

更多 Scratch 资源请关注
微信公众号：Scratch 入门到精通



青少年软件编程（Scratch）等级考试试卷（三级 A 卷）

分数：100 题数：39

总体情况						
姓名	开始时间	结束时间	用时(分钟)	得分	得分率	是
	2020-06-07					

一、单选题(共 25 题，每题 2 分，共 50 分)

1. 执行以下脚本后舞台上的角色将？（ ）



- A. 先克隆自身，克隆体出现后被删除。
- B. 先克隆自身，克隆体出现后删除本体。
- C. 克隆出自身后本体与克隆体同时被删除。
- D. 克隆出自身后本体与克隆体不会被删除。

试题编号：20200402-ZLX-16

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：A

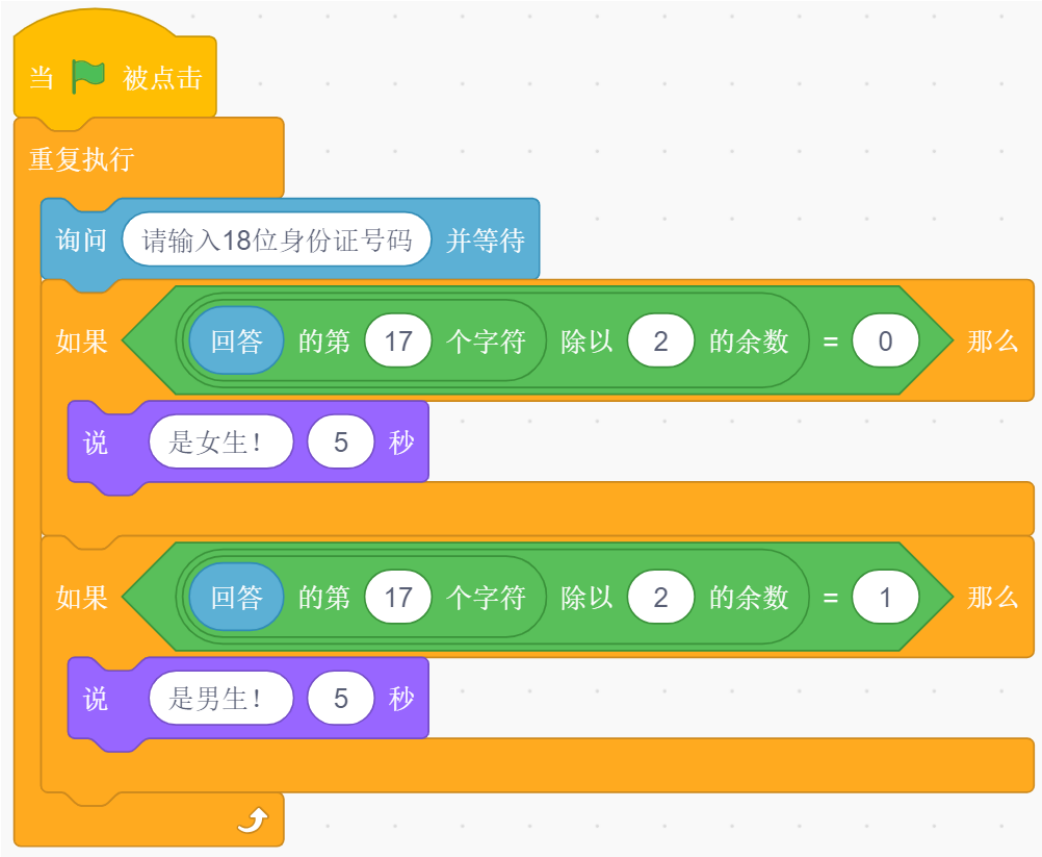
考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

2. 根据身份证号判断性别的脚本如下，选项中为女生的是（ ）



- A. 110000201901151234
- B. 110000201902156257
- C. 110000201903158994
- D. 110000201904155023

试题编号：20200414-ZMM-42

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：身份证号的倒数第二位表示性别，奇数代表男，偶数代表女。根据脚本，对比各选位的规律

考生答案: D

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

3. 执行下面的脚本后, 变量“数”显示的范围是? ()



- A. 11~20
B. 11~30
C. 12~20
D. 12~30

试题编号: 20200331-gxd-14

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

试题解析:

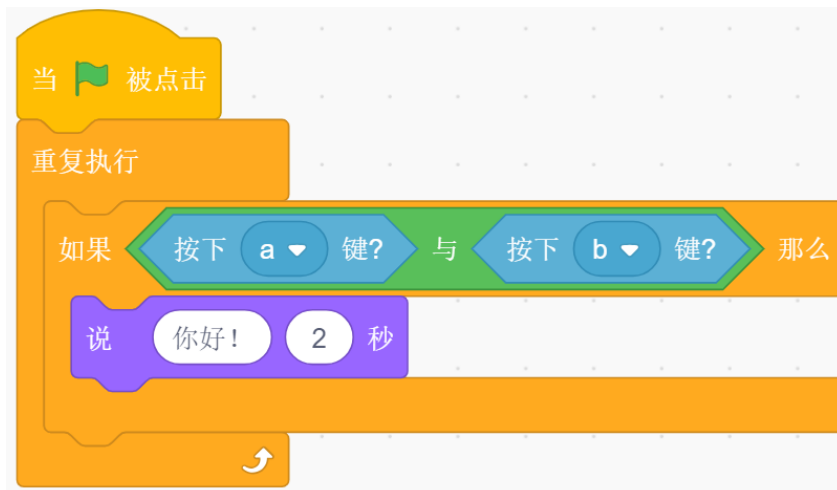
考生答案: A

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

4. 选项中的脚本与下图脚本运行效果一致的是? ()



A.



B.



C.



D.



试题编号：20200414-ZMM-16

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：较难

试题解析：A、D 选项按键之后则跳出循环，不可能再运行外观类积木，而 C 选项在等待按键的
下。仅 B 选项能实现同时按下两个键的要求

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

5. 小猫的脚本如下，运行看到的小猫数量是？（ ）



- A. 10 只小猫
- B. 11 只小猫
- C. 1 只小猫
- D. 0 只小猫

试题编号：20200414-ZMM-35

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：结束全部脚本会删除克隆体

考生答案：B

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

6. 执行下面的脚本后，变量“次数”显示的值是？（ ）



- A. 4
- B. 6
- C. 8
- D. 16

试题编号：20200331-gxd-21

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

7. 执行下面的脚本绘制图形，以下正确的选项是？（ ）



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

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

8. 执行下面的脚本后，变量“数”最终显示的值是？（ ）



- A. 6
- B. 12
- C. 14
- D. 24

试题编号：20200331-gxd-22

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

9. 执行下面的脚本后，以下符合变量“和”显示情况的选项是？（ ）



- A. 只显示变量“和”的值为10
- B. 运行直接退出，不显示变量“和”的值
- C. 依次显示变量“和”的值“1、2、3……11”
- D. 依次显示变量“和”的值“1、2、3……10”

试题编号：20200403-gxd-43

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

10. 执行下面的脚本后，变量“和”显示的范围是？（ ）



- A. 10~80
- B. 10~90
- C. 11~80
- D. 11~90

试题编号: 20200331-gxd-12

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: D

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

11. 以下说法正确的是? ()

- A. “克隆”积木只能克隆角色本身, 不能克隆其它角色。
- B. “克隆”积木只可以克隆角色列表中的角色。
- C. 执行克隆时, 克隆数量是无限的。
- D. “克隆”积木可以克隆出任意角色。

试题编号: 20200402-ZLX-14

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析: B

考生答案: D

考生得分: 0

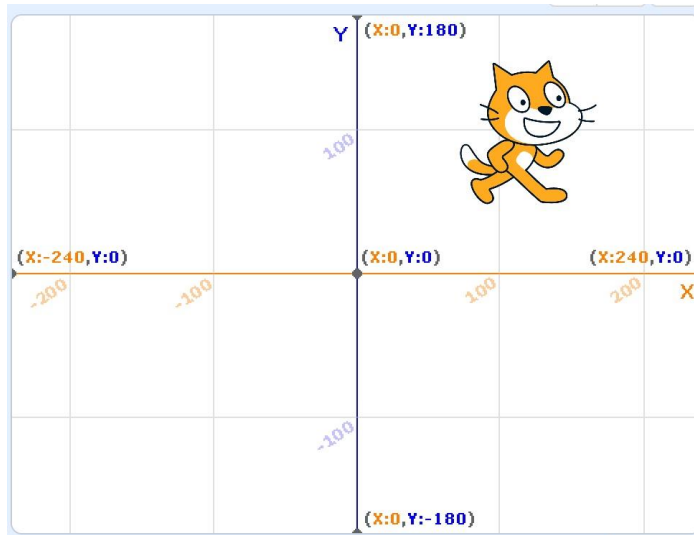
是否评分: 已评分

评价描述:

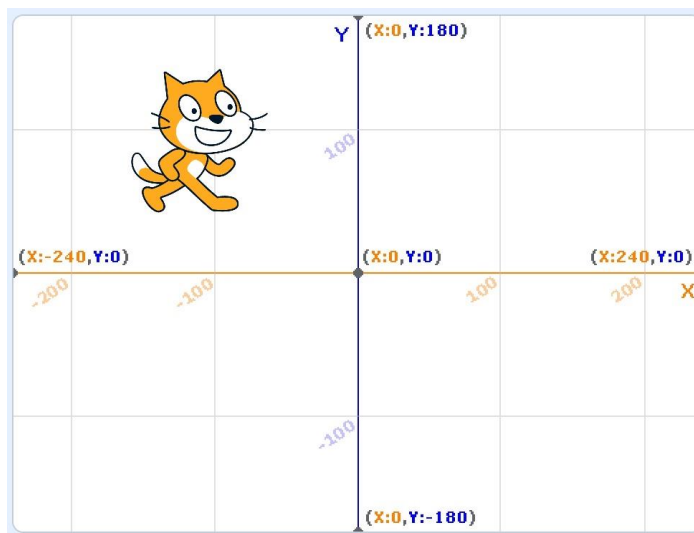
12. 执行以下脚本后, 小猫可能出现的区域是? ()

移到 x: 在 50 和 100 之间取随机数 y: 在 -50 和 -100 之间取随机数

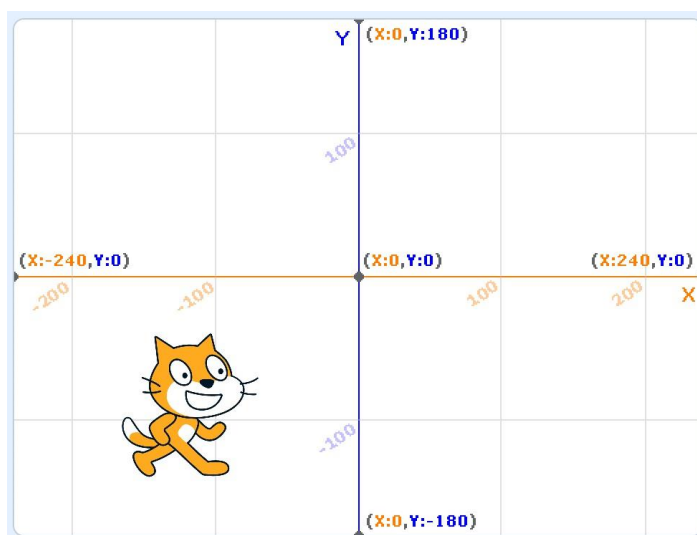
A.



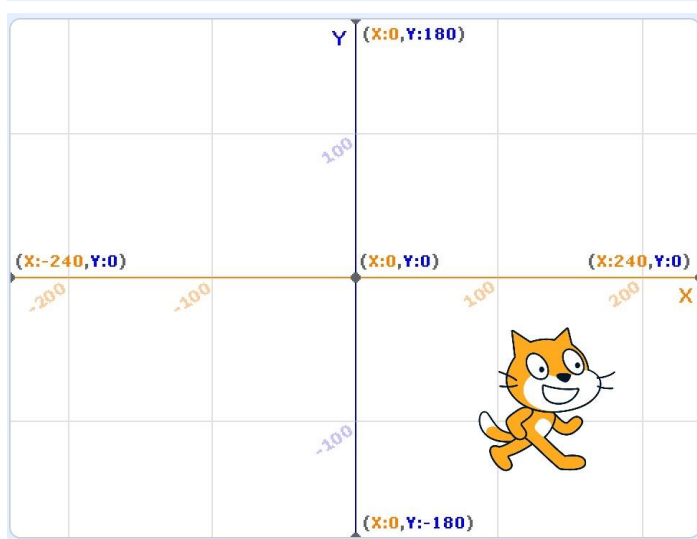
B.



C.



D.



试题编号：20200414-ZMM-03

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：在随机数生成范围中选取一个 x 坐标和一个 y 坐标，即可知道大概位置

考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

13. 下面的脚本未成功画出一个正方形，原因是？（ ）



- A. 画笔颜色的数值错误
- B. 画笔亮度的数值错误
- C. 画笔饱和度的数值错误
- D. 画笔透明度的数值错误

试题编号：20200414-ZMM-24

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：透明度设置成 100，所画出的图形则完全透明，无法看到

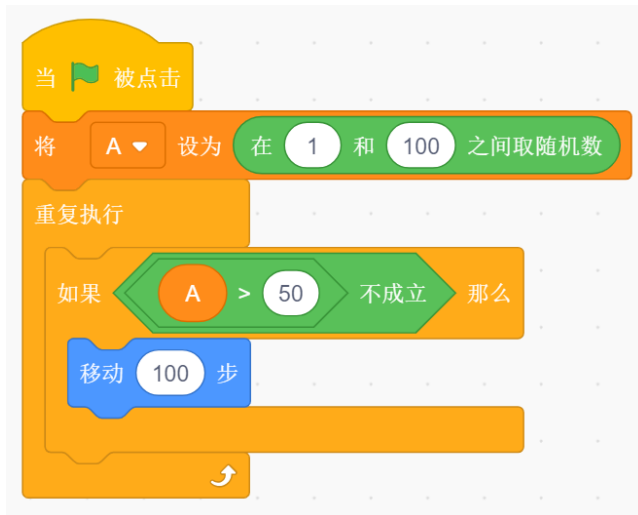
考生答案：B

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

14. 执行以下脚本，当满足以下哪种情况时角色能够移动。（ ）



- A. 变量 A 的值小于 50。
- B. 变量 A 的值大于 50。
- C. 变量 A 的值等于 51。
- D. 不能确定。

试题编号：20200402-ZLX-22

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：A

考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

15. 如下图脚本，表述错误的是？（ ）



- A. 角色会一直运动。
- B. 角色运动一会儿就停止。

- C. 角色广播消息，自己接收这个消息。
D. 角色的位置是不确定的。

试题编号：20200414-ZMM-31

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：用广播实现循环的效果，没有停止脚本的积木，因此选 B

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

16. 运行下面的脚本后，小猫说出的内容是？（ ）



- A. 111
B. 11
C. 3
D. 1111

试题编号：20200414-ZMM-15

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：脚本实现的是数据左移，按照脚本计算即可得出答案

考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

17. 执行下面的脚本，变量“和”显示的值是？（ ）



- A. 20
- B. 30
- C. 32
- D. 45

试题编号：20200403-gxd-83

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：较难

试题解析：

考生答案：D

考生得分：0

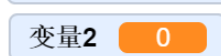
是否评分：已评分

评价描述：

18. 对比以下三种变量显示的方式，表述错误的是？（ ）



滑杆



正常显示



大字显示

- A. 滑杆显示方式可以拖动滑块快速调整变量值

- B. 正常显示能使用积木来控制变量的变化
- C. 三种方式都可以使用积木来控制变量变化
- D. 滑杆显示方式用拖动滑块的方法调整变量值时，变化范围只能是 0 至 100

试题编号：20200414-ZMM-07

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：滑杆显示方式可以设定调整范围

考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

19. 启动 Scratch，默认角色小猫的脚本如下所示，运行后能在舞台上看到几只“猫”。（ ）



- A. 0
- B. 1
- C. 2
- D. 3

试题编号：20200403-gxd-53

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：C

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

20. 以下关于“广播”积木的说法正确的是？（ ）

- A. 一个角色可以接收多条广播消息。
- B. 一个角色只能接收一条广播消息。
- C. 一个“广播”只能发给一个角色。
- D. 一个角色只能发出一条广播。

试题编号：20200402-ZLX-08

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：A

考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

21. 新建一个项目，默认的小猫角色，执行以下程序后，角色的方向将面向（ ）



- A. 上

- B. 下
- C. 左
- D. 右

试题编号：20200401-ZLX-12

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：D

考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

22. 执行下面的脚本后，变量“数”显示的值是（ ）



- A. 2
- B. 3
- C. 4
- D. 6

试题编号：20200403-gxd-41

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

23. 执行以下脚本，绘制出的线段颜色是（ ）



- A. 红色
- B. 黄色
- C. 白色
- D. 黑色

试题编号：20200403-gxd-52

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：较难

试题解析：

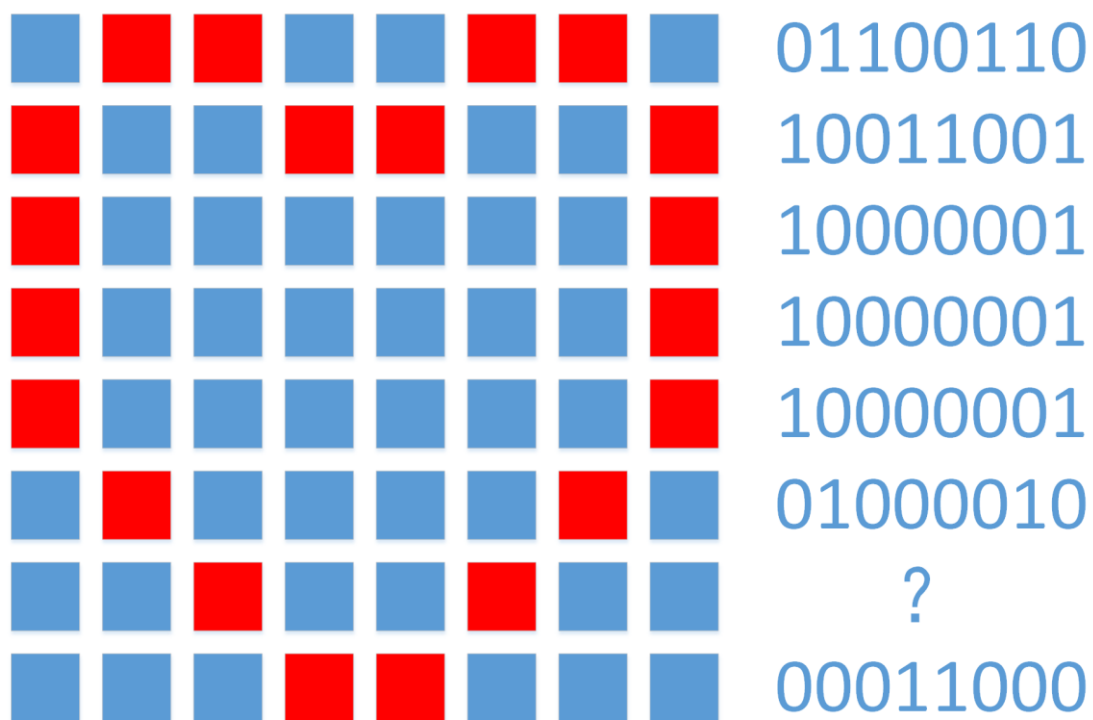
考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

24. 如下图所示，请补全编码，正确的是（ ）



- A. 00100100
- B. 11011011
- C. 01100110
- D. 01111110

试题编号：20200414-ZMM-47

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：根据途中的色块和旁边的编码应能推断出“蓝色”代表0，“红色”代表1

考生答案：C

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

25. 小猫和螃蟹的脚本如下图，当绿旗被点击后，它们的运动情况是（ ）



小猫的脚本



螃蟹的脚本

- A. 两个角色同时一起移动，都移动了 10 步，然后都停止
- B. 小猫移动了 10 步，但螃蟹一直运动
- C. 螃蟹先运动并且一直运动，然后小猫再移动 10 步
- D. 螃蟹在舞台中往返了一次，小猫才开始移动，然后都停止

试题编号：20200414-ZMM-33

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：因为没有等待，所以同时运动；因为停止全部脚本，所以不会一直运动

考生答案：B

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

二、判断题(共 10 题，每题 2 分，共 20 分)

26. Scratch 中随机数积木不能随机产生 1000 到 1050 的之内的整数。（ ）

正确 错误

试题编号：20200414-zp-01

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：

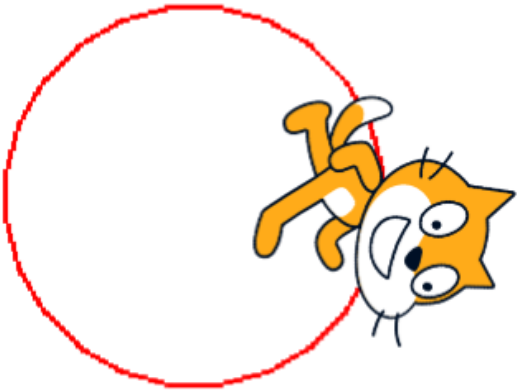
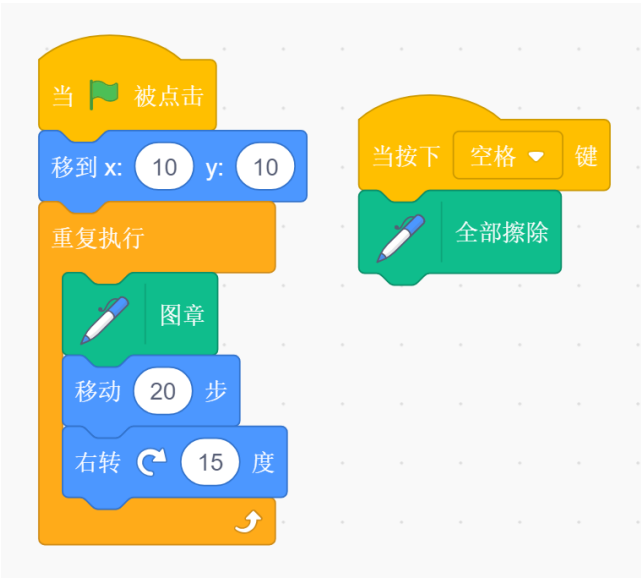
考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

27. 点击绿旗运行以下积木块，按下空格会出现如右图圆形。（ ）



正确

错误

试题编号：20200317-zy1-25

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

28. 运行以下积木块，变量 **b** 为 0。（ ）



正确 错误

试题编号: 20200317-zy1-12

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: 错误

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

29. 只有本体可以克隆自己, 克隆体不能够克隆自己。 ()

正确 错误

试题编号: 20200414-zp-31

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: 正确

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

30. 下面这组循环嵌套是正确的。 ()



正确 错误

试题编号：20200414-zp-10

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

31. 当执行下列脚本时，角色舞台上运动一段时间后，离开舞台看不见了。（ ）



正确 错误

试题编号：20200414-zp-14

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析:

考生答案: 错误

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

32. 下面的脚本运行完以后,“我的变量”的值为 10。()



正确

错误

试题编号: 20200414-zp-07

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 较难

试题解析:

考生答案: 错误

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

33. 运行以下积木块,角色说出的数的范围在 1-100。()



正确

错误

试题编号: 20200317-zy1-39

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

试题解析：

考生答案：正确

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

34. 执行下面的程序后，角色能移动 10 步。（ ）



正确

错误

试题编号：20200414-zp-28

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：正确

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

35. 角色“小球”的程序如下，执行后舞台上会呈现 3 个小球。（ ）



正确 错误

试题编号：20200414-zp-19

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：正确

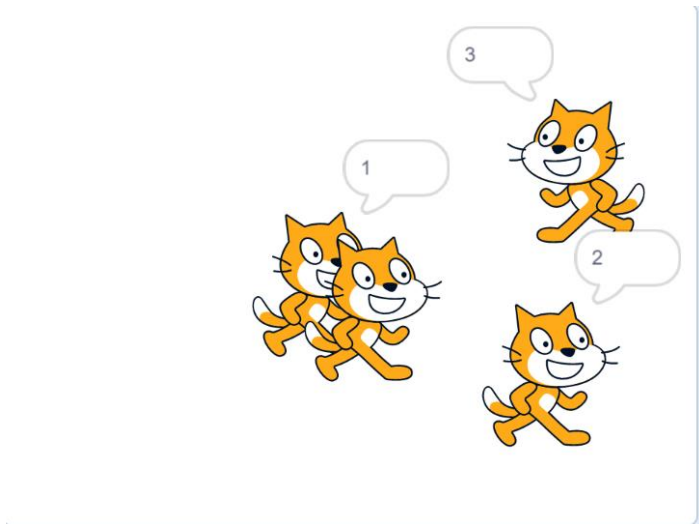
考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

三、编程题(共 4 题，共 30 分)

36. 克隆猫游戏



1. 准备工作

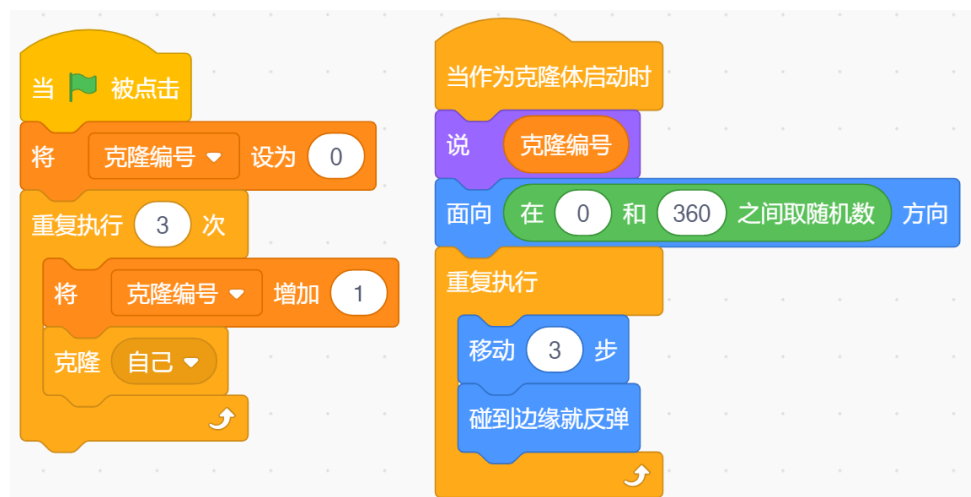
使用初始小猫角色，舞台不限；

2. 功能实现

- (1) 当程序执行后，克隆出三只小猫；
- (2) 克隆猫在舞台上随机移动；
- (3) 每只克隆猫说出自己的编号。

试题编号：20200412-xx-01

试题类型：编程题



标准答案：

试题难度：容易

试题解析：

评分标准：

- (1) 克隆出 3 只小猫。（ 2 分）
- (2) 小猫能随机移动。（ 2 分）
- (3) 小猫能说出自己的编号。（ 2 分）

展示地址：[点击浏览](#)

考生答案：（此题已作答）

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

37. 海底寻宝



1. 准备工作

- (1) 删除小猫角色；
- (2) 导入潜水员“Diver1”、水晶石“Crystal”两个角色；
- (3) 背景为 Underwater 2。

2. 功能实现

- (1) 潜水员在舞台上游来游去捡水晶石；
- (2) 舞台上 有 30 个水晶石，大小随机，位置随机；
- (3) 潜水员碰到水晶石，水晶石消失，数量加一；
- (4) 变量“数量”显示潜水员采到水晶石的数量。

试题编号：20200214-zp-48

试题类型：编程题

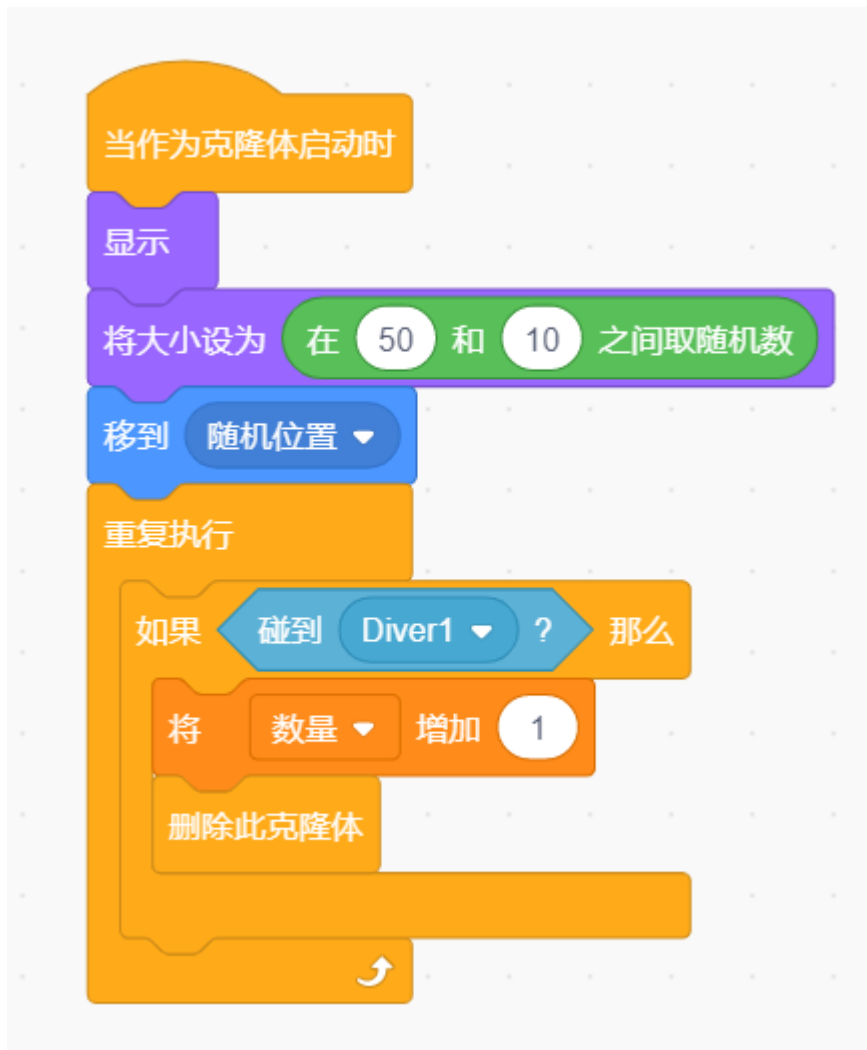
标准答案：

Diver1 的程序：



crystal





试题难度：一般

试题解析：

评分标准：

- (1) 角色、背景正确。(1 分)
- (2) 潜水员在舞台上面向随机位置游来游去。(2 分)
- (3) 舞台上有 30 个水晶石，大小随机，位置随机。(2 分)
- (4) 潜水员碰到水晶石，水晶石消失，数量加一。(2 分)

展示地址：[点击浏览](#)

考生答案：（此题已作答）

考生得分：3

是否评分：已评分

评价描述：

38. 猜数字

1.准备工作

- (1) 保留默认角色小猫；

(2) 新建变量“剩余次数”和“随机数”。



2.功能实现

- (1) 程序开始，小猫生成一个 1-100 内的随机数，隐藏变量“随机数”，小猫询问“请输入 1 到 100 的数字”。
- (2) 玩家输入数字后，如果玩家猜错了，小猫会给出“大了”或“小了”的提示，如果猜对了，游戏结束。
- (3) 玩家有 10 次机会，每输入 1 次数字，剩余次数减 1。
- (4) 当剩余次数为 0 时游戏结束，小猫会说“机会用尽”并显示随机数变量。

试题编号：20140414-hm-04

试题类型：编程题

标准答案：

参考程序

“Cat”角色代码



试题难度：较难

试题解析：

评分标准：

- (1) 询问输入数字。(1分)
- (2) 能够判断大了，小了。(2分)
- (3) 输入正确，游戏结束。(2分)
- (4) 输入错误，机会减一，当机会为0时，游戏结束。(2分)

展示地址：[点击浏览](#)

考生答案：（此题已作答）

考生得分：1

是否评分：已评分

评价描述：