





2020 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. 以下哪段程序可以实现小猫向左移动?()

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

2. 小猫给公园设计了如下的平面图, 它想把黑色的路变成棕色, 请问需要点击几次油漆桶按钮?()

- A. 3 B. 9 C. 1 D. 10

3. 默认的小猫有两个造型 (分别为造型 1 和造型 2)。在运行下面的程序后, 没有看到造型的切换, 下面哪一项可以修复这个问题?()

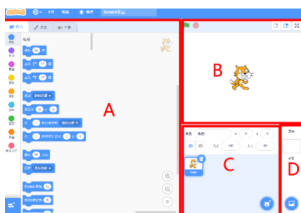
- A. 修改为 
- B. 修改为 
- C. 编辑小猫的造型
- D. 删除小猫的第一个造型: 造型 1



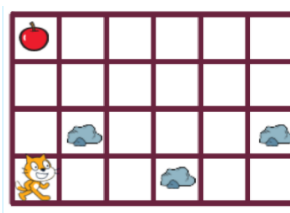
第 2 题



第 3 题



第 4 题







第 5 题

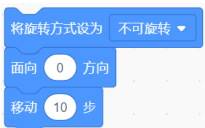
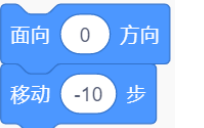


4. 上面哪个区域是“舞台”?()

- A. A B. B C. C D. D

5. 上面地图中每格的长度是 50 步长, 小猫要想拿到苹果, 下面哪组程序可以实现?()

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

6. 以下哪个可以实现小猫向上移动?()

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

7. 下面地图中每格的长度是 50 步长，小猫要想拿到苹果，下面哪组程序可以实现?()

A.

B.

C.

D.

8. 以下哪个按钮可以实现造型水平翻转功能?()

A.

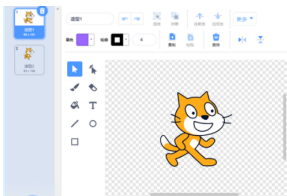
B.

C.

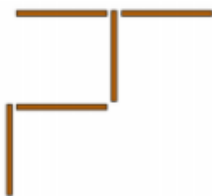
D.



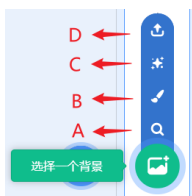
第 7 题



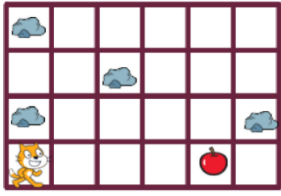
第 8 题



第 9 题



第 11 题



第 12 题

9. 在上面图形基础上，只能移动一根火柴棍，不能变成下面哪个选项的图形?()

A.

B.

C.

D.

10. 以下哪组积木块可以实现播放 4 次声音“喵”?()

A.

B.

C.

D.

11. 如上图，从背景库中选择一个背景，应该点击哪一个按钮?()

A. A

B. B

C. C

D. D

12. 如上图，地图中每格的长度是 50 步长，小猫要想拿到苹果，下面哪组程序可以实现?()

A.

B.

C.

D.

13. 在菜单栏中以下哪个可以实现语言的切换?()

- A.  B.  C.  D. 

14. 下图为造型的编辑界面，以下哪个可以实现变形功能?()

- A.  B.  C.  D. 

15. 如下图，想要录制一个声音，应该点击哪个按钮?()

- A. A B. B C. C D. D



第 14 题

第 15 题

第 16 题

第 18 题

16. 如上图，哪组积木块可以实现下图小猫面向下移动?()

- A.  B.  C.  D. 

17. 在声音编辑器中，能够实现声音头和尾互换，应该选择以下哪一个?()

- A.  B.  C.  D. 

18. 上图为造型编辑界面，以下哪个可以实现造型垂直翻转功能?()

- A.  B.  C.  D. 

19. 下面哪个区域是角色列表区?()

- A. A B. B C. C D. D

20. 如下图，小猫去学校一共有几条路径?()

- A. 1 B. 2 C. 3 D. 4



第 19 题

第 20 题


第 21 题

21. 如上图，以下哪组积木块可以实现下图小猫面向上移动?()








- A.  B.  C.  D. 

22. 关于造型的说法正确的是?()
- A. 角色中有且只有一个造型
- B. 角色中必须有多个造型
- C. 角色中至少有一个造型
- D. 角色中可以没有造型
23. 舞台背景与角色相比, 哪个模块是没有的?()
- A. 运动模块
- B. 外观模块
- C. 声音模块
- D. 事件模块
24. 找规律填数 17,12,15,14,13,(),()?()
- A. 16,11
- B. 12,11
- C. 14,15
- D. 12,7
25. 如果将声音的音量设定为最大, 那么音量的最大值是?()
- A. 240
- B. 180
- C. 255
- D. 100

第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

26. 如图  所示积木可以实现角色的位置移动。()
27. 添加舞台背景可以在角色列表区找到相应的选项。()



28. 执行  程序，小猫一边叫一声“喵”一边向前走 50 步。()
29. 要获取当前音量大小值可以用  积木。()
30. 在角色列表区的任意空白区域点击鼠标右键，会弹出一个菜单，可以对角色进行“复制”、“导出”、“删除”的操作。()
31. 如图所示积木  的运算结果是 35。()
32. 绘制背景可以选择  按钮。()
33. 要实现音量的减小可以用  积木。()
34. 要实现角色切换到指定的造型可以用  积木。()
35. 用  积木可以实现角色瞬间移动到指定坐标位置。()

第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

36. 球飞了:

1. 准备工作

- (1) 背景: Pool;
- (2) 角色: Cat Flying、Ball.

2. 功能实现

- (1) 分别添加角色 Cat Flying、Ball 和背景 Pool;
- (2) 程序开始, Cat Flying 向球游去, 边游边切换造型, 到达球的位置;
- (3) 小猫到达球的位置后, 点击球, Ball 向上飞;
- (4) Cat Flying 说: “哎, 球飞了”。



37. 希神吓走猫头鹰:

1. 准备工作

- (1) 背景: Forest;
- (2) 角色: Centaur,Owl.

2. 功能实现

- (1) 分别添加角色 Centaur,Owl 和背景 Forest;
- (2) 程序开始, 角色 OWI 在舞台右上方, 与 Centaur 面对面; 示;
- (3) 程序开始, Centaur 切换为造型 centaur-a,1 秒后切换为造型 centaur-d, 并播放声音 Meow2, 然后切换为造型 centaur-a;
- (4) 听到叫声, 按下空格键, Owl 张开翅膀面向右飞走了。



参考答案

- | | | | | |
|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1. C | 2. A | 3. D | 4. B | 5. A |
| 6. A | 7. B | 8. A | 9. A | 10. A |
| 11. A | 12. A | 13. A | 14. B | 15. B |
| 16. A | 17. C | 18. B | 19. C | 20. D |
| 21. D | 22. C | 23. A | 24. A | 25. D |
| 26. × | 27. × | 28. × | 29. × | 30. × |
| 31. ✓ | 32. × | 33. ✓ | 34. × | 35. × |