

中国电子学会 2021 年 9 月 Scratch 二级考试

考试时间: 60 分钟

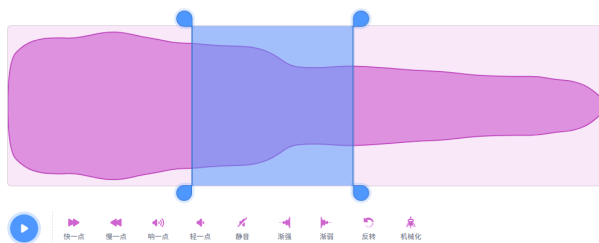
姓名: _____

第一部分、单选题 (共 25 题, 每题 2 分, 共 50 分.)

1. 执行下图所示程序, 舞台上的角色?()
A. 在 1 秒内滑行到随机位置
B. 不断地重复滑行到随机位置
C. 只有按下空格键的时候, 才会滑行到随机位置
D. 只有按下空格键以外键的时候, 才会滑行到随机位置
2. 在“声音”选项卡中用鼠标拖动选中如下图所示的声波, 再选择下方的“静音”功能, 下面选项正确的是?()
A. 设置整个声音文件都静音
B. 只是选中部分静音
C. 选中部分以外的声音静音
D. 没有任何作用



第 1 题



第 2 题



第 3 题

3. 与上图程序实现效果相同的选项是?()



A.




B.



C.



D.


4. 舞台上有小猫和“mouse1”两个角色, “mouse1”隐藏, 如果小猫移动到“mouse1”所在的位置, 积木  的结果是?()

A. false

B. true

C. 不会有返回值

D. 都有可能

5. 添加“视频侦测”模块, 开启摄像头, 用手在摄像头前缓慢移动, 积木  运行结果最有可能是?()

A. -10

B. 0

C. 10

D. 100

6. 默认小猫角色, 下面哪个选项能够实现只点击一次绿旗, 不做其他操作, 小猫舞台上行走一圈后停止?()



A.



B.



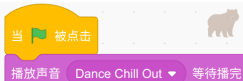
C.



D.

7. 小猫和熊的程序如下图，点击绿旗，小猫和熊两个角色同时在播放音乐，按下空格键，下面选项正确的是?()

- A. 同时停止这两个角色播放音乐
- B. 只能停止小猫播放音乐
- C. 只能停止熊播放音乐
- D. 不能停止任何角色播放音乐



第 7 题



第 8 题

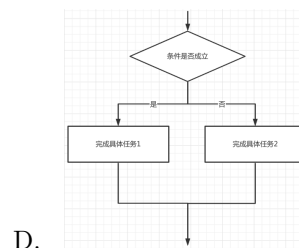
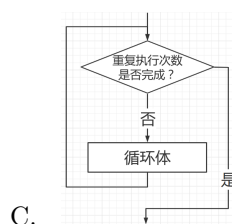
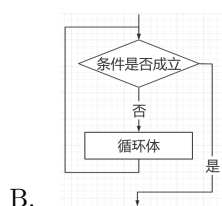
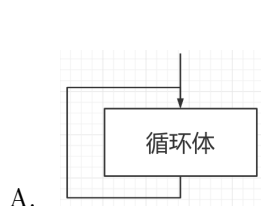


第 12 题

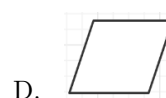
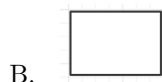
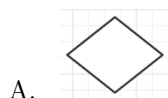


第 14 题

8. 积木如上图所示，哪个选项的流程图最准确?()



9. 在流程图中，表示判断、决策的是?()



10. 舞台可见区域中最左上角的坐标是?()

- A. (240, 180)
- B. (-240, 180)
- C. (240, -180)
- D. (-240, -180)

11. 按下空格键，执行积木 的结果是?()

- A. false
- B. true
- C. 不会有返回值
- D. 都有可能

12. 舞台如上图所示，如果让小猫不被双层巴士和石头挡住，移到最上层，可以使用下面哪个积木?()



13. 下面积木执行后，结果为 true 的选项是?()



14. 两个角色在舞台上绘出了不同的图形后，按下空格键，其中一个角色执行上面程序，下面说法正确的是?()

- A. 删除所有角色画出的图形
- B. 只删除当前角色画出的图形
- C. 删除舞台上所有角色和图形
- D. 不能删除任何东西

15. 如果知道循环结果结束条件，最适合使用下面哪个选项的积木?()

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

16. 积木 的下拉列表中，没有哪个选项?()

- A. 数字键
- B. 字母键
- C. 方向键
- D. 退格键

17. 张三、李四和王五三位程序员最擅长的编程语言分别是 Python、Java、C。现在知道张三不会 Java；擅长 Java 的程序员比李四年龄小；王五比擅长 C 语言的年龄大。那么擅长 Python 的应该是?()

- A. 张三
- B. 李四
- C. 王五
- D. 无法确定

18. 如下图所示程序运行后，舞台上的角色会说?()



- A. 算对了
- B. 算错了
- C. 先说算对了，再说算错了
- D. 先说算错了，再说算对了

19. 某校机器人社团三台足球机器人进行一对一足球比赛，事先约好胜一场得 2 分、平一场得 1 分、输一场得 0 分，最终三场比赛结束后，只出现一场平局，并且甲机器人得 3 分、乙得 2 分、丙得 1 分，以下说法正确的是?()

- A. 甲胜乙、与丙平局
- B. 乙胜甲、输给了丙
- C. 甲胜丙、与乙平局
- D. 丙输给了甲、与乙打平

20. 按规律填图， 如果 变成 , 那么 应该变成?()

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

21. 角色画笔当前的粗细是 1，要变为 3，应该使用下面哪个积木?()

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

22. 下面哪个积木的执行结果是 7?()

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

23. 运行下面程序，说法正确的是?()





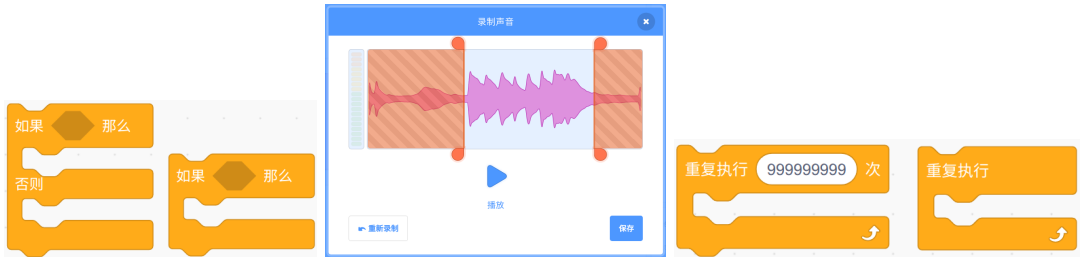
- A. 点击绿旗后一段时间，按下空格键，程序停止
- B. 只点击绿旗，不做其他任何操作，角色会不断在舞台上随机移动
- C. 一直按着空格键，再点击绿旗，角色移到随机位置后，程序停止
- D. 只点击绿旗，不做任何其他操作，角色移到随机位置后，程序停止

24. 已知某一年的 7 月有 5 个星期六、4 个星期天，那么这一年的 7 月 1 日是?()
- A. 星期二 B. 星期三 C. 星期四 D. 星期五

25. 积木  运行的结果是?()
- A. 10 B. 12 C. 14 D. 16

第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

26. 积木  只能连接中文和英文字母.()
27. 不管小猫现在大小是多少，只要执行  积木，就可以立即将它恢复原始大小.()
28. 数列：1、1、2、3、5、8、13、21、()、... 中，21 后面一个数应该是 34.()
29. 下图所示积木编写的程序，一般可以连续使用两个右图所示积木编写，但这样会造成程序不够简洁高效，所以一般不建议这样编写.()
30. “录制声音”对话框中，录制完声音后，如下图所示，用鼠标拖动选中不需要的声音，再单击“保存”按钮，将没有选中部分的声音保存下来.()
31. 下面两个积木完全一样，可以在使用过程中互相替换.()



第 29 题 第 30 题 第 31 题

32. 下面积木的条件判断不是真，就是假，没有第三种情况.()
33. 画笔默认都是“落笔”状态，所以角色在舞台上移动时会留下痕迹.()
34. 当角色永远不停地做某件事情时，可以使用下面积木 ()
35. 如下图所示，只能通过“颜色”、“饱和度”、“亮度”来设定指定颜色.()



第 32 题 第 34 题 第 35 题

第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

36. 画正多边形:

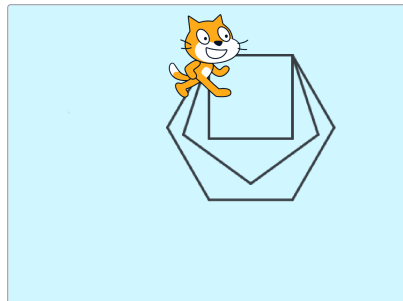
1. 准备工作

- (1) 保留默认的小猫角色;
- (2) 删除默认的空白舞台背景, 添加背景 “Blue Sky 2”。

2. 功能实现

- (1) 点击绿旗, 小猫角色面向右方, 坐标为 (0,120); 全部擦除舞台上的图案, 设置画笔颜色为 “黑色”;
- (2) 按下键盘数字 4, 画出上图所示正方形;
- (3) 按下键盘数字 5, 画出上图所示五边形;
- (4) 按下键盘数字 6, 画出上图所示六边形;
- (5) 按下键盘数字 0, 擦除绘制的图案。

注意: 多边形的边长自行设定, 所有图形不能超出舞台。



37. 帮小企鹅躲避暴风雪:

1. 准备工作

- (1) 删除默认的小猫角色, 添加 “Penguin” 企鹅角色;
- (2) 添加 “Rocks” 石头角色;
- (3) 添加 “Winter” 雪地背景。

2. 功能实现

- (1) 点击绿旗, 小企鹅的初始坐标为 $(-200, -150)$, 大小设为 “60”;
- (2) 点击绿旗, 石头的初始坐标为 $(130, 0)$;
- (3) 小企鹅能够面向鼠标指针, 以 “移动 10 步”, “等待 0.2 秒” 的速度在舞台上移动, 同时以 “0.2 秒” 为间隔切换角色造型, 产生小企鹅摇摇摆摆走路的动画效果;
- (4) 在移动过程中, 小企鹅如果碰到石头角色, 那么就停止造型切换, 移到石头所在的位置, 坐标为 $(130, 0)$, 说 “谢谢你, 帮我躲避暴风雪!” 2 秒后, 躲到石头后面。

