

中国电子学会 2021 年 6 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. 小猫位置在舞台中心, 点击一次小猫后能前进 10 步的程序为?()

A.  B.  C.  D. 

2. 快速切换到下一个背景图片应该使用哪个积木?()

A.  B.  C.  D. 

3. 小猫现在面向右, 每个格子的边长都是 60, 请问下面哪段程序不能让小猫走到礼物盒子的位置?()

A.  B.  C.  D. 

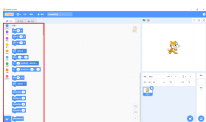
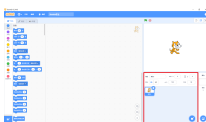


第 3 题

第 5 题

第 6 题





4. 下面选项中, 红色方框正确标出“脚本区”的是?()

A.  B.  C.  D. 

5. 如上图所示, 默认小猫角色, 运行程序后, 显示的数字是?()

A. 3 B. 5 C. 7 D. 9


6. 音乐 Video Game1 的时长将近 8 秒, 点击一次角色, 下面哪个程序不能完整地播放音乐两次?()

A.  B.  C.  D. 

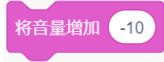
7. 有一条长度为 500 米的马路, 马路边每隔 1 米种着 1 棵树, 路的两端也会种树。由于要修地铁, 需要移走距离起点 50 米到 200 米、150 米到 320 米和 450 米到 451 米区域的树 (包括这些区域两端的树)。请问将这些树都移走后, 马路上还有多少棵树呢?()

A. 322 B. 178 C. 272 D. 228

8. 默认的小猫，造型和程序如下图所示，点击绿旗，发现看不到小猫迈步的动作，需要增加下面哪个选项的积木，才能看到小猫迈步?()

- A.  B.  C.  D. 

9. 使用下面哪个积木可以设置音调为 100?()

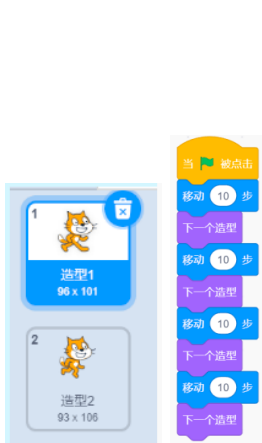
- A.  B.  C.  D. 

10. 观察下面图片，下面哪个图属于舞台背景中的一部分?()

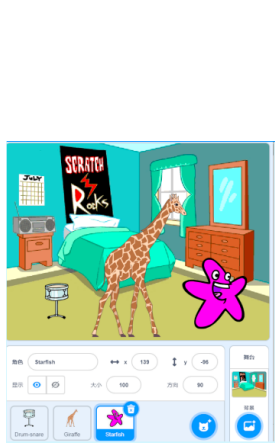
- A.  B.  C.  D. 

11. 使用下面哪个选项可以将网络搜索到的图片导入作为舞台背景?()

- A.  B.  C.  D. 



第 8 题



第 10 题



第 13 题



第 16 题

12. 下面哪个区域可以更改角色的名字?()

- A. 代码区 B. 舞台区 C. 角色列表区 D. 积木区

13. 默认小猫角色，初始位置在舞台中心，面向右，运行上面程序，小猫走过的图形为?()

- A. 正方形 B. 三角形 C. 圆形 D. 梯形


14. 下面哪个选项可以录入自己的声音?()

- A.  B.  C.  D. 

15. 默认小猫角色播放声音后，执行下面哪个积木，听不到小猫的声音?()

- A.  B.  C.  D. 





16. 如上图，角色白鸽的嘴里衔着一支绿叶，现在想将绿叶去掉，下面哪个选项可以实现?()

- A.  B.  C.  D. 

17. 使用下面哪个选项的积木可以切换到指定的舞台背景图片?()

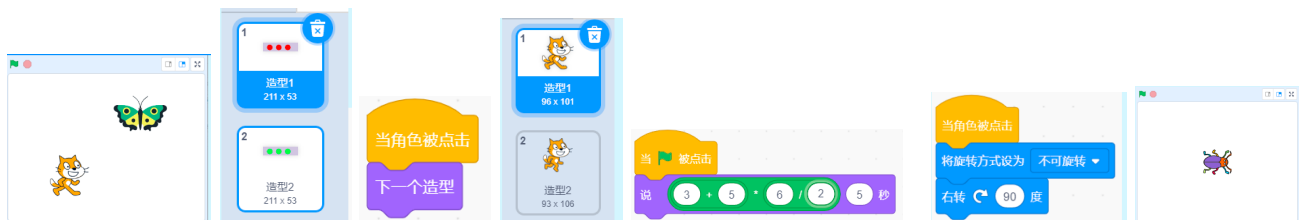
- A.  B.  C.  D. 

18. 点击绿旗，下面哪个选项的程序能让小猫走到蝴蝶处?()

- A.  B.  C.  D. 

19. 红绿灯角色的造型和程序如下图所示，现在造型为造型 1，点击绿旗后，角色会发生什么变化?()

- A. 造型 1 变为造型 2 B. 造型未发生变化，仍旧是造型 1
C. 造型 1 和造型 2 交替切换 D. 以上都有可能



第 18 题

第 19 题

第 20 题

第 22 题

第 23 题

20. 默认小猫角色的造型如上图所示，实现小猫走动的动画，会用到下面哪个选项中的积木?()

- A.  B.  C.  D. 

21. 添加新的舞台背景图片，应该点击下面哪个选项?()

- A.  B.  C.  D. 

22. 运行上面程序，小猫会说哪个数字?()

- A. 18 B. 20 C. 24 D. 14

23. 舞台和昆虫的程序如上图所示，鼠标点击昆虫三次后，触角朝向哪个方向?()

- A. 舞台左侧 B. 舞台右侧 C. 舞台上放 D. 舞台下方

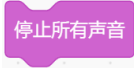
24. 小风用 Scratch 为《静夜思》设计了一段动画，在运行作品的过程中他发现动画还有问题，请问他应该点击哪个按钮停止作品运行，修改程序?()

- A.  B.  C.  D. 

25. 下面哪个选项可以实现增加一个新角色?()

- A. 从角色库导入 B. 自己绘制一个角色 C. 通过本地电脑导入 D. 以上三个都可以

第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

26. 角色的造型和背景可以在矢量图与位图间进行转换.()
27. 角色导入后用图形编辑器中的工具进行编辑, 可以对原角色造型进行修改.()
28. 停止播放声音, 只能使用  所示积木.()
29. 舞台中的角色默认面向 0 度方向.()
30. Scratch 的默认小猫角色, 一开始默认面向 90 度方向, 也就是面向右.()
31. 可以导入网上下载的音乐作为程序中的声音.()
32. 系统自带的角色、背景素材只能导入无法修改.()
33. 将 Scratch3 程序文件保存到电脑上, 文件后缀名为.sb3.()
34. 可以复制角色的矢量图造型来生成新造型, 也可以使用缩放, 旋转, 绘制等工具修改该造型.()
35. 可以通过程序来控制角色行进方向和距离.()

第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

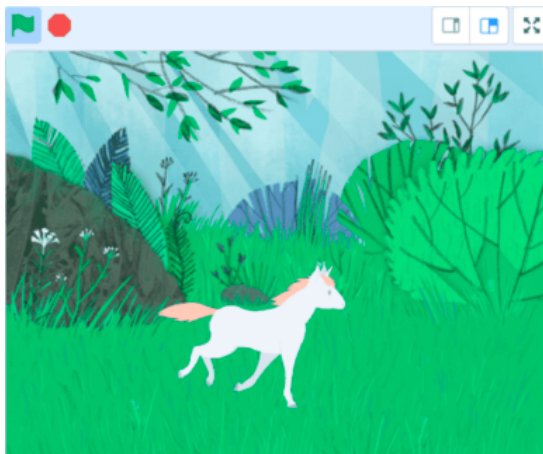
36. 奔跑的马:

1. 准备工作

- (1) 添加背景 Forest 和 Wetland;
- (2) 添加角色 Unicorn Running;
- (3) 为 Unicorn Running 添加声音 Gallop.

2. 功能实现

- (1) 点击绿旗, 角色 Unicorn Running 的初始位置在舞台左边, 初始背景为 Forest;
- (2) 角色 Unicorn Running 切换着造型向右跑;
- (3) 角色 Unicorn Running 跑到舞台右侧边缘, 背景切换为 Wetland, 折返跑向舞台左侧;
- (4) 角色 Unicorn Running 跑到舞台左侧边缘后, 播放声音 Gallop.



37. 打篮球:

1. 准备工作

- (1) 添加背景 Basketball2;
- (2) 添加角色 Hannah;
- (3) 为角色添加 Hannah 声音 cheer.

2. 功能实现

- (1) 当绿旗被点击, 角色 Hannah 初始位置在舞台的右侧, 造型为 hannah-a;
- (2) 按下空格键, 角色 Hannah 向左跑到篮筐下;
- (3) 点击角色 Hannah, 切换到 hannah-c 造型向上跳起投篮, 播放声音 cheer, 声音播完后, 落回地面, 造型切换到 hannah-D。

