

中国电子学会 2020 年 12 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. 如下图所示, 哪个区域是“舞台区”? ()

A. A

B. B

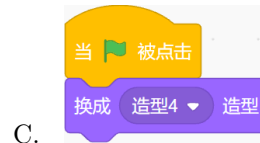
C. C

D. D

2. 如下图所示, 哪段程序可以随机切换三个背景? ()



3. 如下图所示, 哪个程序可以切换成第 4 个背景? ()



第 1 题

第 2 题

第 3 题

第 4 题

第 7 题

4. 上图小猫的初始方向, 哪个积木可以让小猫面向正右方? ()



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? ()



6. 下面哪个积木可以使小猫的面向方向由右转向左? ()



7. 如上图, 小猫在近处, 小狗在远处, 在不改变音量的情况下, 使用哪个按钮, 能让小狗叫的声音变小? ()



8. 下面哪个积木可以使角色“说”一些内容，并且说的内容不会自动消失?()

- A.  B.  C.  D. 





9. 下面哪个积木可以使音调变高?()

- A.  B.  C.  D. 

10. 下图中哪个按钮可以添加新背景?()

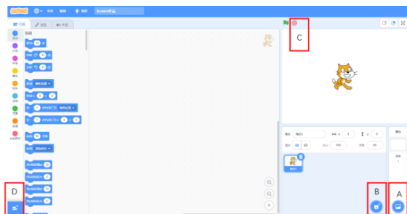
- A. A B. B C. C D. D

11. 执行下面哪段程序可以让小猫移到苹果所在的位置?()

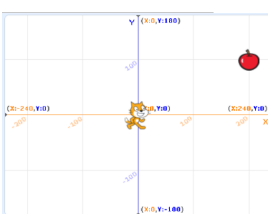
- A.  B.  C.  D. 

12. 下面哪个积木可以使角色换成下一个造型?()

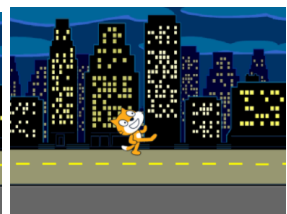
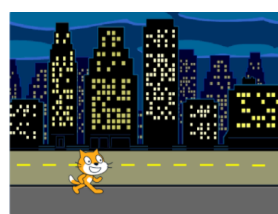
- A.  B.  C.  D. 



第 10 题







第 11 题



第 14 题


13. 下面哪个程序可以实现小猫一面唱歌一面左右摇摆?()

- A.  B.  C.  D. 




14. 上面左图为小猫初始位置，旋转方式为任意旋转，执行下面哪段程序可以达到右图所示的效果?()

- A.  B.  C.  D. 

25. 下面哪组积木可以让小猫最终面向 100 度?()

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

第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

26. 只能使用  积木实现背景切换。()
27. 小狗的造型如下图所示, 执行下面程序, 可以看到小狗吐舌头奔跑的动画.()
28. 使用  积木可以实现随机切换造型.()
29. 有一段绳子, 在绳子中间剪了 3 刀, 最后绳子被分成了 3 段.()
30. 使用  积木可以让音量变小.()
31. 点击下图所示按钮, 可以添加角色.()



第 27 题




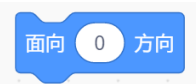
第 31 题



第 32 题



第 35 题

32. 可以改变上图中“大小”的数值来调节角色大小, 目前“大小”数值为“100”, 是最大值, 不能再变大了.()
33. 在声音编辑器中, 点击  按钮能够使声音反转.()
34. 默认小猫角色, 不改变造型,  积木可以让角色面向左.()
35. 执行上图程序, 角色回到位置 $(x: -150, y: -120)$.()

第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

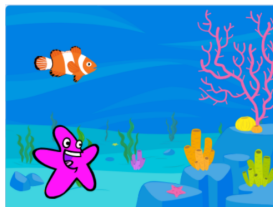
36. 海底世界:

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.

