

# 中国电子学会 2022 年 6 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. 角色初始位置在舞台正中间, 下面哪个选项能让角色移到舞台的左下角?( )

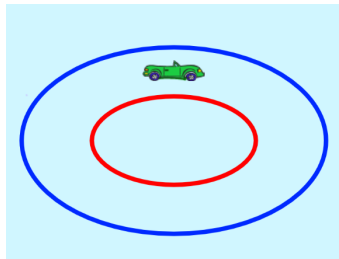
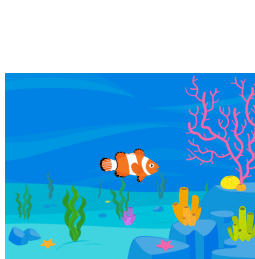
- A.  B.  C.  D. 

2. 点击绿旗, 执行下面程序, 关于小鱼的运动描述正确的是?( )

- A. 小鱼不会动 B. 小鱼一会向上游, 一会向下游  
C. 按下空格键小鱼向上游, 松开空格键小鱼就不动 D. 按下空格键小鱼往前游, 松开空格键小鱼就往后退



第 2 题





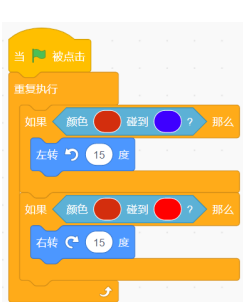

第 3 题




第 5 题



3. 做一个赛车游戏, 车的初始方向面向右, 车的左边是蓝色赛道, 右边是红色赛道, 以下哪个选项能实现赛车始终在赛道内前进?( )

- A.  B.  C.  D. 

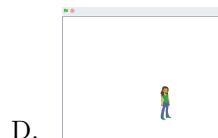
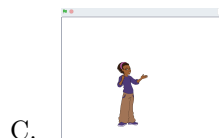
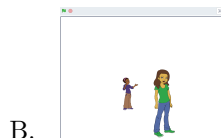
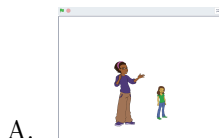
4. 观察图形  ? 变换规律, 问号处的图形应该是?( )

- A.  B.  C.  D. 

5. 女孩程序和位置如下图所示, 点击一次女孩后等待程序执行完毕, 再点击一次女孩, 说法正确的是? ( )

- A. 第二次点击女孩, 女孩说“我的宠物不是鸭子”  
B. 第二次点击女孩, 女孩从鸭子处移动到 Dog1 的位置  
C. 第二次点击女孩, 女孩说“找到我的宠物了!”  
D. 第一次点击女孩, 女孩移到鸭子的位置

6. 角色列表区如下图所示，舞台上角色显示正确的是?( )



7. 舞台上, 气球角色挡住了小猫角色, 要想把气球放在小猫角色的后面, 小猫角色执行下面哪个积木可以实现? ( )



8. 执行下面程序, 角色会在舞台区画出什么图案?( )

- A. 边长为 120 的三角形    B. 边长为 120 的正方形    C. 边长为 80 的三角形    D. 边长为 80 的正方形

9. 默认小猫角色, 执行下面程序后, 舞台上可以看到几只小猫?( )

- A. 0                      B. 2                      C. 3                      D. 4



### 第 6 题



第 8 题

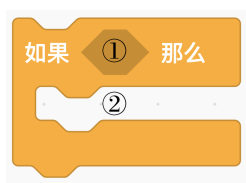


第 9 题

10. 下面哪个选项, 可以实现按下键盘上的右键, 角色向右移动?( )



11. 对下面积木描述正确的选项是?( )



- A. 如果①处条件为真，重复执行②处的指令
- B. 如果①处条件为假，执行②处的指令
- C. 如果①处条件为真，执行②处的指令
- D. 如果①处条件为假，重复执行②处的指令

12. 点击绿旗执行下面程序，下面选项描述正确的是?( )
- A. 按下空格后，角色一直移动，直到移动到舞台中心后停止移动
  - B. 角色一直移动，当按下空格键后，角色移动到舞台中心后停止移动。
  - C. 角色一直移动，当按下空格键后，角色立即停止移动
  - D. 角色移动到舞台中心，按下空格键后一直移动

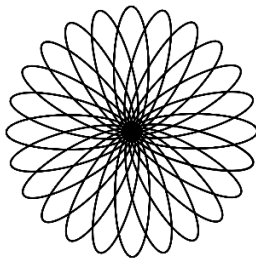
13. 角色 ben 共有 4 个造型，程序如下图所示，执行前是第一个造型，点击一次绿旗，角色的造型最终停留在?( )
- A. ben-a
  - B. ben-b
  - C. ben-c
  - D. ben-d



第 12 题



第 13 题

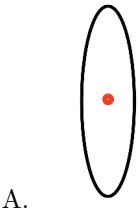


第 14 题

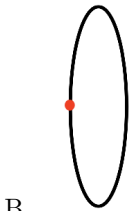


第 15 题

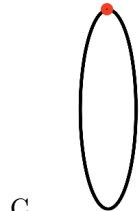
14. 上左图的程序运行后，绘制的图案如上右图所示，下面选项中红点表示角色的中心点，中心点位置正确的选项是?( )



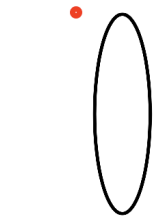
A.



B.



C.



D.

15. 执行上面程序，角色的  $y$  坐标最终为?( )
- A. 0
  - B. 50
  - C. -50
  - D. 100
16. 红框中填入哪个选项，可以实现：如果碰到“Bug 族小兵”或者“Bug 族头目”，角色说“救命!” 2 秒?( )



A.



B.



C.




D.




17. 下面两段程序可以合并成哪个选项，合并前和合并后实现的功能相同?( )


A.




B.



C.



D.



第 17 题

第 18 题

18. 上面三张图分别为舞台、笔的中心点、笔的程序，程序中的红色与舞台上的红色一致，点击绿旗，下面选项说法正确的是?( )

- A. 鼠标点击红色，画笔的颜色会设为红色

B. 按下鼠标，舞台区会变成红色
- C. 只要角色笔碰到红色，画笔的颜色就会设为红色

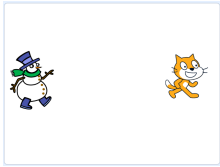
D. 鼠标点击红色，舞台区会变成红色


19. 雪人和小猫的初始位置如下左图所示，雪人面向 90 方向，程序如下右图所示，点击绿旗，下面选项说法错误的是?( )

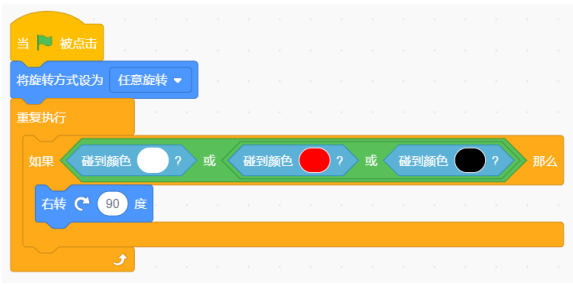
- A. 雪人到小猫的距离小于 50 时，说“你好!”

B. 雪人到小猫的距离大于 50 时，一直移动
- C. 雪人到小猫的距离大于 50 时，说“你好!”

D. 雪人到小猫的距离小于 50 时，不再移动







第 19 题

第 20 题


20. 关于上面程序，说法正确的是?( )

- A. 角色只能同时碰到黑色、白色、红色，才会向右旋转

B. 角色碰到黑色、白色、红色其中一种颜色，就会向右旋转
- C. 角色只能同时碰到黑色、白色、红色，才会向左旋转

D. 角色碰到黑色、白色、红色其中一种颜色，就会向左旋转


21. 下列选项中，与程序  的判断结果相同的是?( )
- A.  B. 
- C.  D. 

22. 如图  所示，当绿旗点击时，角色会说出什么内容?( )
- A. 1 B. 2 C. 3 D. 12


23. 角色的坐标为  $(-100, 90)$ ，初始方向为  $90$ ，当执行  积木后，角色的坐标变为多少?( )
- A.  $(-200, 90)$  B.  $(0, 90)$  C.  $(-100, -10)$  D.  $(-100, -190)$

24. 执行下面程序后，最后角色的坐标是多少?( )
- A.  $(0, 10)$  B.  $(100, 100)$  C.  $(200, 100)$  D.  $(100, 200)$

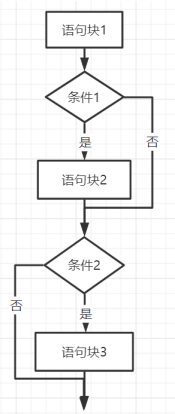
25. 执行下面程序，角色一共会移动多少步?( )
- A. 10 B. 20 C. 30 D. 60



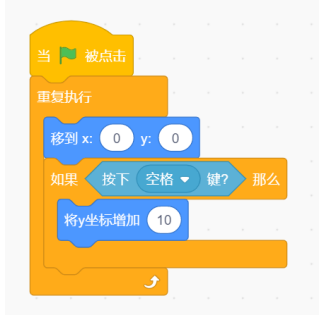
第 24 题



第 25 题




第 26 题

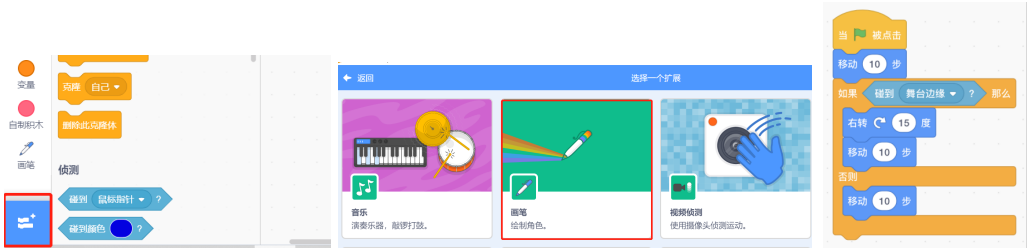


第 27 题

第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

26. 如上图所示，左边流程图可以用右边积木来实现. ( )
27. 如上图所示，点击绿旗后，按下十次空格键，小猫的  $y$  坐标变为 100. ( )
28. 执行  积木，角色会消失. ( )

29. 点击屏幕左下角的“添加扩展”后，再点击“画笔”，可以添加画笔的所有积木。( )



第 29 题

第 30 题

30. 执行上图程序，角色会在舞台上一直四处移动，碰到边缘反弹。( )

31. 下面两段程序实现的功能一样，角色碰到“怪兽”后，说“失败”2 秒，整个程序结束。( )




第 31 题



第 34 题



第 35 题

32. 积木  可以修改画笔的颜色。( )

33. 判断两个条件是否同时满足，可以使用这个  积木。( )

34. 执行如上图程序，角色说“你好!”。( )

35. 执行如上图程序，可以画出  图形。( )

第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

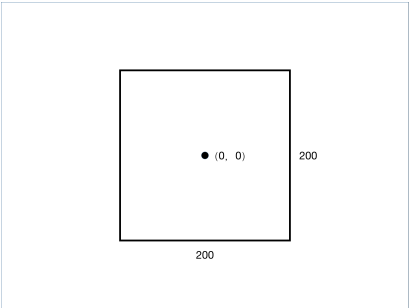
36. 画正方形:

1. 准备工作

- (1) 保留默认小猫角色并隐藏角色;
- (2) 默认空白背景;
- (3) 添加画笔模块。

2. 功能实现

- (1) 画笔颜色设为黑色，画笔粗细设为 4;
- (2) 围绕舞台中心绘制正方形，正方形的中心点坐标为 (0,0);
- (3) 正方形的边长为 200。



37. 大鱼吃小鱼:

1. 准备工作

- (1) 选择背景 Underwater1;
- (2) 删除默认小猫角色，选择角色 Shark2 和角色 Fish。

2. 功能实现

- (1) 当按下“上”、“下”、“左”、“右”键时，Shark2 可以朝对应方向移动;
- (2) 当按下“左”、“右”键时，方向也跟随改变，“上”、“下”方向不变;
- (3) 点击绿旗，Fish 出现在随机位置;
- (4) 当 Shark2 碰到 Fish 时，会张嘴闭嘴一次，这时 Fish 会隐藏被“吃掉”，一秒后 Fish 会重新在随机位置出现。

