





中国电子学会 2020 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. 下面哪个积木能够调节左右声道的音量?()

- A.  B.  C.  D. 

2. 当我们进行数学计算时, 需要用到下面哪个模块中的积木?()

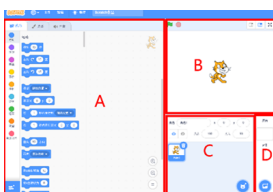
- A.  B.  C.  D. 

3. 下面哪个区域是“背景区”? ()

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

4. 以下哪组积木块不能实现小猫最终方向为 130 度?()

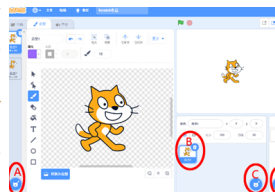
- A.  B.  C.  D. 



第 3 题



第 5 题



第 6 题



第 8 题





5. 小猫的初始方向和鼠标的位置如上图所示, 下面哪个积木可以让角色面向正右方?()

- A.  B.  C.  D. 

6. 使用上图中哪个按钮可以添加新角色?()

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





7. 现在音量为 100, 不改变下面积木参数, 哪个积木可以让音量小一点?()

- A.  B.  C.  D. 

8. 现在有三个背景: "Mountain"、"Basketball 1"、"Colorful City", 下面哪个程序能够实现背景按顺序切换, 在切换到 Basketball 1 背景时, 小猫说“我喜欢打篮球 2 秒”, 切换其他背景时小猫都不说话?()

- A.  B.  C.  D. 





9. 小猫初始方向如图 1, 小猫看到一个香蕉如图 2, 下面哪段程序执行后, 可以让小猫拿到香蕉后如图 3?()

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





10. 点击下面哪个图标可以使舞台区最大化?()

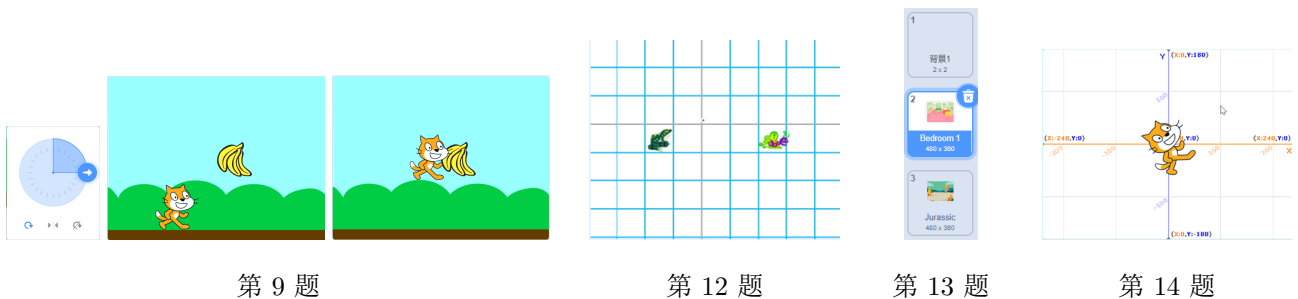
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

11. 现在的音量为 50, 不改变积木的参数, 下面哪个积木可以让音量大一些?()

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

12. 每个方格的边长是 30, 下面哪个程序可以让青蛙抓住蝴蝶?()

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



13. 如上图, 当前背景是第二个背景, 不改变积木参数, 下面哪个积木, 可以换成下一个背景?()

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

14. 如上图, 下面哪个积木可以让角色面向正上方?()

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

15. 下面哪个程序不能让角色换成第三个造型?()

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

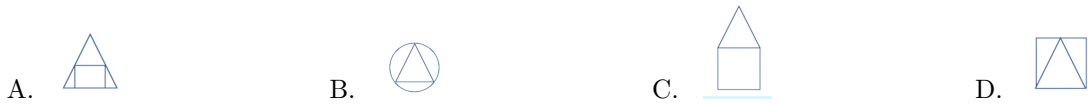
16. 小猫在舞台上左右来回走，使用下面哪种旋转方式量合适?()



17. 下面哪个积木可以获取当前背景的名称?()

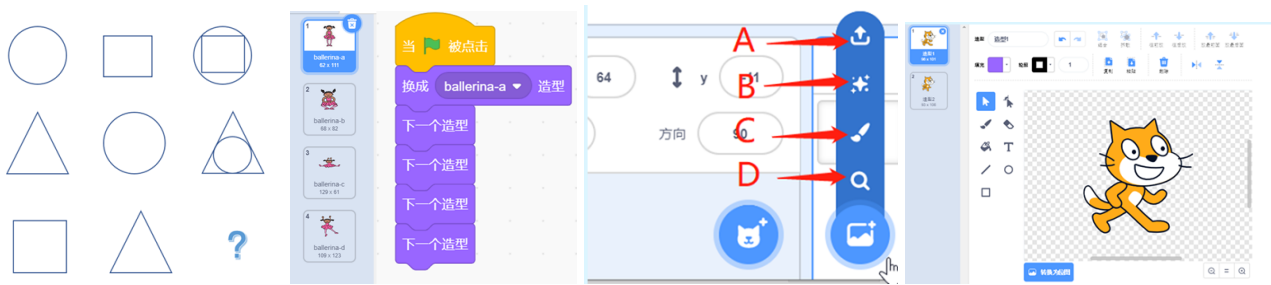


18. 如下图所示，图中“?”位置，应该填入的图形是?()



19. 小明想实现小女孩跳芭蕾舞的动画，但程序执行后没有看到小女孩动作变化，用下面哪个方法可以帮助他实现正确的效果?()

- A. 造型太少，需要多复制几个造型
- B. 在“下一个造型”积木中间插入“等待 1 秒”积木
- C. 上下拖动造型，重新排序
- D. 造型太多，删除一些



第 18 题 第 19 题 第 20 题 第 21 题

20. 点击上图中哪个按钮可以绘制新背景?()

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

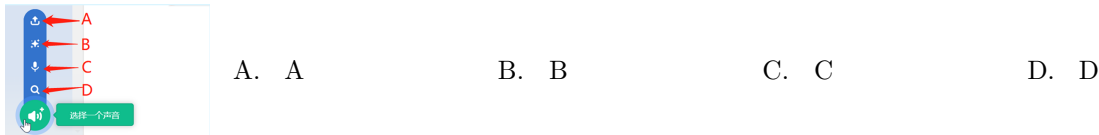
21. 上图中哪个按钮可以实现填充颜色?()



22. 下面哪个积木可以让角色左右运动时不倒立?()



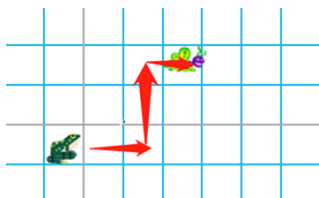
23. 下图中哪个按钮可以上传声音?()



24. 小明家楼上有 3 层, 楼下有 2 层, 这栋楼一共多少层? ()

- A. 3 B. 2 C. 6 D. 5

25. 方格的边长为 30, 下面哪个程序可以让青蛙沿着箭头抓到蝴蝶? ()



第 25 题

第 28 题


第 30 题



A screenshot of the character list interface. A context menu is open over the character 'Bear', showing options: '复制' (Copy), '导出' (Export), and '删除' (Delete). The '删除' option is highlighted with a red rectangular box.

第 33 题

第二部分、判断题 (共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分.)

26. 如图  所示，积木的运算结果是 12.()



27. 点击图或图中的按钮,都可以从音乐库中“选择一个声音”。()

28. 上面舞台的程序可以播放“Dance Around”这首音乐。()

29. 鼠标移到图 按钮，在弹出的上拉列表中，点击 按钮可以绘制新角色。()

30. 改变上图中“大小”的数值，可以调整“Bear”角色的大小。()

31. 使用积木 ，可以让角色倒退。()

32. 只有删除了当前背景才可以添加新背景.()

33. 如上图, 点击红框中的按钮都可以删除角色。()

34. 点击图或图按钮都可以可以“选择一个背景”。()

35. 在编写程序时, 如果不小心删除了积木, 就没办法撤销删除操作。()

第三部分、编程题 (共 2 题, 共 30 分.)

36. 小鸡与鸭妈妈拥抱:

1. 准备工作

- (1) 背景: Farm;
- (2) 角色: Chick、Duck.

2. 功能实现

- (1) 角色的初始位置、方向和造型如图所示;
- (2) 点击绿旗 Chick 向右走去, 边走边切换造型;
- (3) 点击绿旗 Duck 向左走去;
- (4) 2 个动物拥抱后停止移动, Duck 播放声音”Duck”。



37. 字母 AB 点头问好:

1. 准备工作

- (1) 背景: Chalkboard;
- (2) 角色: Glow-B, Glow-A;

2. 功能实现

- (1) 点击绿旗, 字母 B 和字母 A 初始化位置, 如图 1 所示;
- (2) 点击绿旗, 字母 B 向右旋转一个角度, 一步一步移到黑板上, 点头两次, 如图 2、图 3 所示;
- (3) 点击绿旗, 等到字母 B 点头后, 字母 A 向左一步一步移到到黑板上, 点头两次, 如图 4、图 5 所示。



图 1



图 2



图 3



图 4



图 5