 步 说 大家好,现1	
	A	Б.	O.		D.	
	A.	100±	当	± ** • • • • • • • • • • • • • • • • • •	± ↓ Q	± * • • • • • • • • • • • • • • • • • •
	第 18 题		当 随 被点击 说 大家好,我叫天天! 2 秒 移动 100 步 换成 面向观众 ▼ 造型	± 	* • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	# 2 Q
21.	第 18 题	第 19 题	当 随 被点击 说 大家好,我叫天天! 2 秒 移动 100 步 换成 面向观众 ▼ 造型	第 22 题	* • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	* • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
21.	第 18 题	第 19 题	当 製点曲 说 大家好,我叫天天! 2 秒 移动 100 步 換成 面向观众 ▼ 造型	第 22 题 第 27 题	* • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	* • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
	第 18 题 小智做好了一个作品 A.	第 19 题 , 点击下列哪个按钮可以 B.	# ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★	第 22 题 s?()	第 23 题	* • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
	第 18 题 小智做好了一个作品 A.	第 19 题 , 点击下列哪个按钮可以 B.	#	第 22 题 第?()	第 23 题	* • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
22.	第 18 题 小智做好了一个作品 A. 如上图所示,小艾想 A.	第 19 题 ,点击下列哪个按钮可以 B. 从角色库里找一个爱心角 B.	#	第 22 题 第?()	第 23 题 D.	* • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
22.	第 18 题 小智做好了一个作品 A. 如上图所示,小艾想 A.	第 19 题 ,点击下列哪个按钮可以 B 从角色库里找一个爱心角	#	第 22 题 第 22 题 a?()	第 23 题 D.	* • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
22.	第 18 题 小智做好了一个作品 A. 如上图所示,小艾想 A. 如上图所示,下列哪 A. 立	第 19 题 , 点击下列哪个按钮可以 B. 从角色库里找一个爱心角 B. ** 个选项可以给角色录制声 B. **	第 20 题 第 20 题 第 20 题 给全班同学演示这个作品 C. 色,应点击下列哪个按钮 C. 音?()	第 22 题 a?()	第 23 题 D. Q	* • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
22.	第 18 题 小智做好了一个作品 A. 如上图所示,小艾想 A. 如上图所示,下列哪 A. 立	第 19 题 , 点击下列哪个按钮可以 B. 从角色库里找一个爱心角 B. ** 个选项可以给角色录制声 B. **	第 20 题 第 20 题 第 20 题 6 全班同学演示这个作品 C. 6 应点击下列哪个按钮 C. 6 音?()	第 22 题 第 27 题 19()	第 23 题 D. Q	* • • • • • • • • • • • • • • • • • • •
22.23.24.	第 18 题 小智做好了一个作品 A. 如上图所示, 小艾想 A. 如上图所示, 下列哪 A. 如上图所示, 小明想	第 19 题 , 点击下列哪个按钮可以 B. 从角色库里找一个爱心角 B. ** 个选项可以给角色录制声 B. 导入一个素材库中没有的 B. ** ** ** ** ** ** ** ** **	第 20 题 第 20 题 第 20 题 给全班同学演示这个作品 C. 色,应点击下列哪个按钮 C. 一章?() C. 背景,应点击下列哪个图	第 22 题 第 27 题 19()	第 23 题 D. Q D. Q	* • • • • • • • • • • • • • • • • • • •

第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

- 26. 从角色库选择的角色,如果是位图模式,不能改为失量图模式。()
- 27. 可以在舞台背景图片中添加英文,但文字的大小和颜色是不能修改的。()
- 28. 运行下列程序,"同学们大家好!"与"我们一起来学编程吧。"这两句话是同时出现2秒。()
- 29. 不能给舞台背景选择声音,并播放出来。()









第 28 题

第 33 题

第 34 题

- 30. 有四个箱子, 蓝箱子比黄箱子大, 蓝箱子比黑箱子小, 黑箱子比红箱子小, 四个箱子中最大的是蓝箱子。()
- 31. 双击一段程序的第一个积木,可以来执行这段程序。()
- 32. 小猫有两个造型,当前造型是第二个造型,执行下列积木 ,小猫将变成第一个造型。(
- 33. 默认小猫角色程序如上图所示,点击绿旗后,并没有看到小猫移动和旋转。()
- 34. 上图程序可以完整地播完三个声音()
- 35. 复制角色时,只能复制角色的造型和声音,不能复制程序。()

第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

36. 章鱼表演:

- 1. 准备工作
- (1) 选择背景: Underwater1, Underwater2;
- (2) 选择角色: Octopus;
- (3) 选择背景声音: Bossa Nova。

2. 功能实现

- (1) 点击开始,角色 Octopus 初始位置在舞台左侧中部,初始造型为 Octopus-b,初始背景为 Underwater1;
- (2) 角色 Octopus 从舞台左侧移动到右侧,不断改变造型;
- (3) 章鱼到达舞台最右边后,背景切换为 Underwater2,章鱼移到舞台中心位置;
- (4) 背景播放 Bossa Nova 声音。



37. 小猫飞翔:

- 1. 准备工作
- (1) 保留小猫角色, 删除造型 cat-b, 添加 Cat Flying-a 造型;
- (2) 添加 Blue Sky 和 Blue Sky2 背景,删除背景 1,把小猫移到舞台左下角。

2. 功能实现

- (1) 初始背景为 Blue Sky, 小猫造型为 cat-a, 面向右;
- (2) 点击小猫以后,小猫说:"起飞!"2秒;
- (3) 小猫说完以后,换成 Cat Flying-a 造型,1 秒以后面向 45 度方向;
- (4) 接下来每隔 1 秒移动 100 步,移动 3 次以后,背景换成 Blue Sky2。









