

# 中国电子学会 2020 年 6 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. 如下图所示脚本运行的结果是?( )

- A. 画一条直线      B. 画一个三角形      C. 画一个圆形      D. 画一条虚线

2. 运行如下图所示脚本, 下面选项中说法错误的是?( )

- A. “笔的颜色”为 0      B. “笔的饱和度”为 50      C. “笔的粗细”为 20      D. “笔的亮度”为 20

3. 三个小朋友比年龄大小。根据下面三句话, 判断他们中年龄最大的是?( )

① 小芳比小明大 2 岁;    ② 小燕比小芳小 1 岁;    ③ 小燕比小明大 1 岁。

- A. 小芳      B. 小燕      C. 小明      D. 小红



第 1 题



第 2 题



第 4 题



第 7 题



第 8 题

4. 对于默认的小猫角色, 运行如上图所示脚本当按时什么时, 角色小猫会隐藏?( )

- A. 按下鼠标      B. 碰到红颜色      C. 按下空格键      D. 碰到舞台边缘

5. 运行下面脚本, 角色完成什么动作?( )



- A. 角色向前移动 30, 然后向右转 15 度, 停止  
B. 角色向前移动 30, 然后向右转 15 度, 重复执行, 画一个圆。  
C. 角色向前移动 30, 然后向右转 15 度, 重复执行, 永不停止。  
D. 角色向前移动 30, 然后向右转 15 度, 重复执行, 直到按下任意键。

6. 在舞台上, 小猫从坐标 (90,56) 开始, 先向左移动 80 步, 再向上移动 24 步, 此时小猫的坐标是?( )

- A. (10,80)      B. (170,80)      C. (-10,80)      D. (-170,80)


7. 对于默认的小猫角色, 运行如上图所示脚本, 舞台上小猫会出现什么?( )

- A. 颜色会逐渐改变      B. 数量会逐渐改变      C. 颜色会改变一次      D. 数量会改变一次


8. 运行如上图所示的脚本, 角色被点击后的大小是?( )

- A. 100      B. 90      C. 110      D. 120

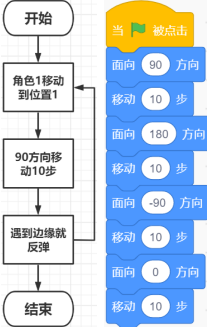
9. 下面坐标哪个可以把角色小猫移动到舞台左下角?( )
- A.  $x:0, y:0$       B.  $x:170, y:120$       C.  $x:-170, y:-120$       D.  $x:170, y:-120$
10. 运行如下图所示脚本, 角色的音量是?( )
- A. 39      B. 40      C. 49      D. 50
11. 对于默认的小猫角色, 舞台背景如下左图所示, 运行如下右图所示脚本小猫最有可能停在舞台的哪里?( )
- A. 左上角      B. 左下角      C. 右上角      D. 右下角



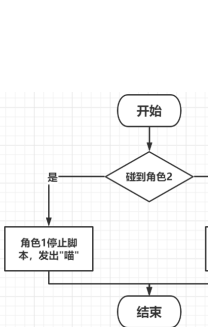
第 10 题



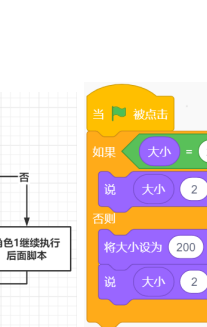
第 11 题




第 12 题




第 13 题



第 14 题



第 16 题



第 17 题

12. 如上图所示流程图属于什么结构流程图?( )
- A. 顺序结构流程图      B. 循环结构流程图      C. 选择结构流程图      D. 语言结构流程图
13. 观察上面脚本, 角色初始时面向 90 度方向, 运行脚本后, 角色一共改变了几次方向?( )
- A. 2      B. 3      C. 4      D. 5
14. 如上图所示流程图, 属于计算机程序结构中的什么?( )
- A. 顺序结构      B. 循环结构      C. 选择结构      D. 语言结构
15. 在 Scratch 中坐标  $(-100, -100)$  在背景舞台的哪个位置?( )
- A. 左上角      B. 右上角      C. 左下角      D. 右下角
16. 当角色大小为 100 时, 运行如下图所示脚本, 角色说什么 2 秒?( )
- A. 大小      B. 100      C. 200      D. 300
17. 对于默认的小猫角色, 运行如下图所示脚本后小猫走出的是?( )
- A. 正三角形      B. 正方形      C. 正五边形      D. 正六边形
18. 在以下积木中, 哪个可以将声音的音量增大?( )



A.



B.




C.






D.

19. 下面哪个积木可以比较两个数字大小?( )

- A.  B.  C.  D. 

20. 运行下面脚本, 可以让我们看不到默认小猫?( )

- A.  B.  C.  D. 

21. 在 Scratch 中从录制好的声音中截取拷贝出一段声音, 你认为最有可能用到下列选项卡中的哪个?( )

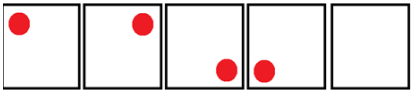
- A.  B.  C.  D. 

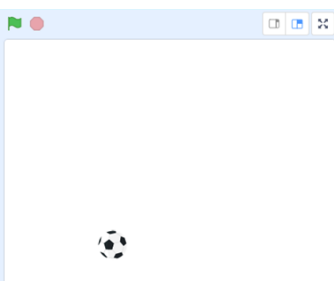
22. 看图找规律, 在下图最后一个框中填入什么比较合理?( )


- A.  B.  C.  D. 

23. 下面哪个积木可以使舞台中小球碰到舞台边缘反弹?( )

- A.  B.  C.  D. 





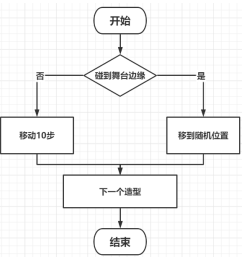
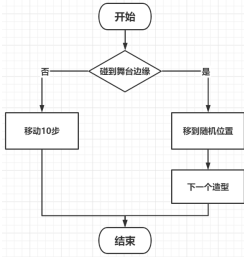
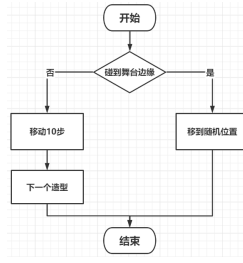
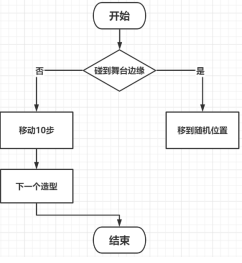


第 22 题





第 23 题

第 24 题

24. 如上图所示脚本, 所对应的流程图应该是?( )

- A.  B.  C.  D. 



25. 运行下列哪个脚本后, 默认小猫可以跟随鼠标指针移动?( )

- A.  B.  C.  D. 

第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

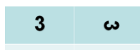

26. 运行如下图所示的脚本, 点击绿旗以后, 角色将会移动.( )

27. 如图  所示积木, 可以让角色在舞台的随机位置出现.( )

28. 如图所示  的按钮中, “”按钮可以在 Scratch3 中录入声音.( )

29. 运行如下图所示的脚本后, 可以在舞台上画出一条直线.( )

30. 同学们站成一排, 从左边数华华是第 5 人, 从右边数第 4 人是华华, 这排共有 9 人.( )

31. 如图  所示的 “?” 处的图形为 .( )



第 26 题

第 29 题

第 32 题


第 33 题

第 34 题

第 35 题

32. 运行如上图所示脚本后, 角色的坐标为 (100,100).( )

33. 运行上图所示的脚本, 角色的位置发生了变化.( )

34. 运行如上图所示的脚本后, 角色碰到颜色 “” 后会 “隐藏”.( )

35. 运行如上图所示的脚本, 当按下空格键时, 角色将增加到 150.( )

### 第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

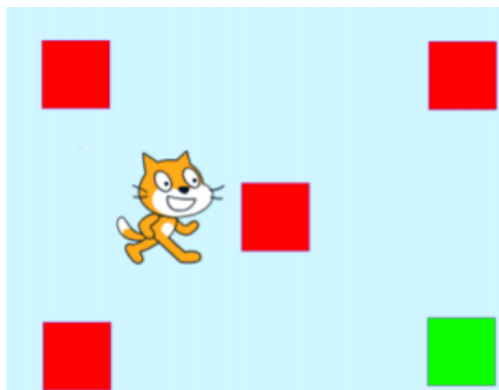
#### 36. 别碰红块:

##### 1. 准备工作

- (1) 导入背景"Blue sky2", 删除空白背景;
- (2) 绘制如图红色和绿色正方形颜色块, 放在如图所示的大致位置;
- (3) 小猫初始大小为 60, 初始位置在  $(x: -180, y: 0)$ 。

##### 2. 功能实现

- (1) 通过键盘的“↑”、“↓”、“←”、“→”键来控制小猫行走, 每按一次, 移动 4 步;
- (2) 小猫在行走过程中需要面向不同方向;
- (3) 当小猫碰到红色时喊出”游戏结束“, 并回到初始位置;
- (4) 当小猫碰到绿色时胜利, 喊出”胜利!“, 并回到初始位置。



#### 37. 小鸡捉害虫:

##### 1. 准备工作

- (1) 删除除小猫;
- (2) 导入背景: "Forest";
- (3) 导入角色: "Hen", "Grasshopper".

##### 2. 功能实现

- (1) 设置角色: "Hen" 初始坐标为  $(x = -180, y = -120)$ ;
- (2) 设置角色: "Grasshopper" 初始坐标为随机, 角色大小为 30;
- (3) 单击绿旗, 角色 "Hen" 向 "Grasshopper" 移动并留下轨迹;
- (4) 画笔颜色为蓝色, 粗细为 2;
- (5) 当碰到"Grasshopper" 时, 母鸡"Hen" 发出声音, "Grasshopper" 消失。

