中国电子学会 2020 年 12 月 Scratch 一级考试

考试时间: 60 分钟

第一部分、单选题 (共 25 题, 每题 2 分, 共 50 分.)

姓名:_____

| 1. 如下图所示,哪个区域是" | '舞台区"?() | | | | | | | | |
|--|--|------------------------------------|-------------------------|--|--|--|--|--|--|
| A. A | В. В | C. C | D. D | | | | | | |
| 2. 如下图所示,哪段程序可以 | J随机切换三个背景?() | | | | | | | | |
| 当 Po 被点击 按成 Bedroom 3 ▼ 背景 下一个背景 | 当 被点击 按成 下一个背景 ▼ 背景 В. | 海域 上一个背景 ▼ 背景 接戚 Bedroom 3 ▼ 背景并等符 | 当 被点击 换成 随机背景 ▼ 背景 D. | | | | | | |
| 3. 如下图所示,哪个程序可以 | 人切换成第 4 个背景?(| | | | | | | | |
| 当 | 当 被点击 说 换成第4个背景 B. | 当 被点击 换成 造型4 ▼ 造型 C. | 当 下一个背景 下一个背景 下一个背景 | | | | | | |
| Contract to the contract to th | 日本 | | | | | | | | |
| B B B B B B B B B B B B B B B B B B B | 2 Baseball 2 450 x 350 3 第最3 054 x 351 4 Bedroom 3 450 x 350 | | | | | | | | |
| 第1题 | 第2题 第3题 | 第 4 题 | 第7题 | | | | | | |
| 4. 上图为小猫的初始方向,哪个积木可以让小猫面向正右方?() | | | | | | | | | |
| A. 面向 90 方向 | 左转 り -90 度 B. | C. 石转 C 90 度 | 面向 90 方向 D. | | | | | | |
| 5. 当我们要切换角色的造型时,需要用到下面哪个模块中的积木?() | | | | | | | | | |
| A. 事件 | B. 运算 | C. 控制 | D. 外观 | | | | | | |
| 6. 下面哪个积木可以使小猫的面向方向由右转向左?() | | | | | | | | | |
| 面向 0 方向 A. | 图 180 方向 B. | C. | 五转 C* 180 度 | | | | | | |
| 7. 如上图,小猫在近处,小狗 | 可在远处,在不改变音量的 | 青况下,使用哪个按钮,能 | 往让小狗叫的声音变小?() | | | | | | |
| A . 慢—点 | B. ^{新强} | C. 轻-点 | D. ^{反转} | | | | | | |



| 15. | 小猫有 4 个造型 (依次为造 | 型 1, | 造型 2, 造型 3, 造型 4) | , 执 | 行下图这段程序后,小貓 | 苗的江 | 告型编号是?() |
|-----|-----------------------------|-----------|--|-----|---------------------------|-----|-------------------------|
| | A. 1 | В. | 2 | С. | 3 | D. | 4 |
| 16. | 小明今年 10 岁,小亮说:' | '我比 | 小明大 2 岁"。小红说: | "我 | 比小亮小 4 岁"。请问小 | く红く | 今年几岁?() |
| | A. 8 | В. | 15 | С. | 16 | D. | 6 |
| 17. | 小明家住 10 楼,小明家上 | 面还有 | 頁 8 层,地下室有 1 层, | 请 | 问包括地下室这栋楼一井 | は多く | ▷层?() |
| | A. 16 | В. | 18 | C. | 10 | D. | 19 |
| 18. | 下面哪个积木可以让角色切 |]换到 | 指定的一个造型?() | | | | |
| | 换成 造型1 ▼ 造型 | В. | 下一个造型 | С. | 下一个背景 | D. | 换成 背景1 ▼ 背景 |
| 19. | 执行下面程序, 小猫共走了 | 多少 | 步?() | | | | |
| | A. 115 | В. | 100 | C. | 110 | D. | 200 |
| 20. | 找规律: 1,3,4,7,(),18, 请 | 问 () | 应该填哪个数字?() |) | | | |
| | A. 15 | В. | 12 | С. | 11 | D. | 17 |
| 21. | 默认小猫角色,不改变造型 | !, 下 | 面哪组积木可以实现小狗 | 苗倒. | 立?() | | |
| | 将旋转方式设为 不可旋转 ▼ 面向 -90 方向 A. | В. | 将旋转方式设为 左右翻转 ▼ 面向 -90 方向 | С. | 将旋转方式设为 任意旋转 ▼ 面向 90 方向 | D. | 将旋转方式设为 任意旋转 ▼ 面向 90 方向 |
| | 当 換成 下一个 | 被点击 造型4 ▼ | 当 被点击 面向 90 方向 移动 10 歩 造 你好 2 石枝 C* 15 度 修动 100 歩 | D | | | |
| | | 第 15 | 题 第 19 题 | | 第 21 题 | | |
| 22. | 角色小猫默认的音量是多大 | :?(|) | | | | |
| | A. 0 | В. | 100 | С. | 50 | D. | 200 |
| 23. | 同学们站成一排,从左边数 | (小明: | 是第 5 人,从右边数小 | 明是 | 第5人,请问这排共多约 | 少学: | 生?() |
| | A. 5 | В. | 8 | С. | 9 | D. | 10 |
| 24. | 小猫有 4 个造型 (依次为造造型 1?() | 型 1、 | 造型 2、造型 3、造型 | 4), | 现在默认是造型 2, 下面 | 哪段 | 程序,可以将小猫变成 |
| | 当 被点击下一个造型 | В. | 当 被点击 | С. | 当 阿 被点击 下一个造型 下一个造型 下一个造型 | D. | 当一被点击下一个背景下一个背景 |



第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

36. 海底世界:

- 1. 准备工作
- (1) 背景: Underwater1;
- (2) 角色: Fish、Starfish.

2. 功能实现

- (1) 如右图所示设置 Fish 初始位置为舞台上方的左侧,面向右;设置 Starfish 初始位置在舞台左下方;
- (2) 点击绿旗 Fish 先说"你好!"2 秒后, Starfish 说"你好!"2 秒;
- (3) Fish 一直游到舞台边缘,碰到边缘时就往回走,注意肚皮不能朝上;
- (4) Starfish 不动,每过 0.5 秒切换一次造型;
- (5) 添加背景音乐"Bubbles",播放背景音乐.



37. 小猫当裁判:

- 1. 准备工作
- (1) 背景: School、Soccer2;
- (2) 角色: 小猫.

2. 功能实现

- (1) 设置小猫初始位置如下图所示,初始方向为右;
- (2) 设置初始背景为 School;
- (3) 点击绿旗,等待1秒后,小猫面向学校,走到学校门口,切换背景 Soccer2;
- (4) 切换成 Soccer2 后, 小猫位置在左下角;
- (5) 小猫进入 Soccer2, 播放声音 Goal Cheer;
- (6) 调整小猫面向方向,朝着右上角的小红旗走去,最后停在小红旗处.

