

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?()

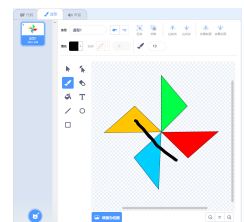
- A. 舞台区可以同时展示多个角色, 但是只能同时展示一个背景
B. 角色的造型有位图和矢量图两种模式
C. 作品名称只能在编程界面修改, 不能在保存到电脑时修改
D. 不使用积木块也可以设置角色的旋转方式



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.

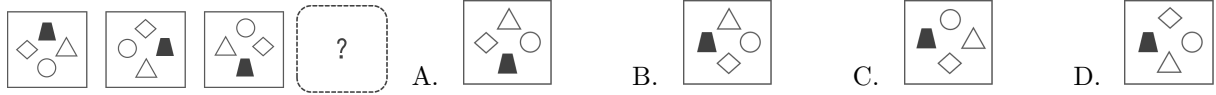


D.



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?()



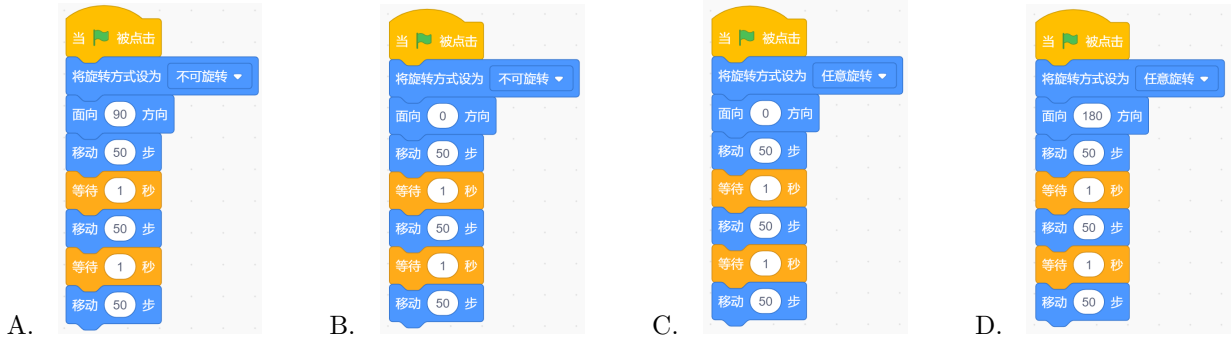
14. 两个队伍进行一对一竞赛，队伍一有 3 个人，队伍二有 3 个人，要保证每个队员都和对方的三名队员比过一场，应该安排几场比赛?()

- 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?()

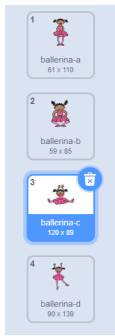
- A. 1 B. 2 C. 3 D. 4

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?()

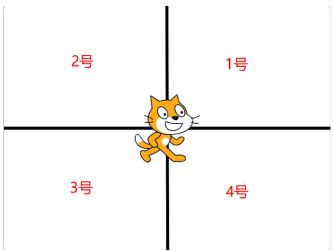
- A. 1 块 B. 2 块 C. 3 块 D. 4 块

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?()

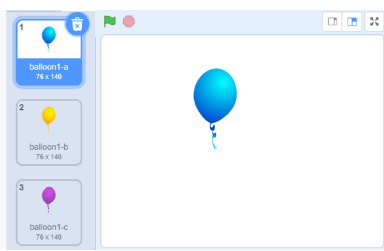
- A. 1 号区域 B. 2 号区域 C. 3 号区域 D. 4 号区域



第 21 题



第 22 题



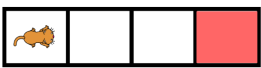
第 23 题



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) 可背景选择声音 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”。

