

# 中国电子学会 2022 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. 广场中有声控喷泉, 当声音的音量大于 60 的时候, 喷泉就会喷出水, 现在的音量为 30, 下列哪个选项可以让喷泉喷出水?( )

A.  B.  C.  D. 

2. 造型编辑器中, 选中橙子以及它的阴影后, 点击下面哪个按钮可以让造型从  变成  ?( )

A.  B.  C.  D. 

3. 小猫和小狗比赛, 下图的黑线是终点, 两个角色初始位置距离终点都是 50 步, 点击绿旗后, 谁先到达终点?( )

A. 小猫 B. 小狗 C. 同时到达 D. 不一定

4. 下面选项说法错误的是?( )

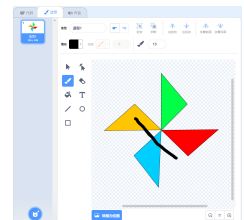
- A. 舞台区可以同时展示多个角色, 但是只能同时展示一个背景  
B. 角色的造型有位图和矢量图两种模式  
C. 作品名称只能在编程界面修改, 不能在保存到电脑时修改  
D. 不使用积木块也可以设置角色的旋转方式



第 3 题



第 5 题




第 6 题

5. 如上图所示, 小猫有两个造型, 程序执行结束后, 小猫的造型是?( )


A. 造型 1 B. 造型 2 C. 都有可能 D. 两个造型会不停切换

6. 如上图所示, 绘制完风车的图案后, 不小心画错了, 多画了一条黑色的线。下列哪个选项能够让风车立刻变回原来的样子?( )


A.  B.  C.  D. 

7. Ben 角色的造型列表如下图所示，下列选项中，造型名称和造型编号对应正确的是?( )
- A. 造型名称 ben-a 对应造型编号 0                      B. 造型名称 ben-b 对应造型编号 2
- C. 造型名称 ben-c 对应造型编号 1                      D. 造型名称 ben-d 对应造型编号 3
8. 舞台的两个背景如下图所示，小猫每天先去篮球场打球 3 分钟，再去游泳池游泳。下面哪个选项能正确表示运动场景变化?( )


A.




B.



C.



D.



第 7 题



第 8 题



第 9 题



第 10 题




第 11 题




9. Parrot 有两个造型，下列选项程序执行结束后，能够看到 Parrot 多次挥舞翅膀效果的是?( )


A.




B.



C.



D.



10. 舞台有如下背景，程序执行结束后，舞台最终显示的背景是?( )
- A. Arctic                      B. Desert                      C. Farm                      D. Urban

11. Casey 的造型列表和舞台的背景列表如下图所示。当程序执行结束后，正确显示舞台区的背景和角色造型的是哪一个选项?( )

A.



B.




C.

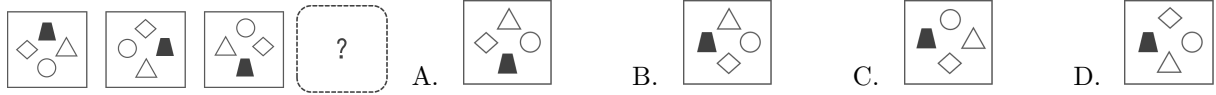


D.



12. 两根木棒，如图  所示，在不叠放的情况下切成五段圆柱需要切几次?( )
- A. 1 次                      B. 2 次                      C. 3 次                      D. 4 次

13. 观察下列图形规律，虚线框中应该填入的图形是?( )



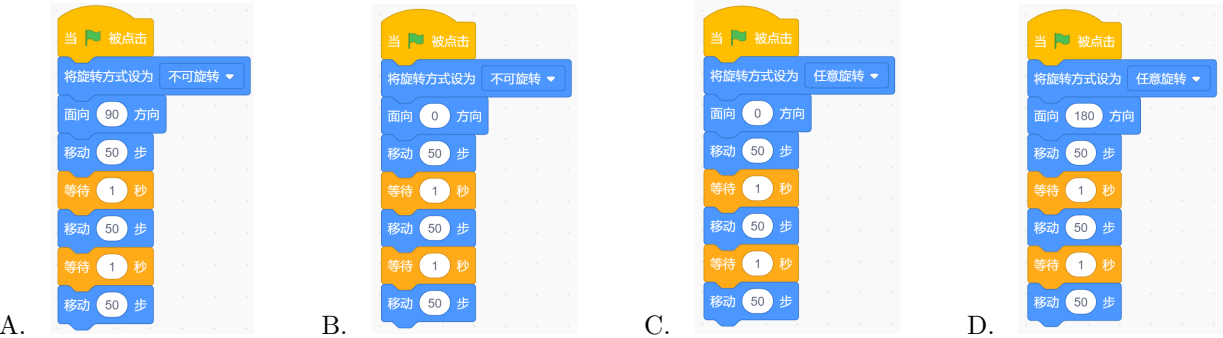
14. 两个队伍进行一对一竞赛，队伍一有 3 个人，队伍二有 3 个人，要保证每个队员都和对方的三名队员比过一场，应该安排几场比赛?( )

- A. 6 场                      B. 7 场                      C. 8 场                      D. 9 场

15. 小玉、小林、小明和小红四人在比谁的铅笔多，小玉说：“我的笔比小林多”，小明说：“小红的笔比小林少”，小红说：“小明的笔比我少”，请问四人谁的铅笔最多?( )

- A. 小玉                      B. 小林                      C. 小明                      D. 小红

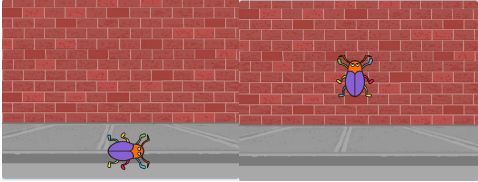
16. 小甲虫的初始状态与位置如下图-左所示。下列选项中，能够让小甲虫爬上下图-右位置并且头朝上的是?( )



第 16 题

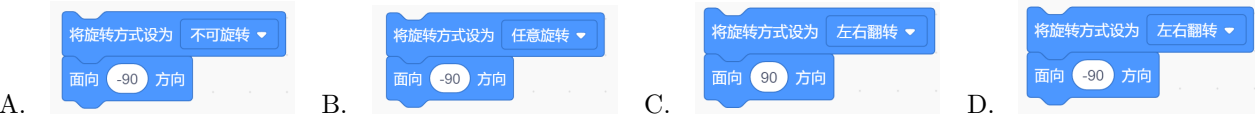


第 18 题




第 20 题

17. 执行下面哪段程序，可以让苹果由  的状态切换到  的状态?( )



18. 角色默认的样式与方向如上图所示，执行程序后，箭头指向的方向为?( )

- A. 上                      B. 下                      C. 左                      D. 右

19. 角色的当前音量如图  所示为 70%，下面哪个选项能够让声音变小一点?( )



20. 执行上图程序，能够听到几声猫叫?( )

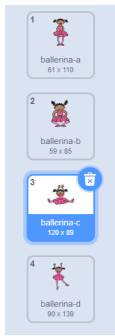
- A. 1                      B. 2                      C. 3                      D. 4

21. 如下图所示, Ballerina 的初始造型为造型 3, 在  积木下需要拼接几块  积木, 在运行程序后才能让 Ballerina 换造型 2 呢?( )

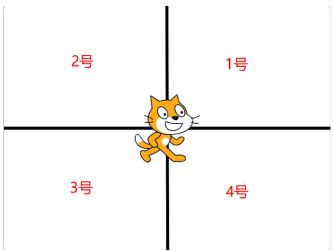
- A. 1 块                      B. 2 块                      C. 3 块                      D. 4 块

22. 小猫的初始位置与程序如下图所示, 程序执行结束后, 小猫停留在哪个区域?( )

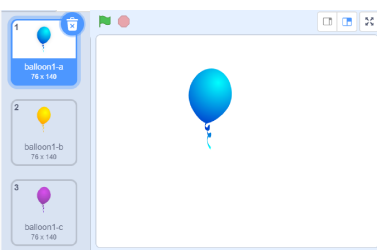
- A. 1 号区域                      B. 2 号区域                      C. 3 号区域                      D. 4 号区域



第 21 题



第 22 题




第 23 题



第 24 题

23. 舞台上有一个 Balloon1 角色, Balloon1 角色的初始造型和程序如上图所示, 点击 Balloon1 三次后, 舞台上显示?( )

- A.                       B.                       C.                       D. 

24. 舞台上有一只小猫如图  所示, 小猫现在在最左边格子的中心, 每走一格需要移动 100 步, 程序如上图所示, 要想让小猫走到红色格子的中心, 需要点击几次小猫?( )

- A. 3 次                      B. 4 次                      C. 5 次                      D. 6 次

25. 在哪个模块下能找到  这块积木?( )


- A.  运动                      B.  事件                      C.  控制                      D.  运算

第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

26. 只能通过积木块和拖动角色的方式改变角色的坐标。( )
27. 舞台背景列表如下图所示, 想要从背景 1 切换为 Woods 背景, 使用“下一个背景”积木块和“换成 Woods 背景”积木块都可以实现。( )
28. Bear 的造型列表如下图所示, 使用“下一个造型”积木块, 可以让 Bear 的造型变为 bear-a。( )
29. 母鸡有下列两个造型, 执行下列程序后, 母鸡的头朝着右边。( )



第 27 题      第 28 题                      第 29 题                                      第 32 题                                      第 33 题

30. 每上一层楼需要走 10 阶楼梯, 李华从 1 楼走到 4 楼一共走了 40 阶楼梯。( )
31. 对于默认的小猫角色, 将旋转方式设为不可旋转, 小猫面向 -90, 小猫会倒立。( )
32. 角色 1 的面向方向与旋转方式可以编程用积木修改, 也可以在如上图所示的区域修改。( )
33. 小鸡的造型列表与程序如上图所示, 运行程序后, 可以清楚地看见小鸡一边向左移动一边切换造型。( )
34. 在背景中用  积木块调整音量, 角色中的声音音量也会跟着变化。( )
35. Scratch 中只能给角色添加一个声音。( )

第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

36. 旅行相册:

1. 准备工作

- (1) 删除小猫角色;
- (2) 选择角色 Wizard-toad;
- (3) 删除默认白色背景, 选择背景依次为: Forest, Boardwalk, Water And Rocks, Arctic;
- (4) 给背景选择声音 Chill。


2. 功能实现

- (1) 点击绿旗开始, 角色 Wizard-toad 初始位置如图所示, 初始造型为 wizard-toad-a;
- (2) 程序开始 1 秒后, 角色 Wizard-toad 向上跳起 100 步, 换成 wizard-toad-b 造型, 在空中停留 1 秒后, 落到地面, 换成 wizard-toad-a 造型, 注意角色 Wizard-toad 始终朝向右;
- (3) 点击绿旗后, 初始背景为 Forest, 背景播放着声音 Chill, 同时每隔 1 秒切换一次背景, 最后停在第四个背景 Arctic。



37. 报时公鸡:

1. 准备工作

- (1) 背景: 根据下图绘制两张背景;
- (2) 删除默认角色, 添加角色 Rooster 

2. 功能实现

- (1) 点击绿旗, 角色 Rooster 初始化位置、大小, 位于舞台左侧, 面向右侧, 造型为 “rooster-a”, 背景为 “背景 1”;
- (2) 点击角色 Rooster, Rooster 从舞台左侧走到右侧, 再从右侧走到中间; (注意走的过程中脚不能朝上, 并且朝哪个方向走 Rooster 就面朝哪里);
- (3) 走完后, 切换成造型 “rooster-b”, 播放声音”rooster”, 声音播完后, 切换背景为 “背景 2”。

