

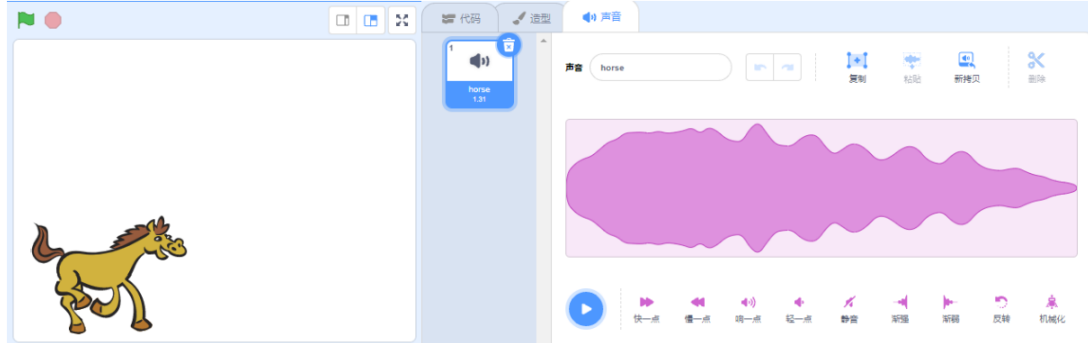
中国电子学会 2022 年 9 月 Scratch 一级考试

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. 点击绿旗, 下列哪个选项可以实现播放马叫声并在声音全部播放完后, 马向右移动?()



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

2. 如图所示, 角色 Ben 运行下一个造型积木, 下列说法不正确的是?()

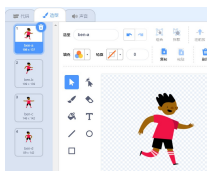
- A. 若当前造型为“ben-a”, 则下一个造型为“ben-b”
- B. 若当前造型为“ben-b”, 则下一个造型为“ben-c”
- C. 若当前造型为“ben-c”, 则下一个造型为“ben-d”
- D. 若当前造型为“ben-d”, 则下一个造型仍为“ben-d”

3. 如图所示, 把电脑上的一张图片上传到角色列表区, 应该用哪个按钮?()

- A. ① B. ② C. ③ D. ④

4. 如图所示, 点击绿旗, 下列说法正确的是?()

- A. 不会播放任何声音
- B. 点击绿旗, 等待 1 秒后, 会播放“喵”的声音
- C. 点击绿旗, “喵”的声音刚开始播放就瞬间没有了
- D. 点击绿旗, 等待 1 秒后, “喵”的声音刚开始播放就瞬间没有了



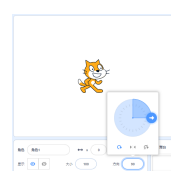
第 2 题



第 3 题



第 4 题



第 5 题

5. 如图所示, 默认小猫角色, 下列哪个选项能让小猫面朝下方?()

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

6. 当前造型为“ben-a”，下列哪个选项不能将角色 Ben 切换到“ben-d”造型?()

- A.


- B.


- C.


- D.

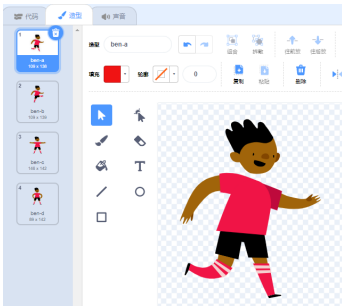


7. 关于舞台背景，下列选项正确的是?()

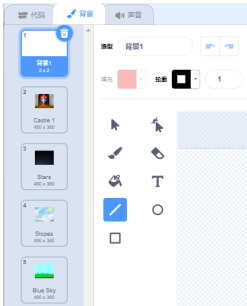
- A. 不可使用运动类积木 B. 不可使用外观类积木 C. 不可使用声音类积木 D. 不可对背景进行编程

8. 背景如下图所示，下列选项正确的是?()

- A. 当删除背景编号为 1 的背景后，剩下的背景编号分别为 2、3、4、5
B. 在角色代码中不能切换舞台背景
C. 如果当前背景为“Blue Sky”，执行“下一个背景”积木后，背景不会发生切换
D. 无法删除所有背景，至少要有 1 个背景



第 6 题



第 8 题



第 9 题

9. 秒针的初始方向如上图所示，秒针中心点在最左端，下列哪个选项可以使秒针指向三点钟方向?()

- A.


- B.


- C.


- D.



10. 下列选项中哪个积木的运行结果为 10?()

- A.


- B.


- C.


- D.



11. 小明拿着 10 元钱去买水果，买了 1 个苹果和 2 个香蕉，结果剩 3 元，请问 1 个苹果可能卖多少钱？（苹果和香蕉的单价都是整数）?()

- A. 2 元 B. 3 元 C. 4 元 D. 7 元

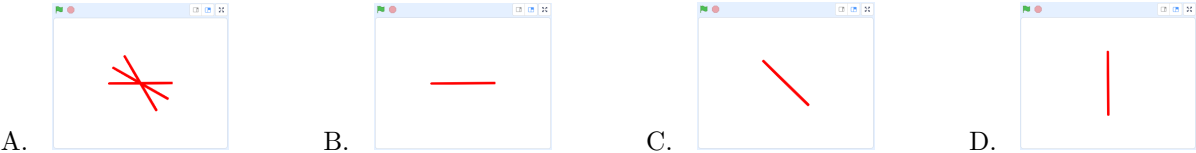
12. 冬奥会比赛中，某项比赛需进行两轮，各选手两轮得分相加最高者才能赢得冠军。第一轮比赛中，选手甲落后选手乙 10 分，选手丙落后选手甲 5 分，选手丁领先选手丙 5 分；第二轮比赛中，选手甲和选手丁得分反超选手乙 5 分，选手丙与选手乙得分相同。请问，最终谁拿到了冠军?()

- A. 选手甲 B. 选手乙 C. 选手丙 D. 选手丁

13. 在绘制角色时，选择画圆工具后，须同时按下键盘上的哪个键，才能绘制出正圆?()


- A. Ctrl B. Shift C. Alt D. 空格键

14. 点击绿旗后，舞台上将出现什么样的图案?()

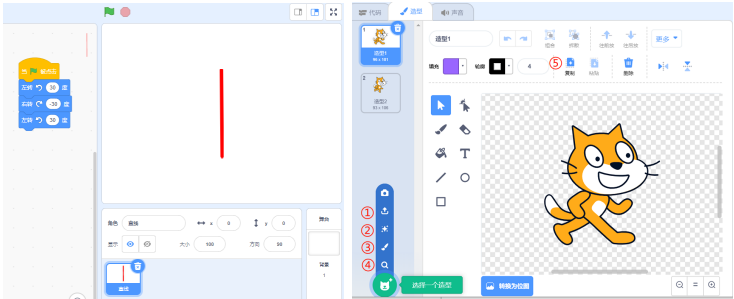


15. 如图所示，角色列表区里有 4 个角色，可在舞台区只能看到其中的 3 个，你觉得下列选项中最合理的是?()

- A. 背景太暗，看不清楚
- B. 角色 2 被删除了
- C. 角色 2 设置成了“隐藏”
- D. 角色 2 被背景挡住了

16. 保存图中所示的  Scratch 作品，不修改作品名字，生成的文件名是?()





A. Scratch.sb3 B. Scratch.sprite3 C. Scratch 作品.svg D. Scratch 作品.sb3



第 14 题

第 18 题

17. 点击全屏模式后，下列哪个选项可以退出全屏模式?()

- A. 按下键盘 Esc 键或点击 
- B.  或 
- C.  或 
- D.  或 

18. 下列哪个选项不能为小猫添加更多的造型?()

- A. 在“造型 1”上点右键，在随后出现的菜单中点“复制”
- B. 在“造型 2”上点右键，在随后出现的菜单中点“复制”
- C. 点击图中标注①②③④中的任一选项
- D. 点击图中标注⑤的“复制”按钮

19. 关于小猫的声音，下列说法不正确的是?()


- A. 我们可以为小猫添加更多的声音，甚至是狗叫声
- B. 我们可以为小猫录制一段声音
- C. 小猫角色中默认包含了名称为“喵”的声音
- D. 我们只能为小猫添加声音库中的声音

20. 下列哪个选项不是“清除音效”积木的作用?()


- A. 将“音调”恢复成默认值
- B. 将“音量”恢复成默认值
- C. 将“左右平衡”恢复成默认值
- D. 同时将“音调”和“左右平衡”恢复成默认值

21. 小猫位置如图所示，下列哪个选项可以让小猫到达小球的位置?()


A.




B.



C.



D.



22. 在多个背景的情况下，下列哪个选项可以实现：当点击角色时，角色回答当前背景的编号?()

A.



B.

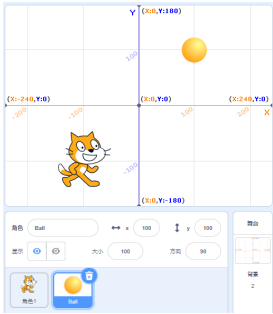


C.

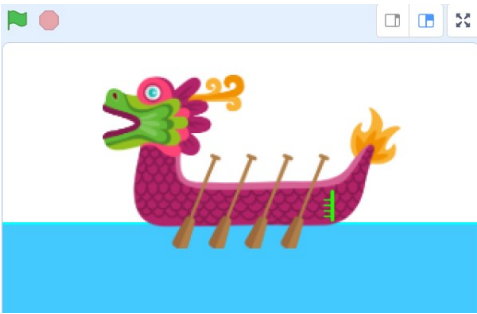


D.





第 21 题



第 25 题

23. 下列选项说法正确的是?()

- A. 不能在背景的程序里，控制角色造型的切换
- B. 只能切换到下一个背景，不能切换到上一个背景
- C. “当角色被点击”积木属于“控制”类积木
- D. 假如一个作品中有多个角色，我们可以在某一角色的程序里控制其它角色的造型切换

24. 角色包含多个造型，下列说法正确的是?()

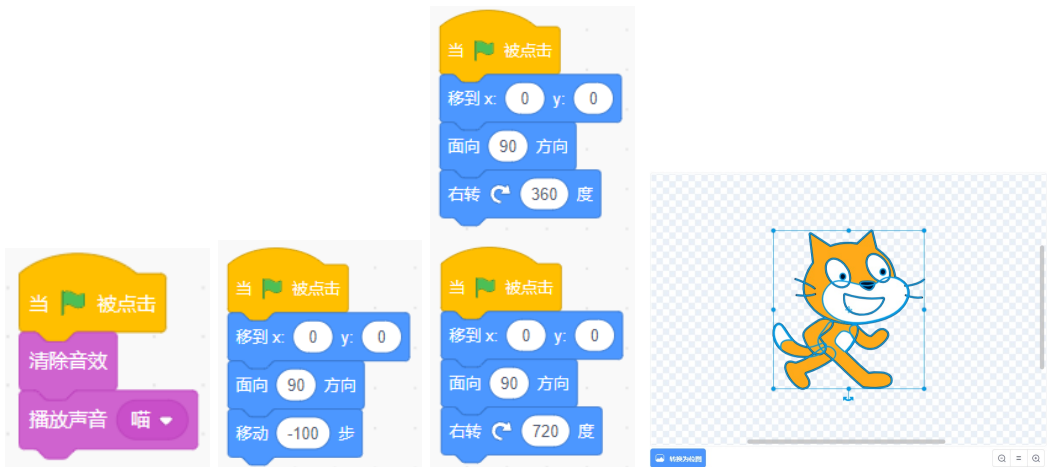
- A. 所有造型都是不可修改的
- B. 所有造型都是可以修改的
- C. 只能修改其中一个造型
- D. 不可以自拍一张图片作为新造型

25. 龙舟赛是我国传统节日端午节的主要民俗活动。龙舟船尾处绘制有绿色的吃水线标志，吃水线有 4 个刻度（如图所示吃水线里的 4 条绿色横线），由上到下分别标记了①、②、③、④符号。龙舟赛有快乐龙舟队、开心龙舟队、团结龙舟队和勇敢龙舟队四支队伍参赛，当快乐龙舟队比赛时，水面与吃水线的①号刻度平齐；当团结龙舟队比赛时，水面与吃水线的②号刻度平齐；当开心龙舟队比赛时，水面与吃水线的③号刻度平齐；当勇敢龙舟队比赛时，水面与吃水线的④号刻度平齐。给四支龙舟队按其重量排序，由小到大的顺序应该是?()

- A. 快乐龙舟队，开心龙舟队，团结龙舟队，勇敢龙舟队
- B. 快乐龙舟队，团结龙舟队，开心龙舟队，勇敢龙舟队
- C. 团结龙舟队，勇敢龙舟队，开心龙舟队，快乐龙舟队
- D. 勇敢龙舟队，开心龙舟队，团结龙舟队，快乐龙舟队

第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

26. 一个角色只能包含一个造型。()
27. 我们可以根据需要将角色的任意一点设为造型中心。()
28. 一个程序只能播放一次声音。()
29. 我们在 Scratch 默认的白色舞台背景上绘制了一条线段, 然后又从背景库中选择了另外一张背景添加到作品中, 那条线段也同时出现在后来添加的背景中。()



第 31 题 第 33 题 第 34 题 第 35 题

30. 黑兔、灰兔和白兔三只兔子比赛跑步。黑兔说：“我跑得不是最快的，但比白兔快。”，从这个描述可以得知，黑兔子跑得最快。()
31. 执行下列程序，我们将无法听到猫叫声。()
32. 我们想打开电脑里存放的一个 Scratch 文件，可以通过先点击“编辑”菜单，再点击“从电脑中打开”。()
33. 对于默认角色小猫，执行下列程序，小猫距离舞台右边缘的距离要大于其距离左边缘的距离。()
34. 对于角色来说，下列两段程序的运行效果是一样的。()
35. 角色造型中的各部分在矢量图模式下默认是拆散的（如下图所示），当点击“转换为位图”后，此时的造型各部分仍是可拆散的。()

第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

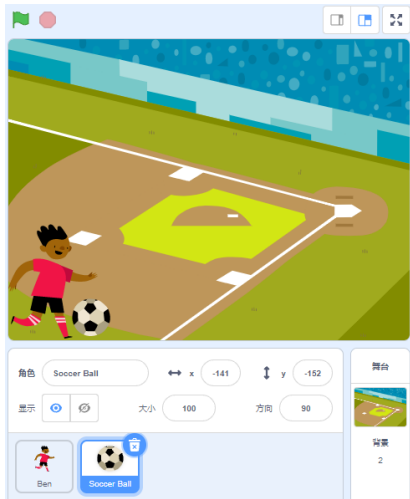
36. 踢足球:

1. 准备工作

- (1) 选择背景 Baseball 2;
- (2) 删除默认的小猫角色, 选择角色 Ben 和 Soccer Ball。

2. 功能实现

- (1) Ben 初始造型为 ben-a, 初始位置为舞台左下角;
- (2) Soccer Ball 位于 Ben 脚前不远处;
- (3) 点击绿旗, 等哨声 (Referee Whistle) 结束后, Ben 每隔 1 秒钟切换一个造型, 直至其造型为 ben-d;
- (4) 在切换成 ben-b 造型后, Soccer Ball 往前移动至舞台右边缘;
- (5) 观众的欢呼声 (Goal Cheer) 随即响起, Soccer Ball 消失。



第 36 题



第 37 题

37. 猫捉老鼠:

1. 准备工作

- (1) 选择背景 Witch House;
- (2) 删除默认的小猫角色, 选择角色 Cat 2 和 Mouse1, Cat 2 大小设为 80, Mouse1 大小设为 60。

2. 功能实现

- (1) Cat 2 位于舞台左下角, 面朝右上 (方向 55); Mouse1 位于舞台右上角, 面朝左;
- (2) 程序开始, Cat 2 边叫边朝向舞台右上角扑去, 500 步的路程每跑 100 步就要歇息 0.5 秒;
- (3) 程序开始, Mouse1 由舞台右上角跑向舞台左上角, 静止不动;
- (4) Cat 2 扑到舞台右角落空后, 又转向舞台左上角, 最终将 Mouse1 抓住。