

中国电子学会 2021 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. 花花幼儿园有三个班。根据下面三句话, 请你猜一猜, 哪个班级人数最多?()
①中班比小班少; ②中班比大班少; ③大班比小班多.
A. 小班 B. 中班 C. 大班 D. 三个班一样多
2. 下图为有规律排列在一起的 9 个数字, 需要在? 处填入正确的数字, 以下哪个选项符合规律?()
A. 15 B. 20 C. 25 D. 30

11	16	21
14	?	26
31	38	45



第 2 题



第 3 题



第 4 题



第 6 题

3. 请你根据上面积木块, 分析篮球场上哨子角色做了哪些操作?()
A. 哨子角色仅播放了 Referee whistle 声音 B. 哨子角色播放声音并移动 100 步后, 声音停止
C. 哨子角色移动 200 步后声音停止 D. 哨子角色移动 100 步后播放声音
4. 上面哪个选项可以录制声音?()
A. A B. B C. C D. D
5. 下图中的小女孩正在进行表演, 请你根据下图显示的积木块, 判断以下哪个选项是错误的?()



- A. 每播放一段声音就等待 0.5 秒
B. 共播放了 2 次 “C Elec Guitar” 声音
C. 共播放了 7 次声音
D. 共播放了 3 次 “F Elec guitar” 声音



6. 上图为恐龙角色的初始状态, 当恐龙角色遇到危险时就会张大嘴巴 (变为 dinosaur4-d 造型), 以下哪个程序可以让恐龙角色张大嘴巴?()



7. 小明边听音乐边写作业，妈妈让他把音乐声减小，于是小明决定写一个程序，控制音箱声音的大小，下面哪个积木可以帮助小明减小音箱的音量？（ ）

- A.  B.  C.  D. 

8. 放学之后，小明从学校回到家中，学校和家的背景如上图依次为 School、Family，执行以下哪个程序可以让小明从 School 背景变为 Family 背景？（ ）

- A.  B.  C.  D. 



第 7 题



第 8 题



第 9 题



第 10 题



第 11 题



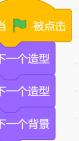
9. 如上图，小猫右边，距离 200 步的位置上有一碗水果，只执行一次下面哪个程序可以让小猫吃到水果？（ ）

- A.  B.  C.  D. 

10. 如上图所示，随着舞台灯光的变化，以下哪个程序可以实现女孩角色播放 Dance Magic 音乐，然后颜色特效增加 25%？（ ）

- A.  B.  C.  D. 

11. 小明要过生日啦，如上图所示蛋糕的 2 个造型依次为 cake-a、cake-b，现在默认的造型是 cake-a 蜡烛为点亮状态，以下哪个程序可以帮助小明熄灭蛋糕上的蜡烛？（ ）

- A.  B.  C.  D. 

12. 如下图，炎炎夏日，小明想要吃西瓜消暑，以下哪个程序可以让小明得到西瓜？（ ）

- A.  B.  C.  D. 
1. 2. 3.

13. 一块豆腐平放着按照下图所示的方式切 4 刀，我们会得到几块豆腐?()

A. 4

B. 6

C. 8

D. 9

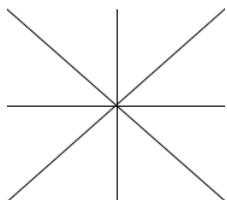
14. 执行以下程序后，关于小青蛙的描述正确的是?()

A. 小青蛙叫一声“呱”之后，向前走 50 步

B. 小青蛙一边叫一声“呱”一边向前走 50 步

C. 小青蛙先向前走 50 步之后，再叫一声“呱”

D. 小青蛙原地不动



第 13 题

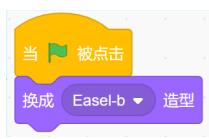


第 14 题

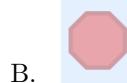


第 15 题

15. 画架的造型如下图所示，小丽拿着画架去室外画画时，以下哪个积木块运行一次就可以看到小丽最终画的效果(造型 Easel-c)?()



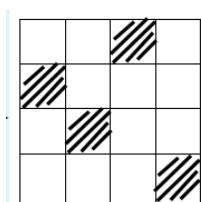
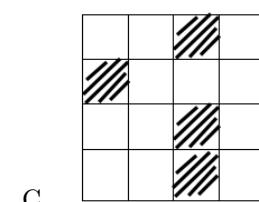
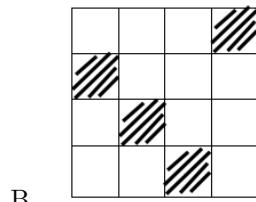
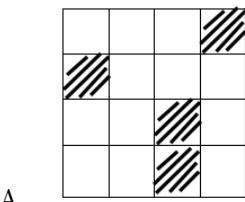
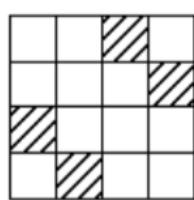
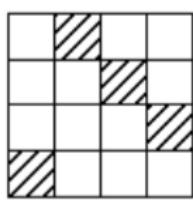
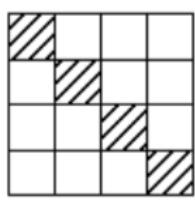
16. 点击下面哪个按钮可以停止程序运行?()



17. 炎热的夏天到了，小刚想在自己的 scratch 作品中加入泳池的背景，以下哪个背景符合小刚的要求?()

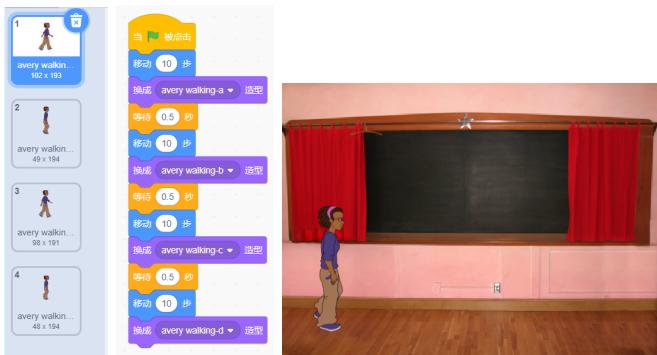


18. 根据下面三幅图片的阴影变化规律，第四幅图片为以下哪个选项?()

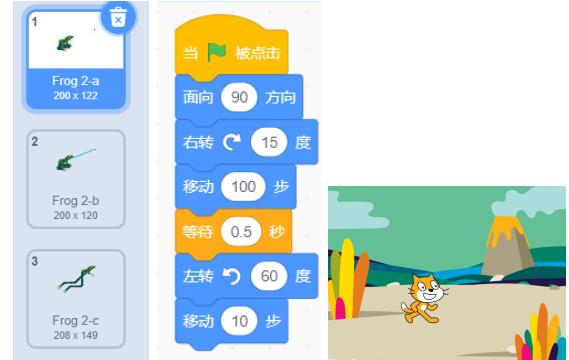


19. 角色的造型 (从上到下分别为 a,b,c,d) 和初始状态如下图所示, 执行以下程序后, 哪个选项描述不正确?()

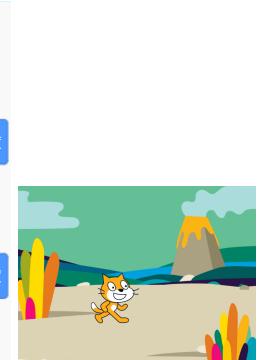
- A. 角色一共移动 30 步
- B. 角色切换了四次造型
- C. 积木块运行过程中没有切换背景
- D. 角色最后的造型为 avery walking-d



第 19 题



第 21 题



第 22 题

20. 以下哪个选项是左右平衡音效中音效的最大值?()

- A. 100
- B. 150
- C. 50
- D. 25

21. 如上图所示青蛙有三个造型, 青蛙只有变成 Frog 2-c 时候才可以吃到虫子, 执行下面哪个程序可以让青蛙从 Frog 2-a 变为 Frog 2-c?()



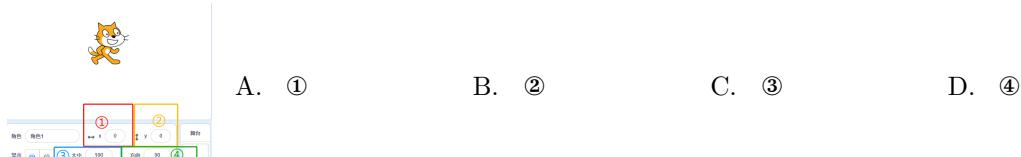
22. 小猫初始位置如上图所示, 点击绿旗后, 小猫面向的方向为多少?()

- A. 面向 45 方向
- B. 面向 90 方向
- C. 面向 75 方向
- D. 面向 0 方向

23. 下面哪个程序可以让小北极熊沿着箭头走到大北极熊的身边?()



24. 如下图, 下面哪个选项可以修改小猫的大小?()



25. 如上图, 演唱会时架子鼓的声音太小了, 以下哪个程序运行一次可以将架子鼓的音量设置 100%?()



第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

26. 根据下列三个算式可知, \square \circlearrowleft \triangle 的值分别为 1,2,3.()

$$\begin{aligned}\square + \circlearrowleft + \triangle &= 6 \\ \square + \circlearrowleft &= 3 \\ \circlearrowleft + \triangle &= 5\end{aligned}$$

第 26 题



第 27 题



第 28 题

27. 上面程序能实现等待声音播放完成后再进行造型的切换.()

28. 修改上图红框内容, 可以改变声音的名字.()

29. 下图所示, 图中的红框位置可以实现背景水平翻.()



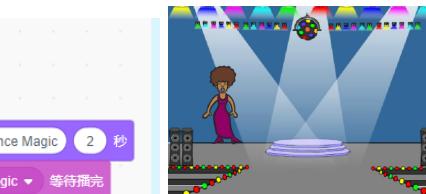
30. 使用如图所示的积木可以实现在背景之间按顺序切换, 最后一个背景之后又会切换到第一个背景, 依次反复.()



第 29 题



第 31 题



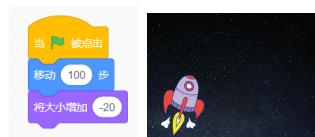
第 32 题

31. 裙子的造型如上图所示, 执行上面程序后, 可以看到裙子按照造型 dress-a,dress-b,dress-c 的顺序变化.()

32. 上面程序实现女孩角色移动 150 步后立即播放音乐.()

33. 下面程序可以实现火箭角色, 移动 100 步后大小减少 20.()

34. 两个角色的程序如下图所示, 点击绿旗后, 按下空格键, 将停止正在播放的所有声音.()



第 33 题



第 34 题

35. 可以对声音进行快一点、慢一点、响一点、轻一点的操作, 但是不能进行修剪的操作.()

第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

36. 小镇一日游:

1. 准备工作

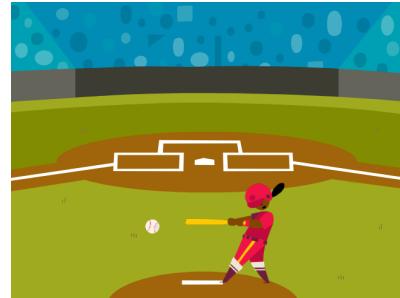
- (1) 选择背景 Colorful City、School、Urban 以及 Night City With Street;
- (2) 去掉小猫角色;
- (3) 选择 City Bus 汽车角色, 添加 Car Horn 声音.

2. 功能实现

- (1) 初始的背景为 Colorful City, 汽车的初始位置在屏幕右下角, 面向右面;
- (2) 点击绿旗, 汽车角色向左移动 50 步后从 City Bus-a 造型切换到 City Bus-b 造型, 之后播放 Car Hom 声音, 等待两秒后进入 School 背景;
- (3) 进入 School 背景后汽车向左移动 50 步, 播放 Car Hom 声, 等待两秒后进入 Urban 背景;
- (4) 进入 Urban 背景后汽车向左移动 50 步, 播放 Car Hom 声音, 等待两秒后进入背景 Night City With Street;
- (5) 进入背景 Night City With Street 后汽车向左移动 50 步, 播放 Car Horn 声音。



第 36 题



第 37 题

37. 棒球运动会:

1. 准备工作

- (1) 选择背景 Baseball1;
- (2) 去掉小猫角色;
- (3) 添加角色 Batter、添加声音 Basketball Bounce;
- (4) 球角色 Baseball。

2. 功能实现

- (1) 初始的背景为 Baseball 1;
- (2) 设置人物角色 Batter 和棒球角色 Baseball 的初始位置如下图所示, 人物角色 Batter 和棒球 Baseball1 在同一水平线上, 它们相距 65 步;
- (3) 点击绿旗, 设置人物角色造型为 batter-a, 等待 0.5 秒后, 人物角色 Batter 向左移动 65 步, 之后人物角色 Batter 的造型切换成 batter-b, 再次等待 0.5 秒, 人物角色 Batter 的造型切换成 batter-C;
- (4) 在人物角色 Batter 的造型切换成 batter-c 的时候播放声音 Basketball Bounce, 并说“我打到了” 2 秒。