

中国电子学会 2020 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. 以下哪段程序可以实现小猫向左移动?()



2. 小猫给公园设计了如下的平面图, 它想把黑色的路变成棕色, 请问需要点击几次油漆桶按钮?()

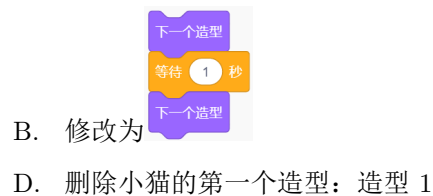
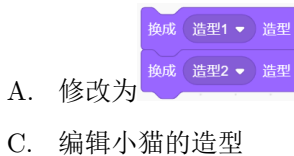
A. 3

B. 9

C. 1

D. 10

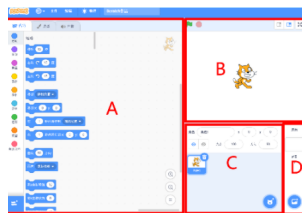
3. 默认的小猫有两个造型 (分别为造型 1 和造型 2)。在运行下面的程序后, 没有看到造型的切换, 下面哪一项可以修复这个问题?()



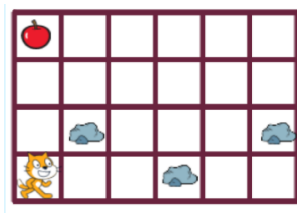
第 2 题



第 3 题



第 4 题



第 5 题

4. 上面哪个区域是“舞台”?()

A. A

B. B

C. C

D. D

5. 上面地图中每格的长度是 50 步长, 小猫要想拿到苹果, 下面哪组程序可以实现?()



6. 以下哪个可以实现小猫向上移动?()



7. 下面地图中每格的长度是 50 步长，小猫要想拿到苹果，下面哪组程序可以实现?()

A.

B.

C.

D.

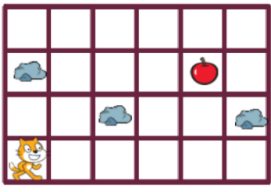
8. 以下哪个按钮可以实现造型水平翻转功能?()

A.

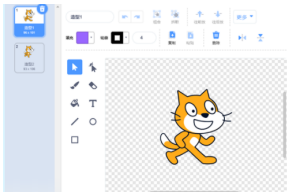
B.

C.

D.



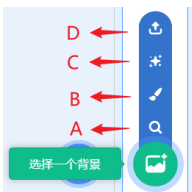
第 7 题



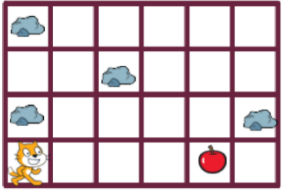
第 8 题



第 9 题



第 11 题



第 12 题

9. 在上面图形基础上，只能移动一根火柴棍，不能变成下面哪个选项的图形?()

A.

B.

C.

D.

10. 以下哪组积木块可以实现播放 4 次声音“喵”?()

A.

B.

C.

D.

11. 如上图，从背景库中选择一个背景，应该点击哪一个按钮?()

A. A

B. B

C. C

D. D

12. 如上图，地图中每格的长度是 50 步长，小猫要想拿到苹果，下面哪组程序可以实现?()





A.

B.





C.

D.

13. 在菜单栏中以下哪个可以实现语言的切换?()

A.  B.  C.  D. 

14. 下图为造型的编辑界面，以下哪个可以实现变形功能?()

A.  B.  C.  D. 





15. 如下图，想要录制一个声音，应该点击哪个按钮?()

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







第 14 题 第 15 题 第 16 题 第 18 题





16. 如上图，哪组积木块可以实现如下图小猫面向下移动?()

A.  B.  C.  D. 

17. 在声音编辑器中，能够实现声音头和尾互换，应该选择以下哪一个?()

A.  B.  C.  D. 

18. 上图造型编辑界面，以下哪个可以实现造型垂直翻转功能?()

A.  B.  C.  D. 

19. 下面哪个区域是角色列表区?()

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





20. 如下图，小猫去学校一共有几条路径?()

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



第 19 题 第 20 题 第 21 题

21. 如上图，以下哪组积木块可以实现如下图小猫面向上移动?()

A.  B.  C.  D. 

22. 关于造型的说法正确的是?()

- A. 角色中有且只有一个造型
- B. 角色中必须有多个造型
- C. 角色中至少有一个造型
- D. 角色中可以没有造型

23. 舞台背景与角色相比, 哪个模块是没有的?()

- A. 运动模块
- B. 外观模块
- C. 声音模块
- D. 事件模块


24. 找规律填数 17,12,15,14,13,(),()?()

- A. 16,11
- B. 12,11
- C. 14,15
- D. 12,7


25. 如果将声音的音量设定为最大, 那么音量的最大值是?()

- A. 240
- B. 180
- C. 255
- D. 100

第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

26. 如图  所示积木可以实现角色的位置移动.()


27. 添加舞台背景可以在角色列表区找到相应的选项.()

28. 执行  程序, 小猫一边叫一声“喵”一边向前走 50 步.()


29. 要获取当前音量大小值可以用  积木.()


30. 在角色列表区的任意空白区域点击鼠标右键, 会弹出一个菜单, 可以对角色进行“复制”、“导出”、“删除”的操作.()

31. 如图所示积木  的运算结果是 35.()

32. 绘制背景可以选择  按钮.()

33. 要实现音量的减小可以用  积木.()

34. 要实现角色切换到指定的造型可以用  积木.()

35. 用  积木可以实现角色瞬间移动到指定坐标位置.()

第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

36. 球飞了:

1. 准备工作

- (1) 背景: Pool;
- (2) 角色: Cat Flying、Ball.

2. 功能实现

- (1) 分别添加角色 Cat Flying、Ball 和背景 Pool;
- (2) 程序开始, Cat Flying 向球游去, 边游边切换造型, 到达球的位置;
- (3) 小猫到达球的位置后, 点击球, Ball 向上飞;
- (4) Cat Flying 说: “哎, 球飞了”。



37. 希神吓走猫头鹰:

1. 准备工作

- (1) 背景: Forest;
- (2) 角色: Centaur,Owl.

2. 功能实现

- (1) 分别添加角色 Centaur,Owl 和背景 Forest;
- (2) 程序开始, 角色 OWI 在舞台右上方, 与 Centaur 面对面; 示;
- (3) 程序开始, Centaur 切换为造型 centaur-a,1 秒后切换为造型 centaur-d, 并播放声音 Meow2, 然后切换为造型 centaur-a;
- (4) 听到叫声, 按下空格键, Owl 张开翅膀面向右飞走了。

