

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（二级 A 卷）

分数：100 题数：38

总体情况					
姓名	开始时间	结束时间	用时(分钟)	得分	得分率
	2020-06-07 13:00:08			82	0.82

一、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

试题编号：20200308-zcx-06

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：

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

试题编号：20200313-1xb-001

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：较难

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：

3. 在以下积木中，（ ）可以将声音的音量增大。

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

试题编号：20200323-zcx-32

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：容易

试题解析：

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

4. 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

试题编号：20200408-1xb-033

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：

5. 对于默认的小猫角色，运行如下图所示脚本当（ ）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

试题编号: 20200328-1xb-022

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:

6. 运行下面脚本, 角色完成 ( ) 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, 直到按下任意键停止。

试题编号: 20200315-zcx-17

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:

7. 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

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

D.  $(-170, 80)$

试题编号: 20200323-zcx-34

试题类型: 单选题

标准答案: B

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:

8. 对于默认的小猫角色, 运行如下图所示脚本舞台上小猫 ( )。



- 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

试题编号: 20200328-lxb-019

试题类型: 单选题

标准答案: B

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:

9. 运行如下图所示的脚本, 角色被点击后的大小是 ( )。



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

试题编号：20200315-zcx-13

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. 下面坐标（ ）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

试题编号：20200308-zcx-03

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：

11. 运行如下图所示脚本，角色的音量是（ ）。



- A. 39
- B. 40
- C. 49
- D. 50

试题编号：20200405-1xb-032

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：

12. 下面积木（ ）可以比较两个数字大小。

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

试题编号：20200319-zcx-29

试题类型：单选题



标准答案: B  
试题难度: 一般  
试题解析:  
考生答案: B  
考生得分: 2  
是否评分: 已评分  
评价描述:

13. 运行下面脚本 ( ) 可以让我们看不到默认小猫。

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

试题编号: 20200314-1xb-006  
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:

14. 对于默认的小猫角色, 舞台背景如下图 a 所示, 运行如下图 b 所示脚本小猫最有可能停在舞台

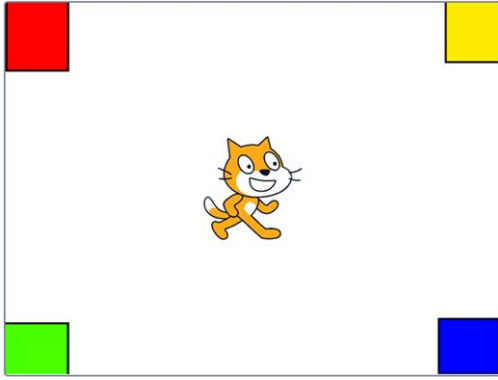


图 a



图 b

- A. 左上角
- B. 左下角
- C. 右上角
- D. 右下角

试题编号：20200328-1xb-021

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：

15. 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

- A.  新拷贝

B.   
删除

C.   
机械化

D.   
反转

试题编号：20200405-1xb-027

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：B

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

16. 如下图所示流程图属于（ ）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

试题编号：20200315-zcx-15

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

17. 观察下面脚本，角色初始时面向 90 度方向，运行脚本后，角色一共改变了（ ）次方向。



A. 2

B. 3

C. 4

D. 5

试题编号：20200323-zcx-40

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

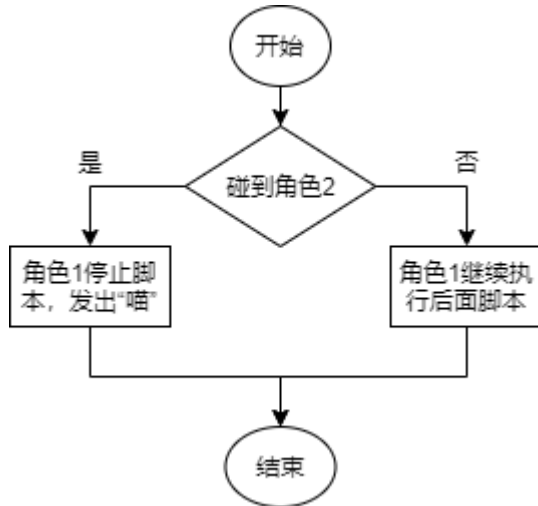
考生答案：C

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

18. 如下图所示流程图，属于计算机程序结构中的（ ）。



- A. 顺序结构
- B. 循环结构
- C. 选择结构
- D. 语言结构

试题编号：20200315-zcx-14

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：

19. 在 Scratch 中坐标  $(-100, -100)$  在背景舞台的（ ）。

- A. 左上角
- B. 右上角
- C. 左下角
- D. 右下角

试题编号：20200408-lxb-039

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

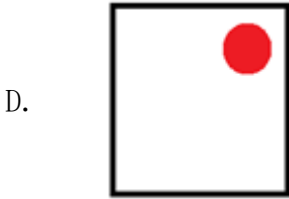
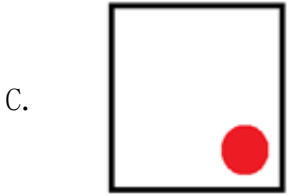
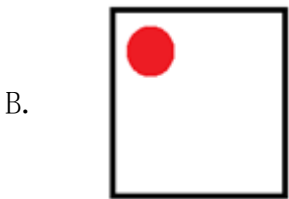
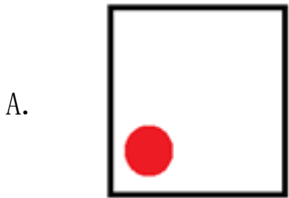
考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

20. 看图找规律,在下图最后一个框中填入（ ）比较合理。



试题编号：20200408-1xb-036

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述:

21. 当角色大小为 100 时，运行如下图所示脚本，角色说（ ）2 秒。



- A. 大小
- B. 100
- C. 200
- D. 300

试题编号: 20200321-1xb-009

试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 一般

试题解析:

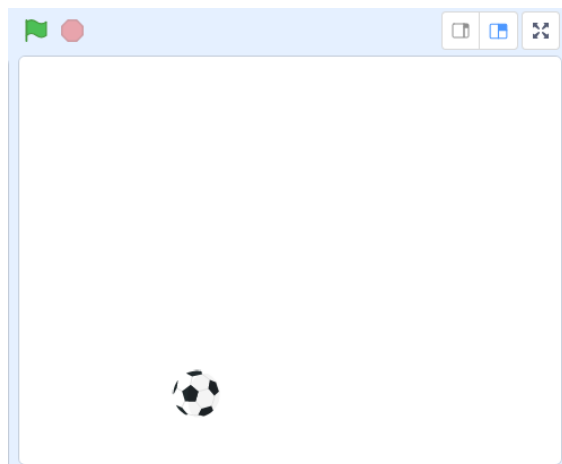
考生答案: C

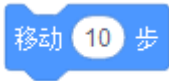



考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

22. 下面积木（ ）可以使舞台中小球碰到舞台边缘反弹。



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

试题编号：20200319-zcx-24

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：

23. 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

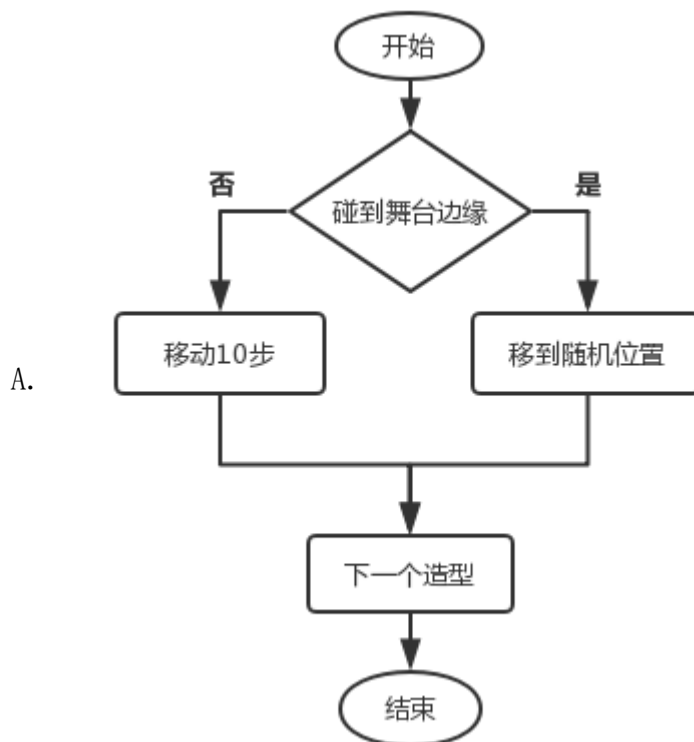
试题编号：20200328-lxb-015

试题类型：单选题

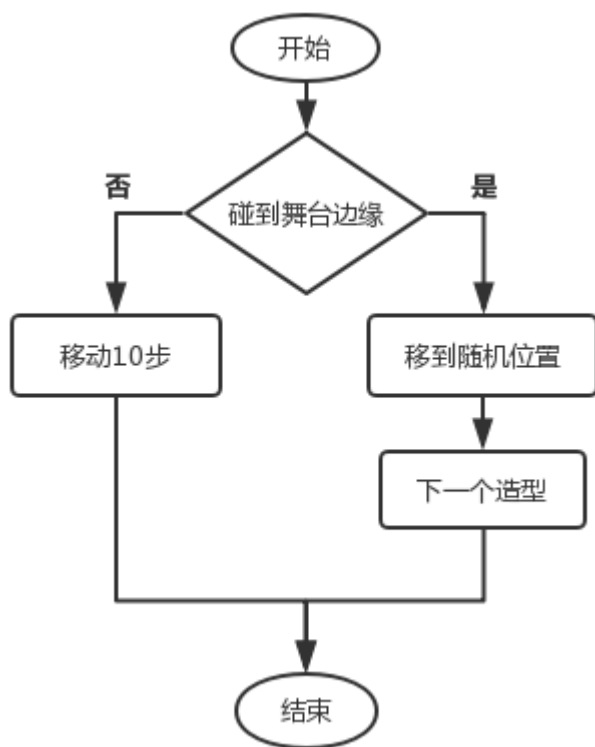


标准答案：B  
试题难度：一般  
试题解析：  
考生答案：B  
考生得分：2  
是否评分：已评分  
评价描述：

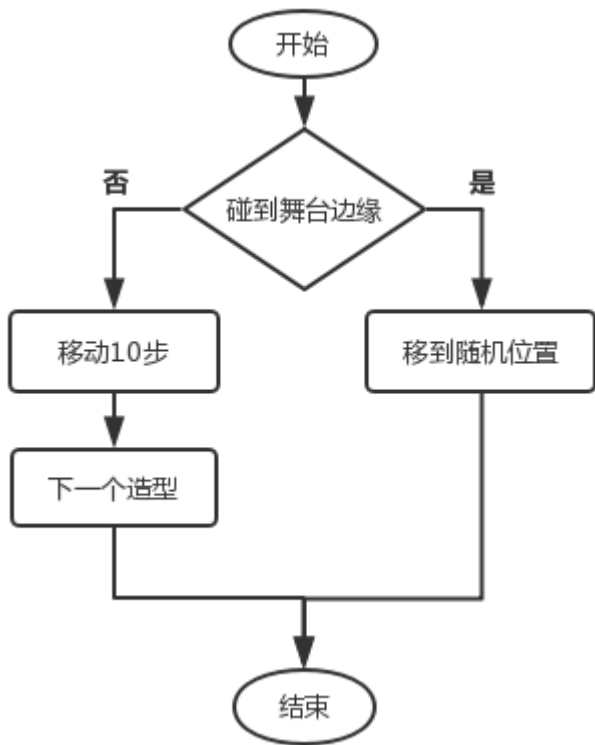
24. 如下图所示脚本，所对应的流程图应该是（ ）。

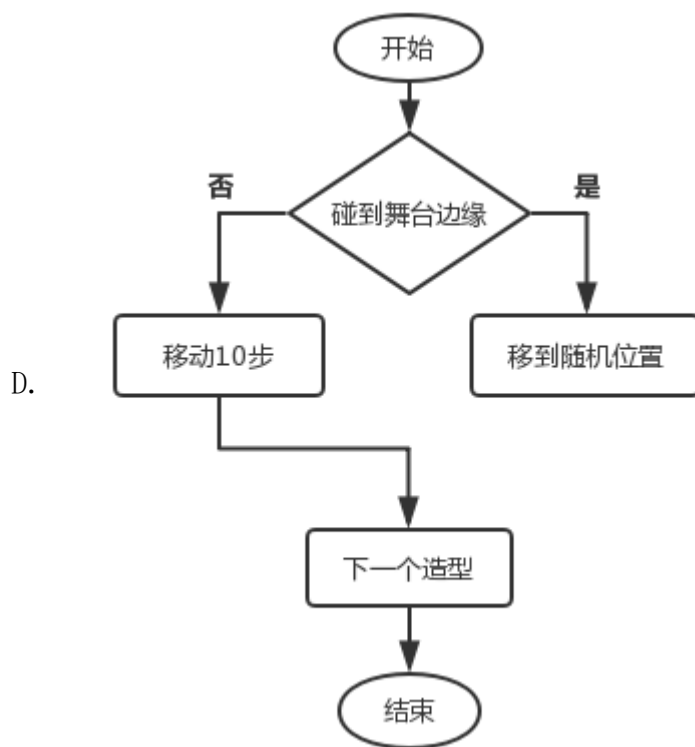


B.



C.





试题编号：20200315-zcx-12

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：A

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

25. 运行下列脚本（ ）后，默认小猫可以跟随鼠标指针移动。





试题编号：202003014-1xb-008

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：

二、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。（ ）



正确      错误

试题编号: 20200329c1

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 较难

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:

27.      如下图所示积木, 可以让角色在舞台的随机位置出现。 ( )



正确      错误

试题编号: 20200317-yxq-003

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:

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



正确      错误

试题编号：20200404-yxq-033

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：

29.     运行如下图所示的脚本后，可以在舞台上画出一条直线。（    ）



正确      错误

试题编号：20200317-yxq-007

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：

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？（ ）  
正确          错误

试题编号：20200330c7  
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：

31. 如下图所示的“？”处的图形为“”。（ ）

3	
?	

正确          错误

试题编号：20200404-yxq-039  
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：

32. 运行如下图所示脚本后，角色的坐标为(100，100)。（ ）



正确      错误

试题编号: 20200317-yxq-011

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 困难

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. 运行下图所示的脚本，角色的位置发生了变化。（ ）



正确      错误

试题编号: 20200327c08

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 较难

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. 运行如下图所示的脚本后，角色碰到颜色“”后，会“隐藏”。（ ）



正确

错误

试题编号：20200404-yxq-027

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：

35. 运行如下图所示的脚本，当按下空格键时，角色将增加到 150。（ ）



正确

错误

试题编号：20200402c5

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：困难

试题解析：

考生答案：错误

考生得分：2

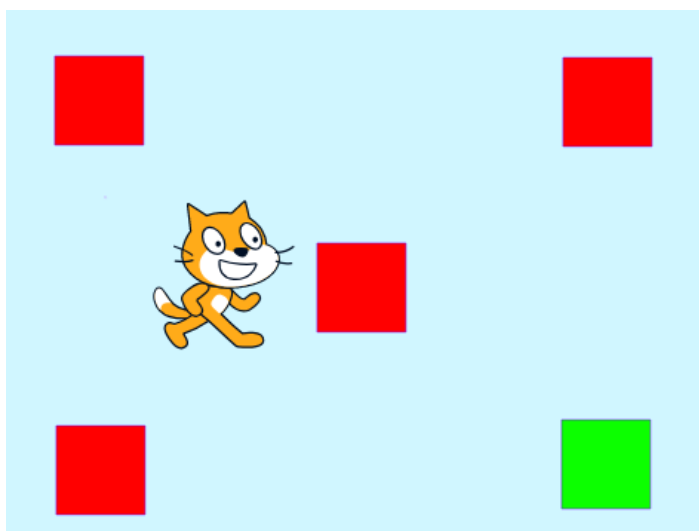
是否评分：已评分

评价描述：

### 三、编程题(共 3 题，共 30 分)

#### 36. 别碰红块

程序说明：小猫在玩游戏，要在不碰到红色正方形色块的情况下走到绿色的正方形。



##### 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。

试题编号：20200324-1x-001

试题类型：编程题

标准答案：

##### 评分标准：

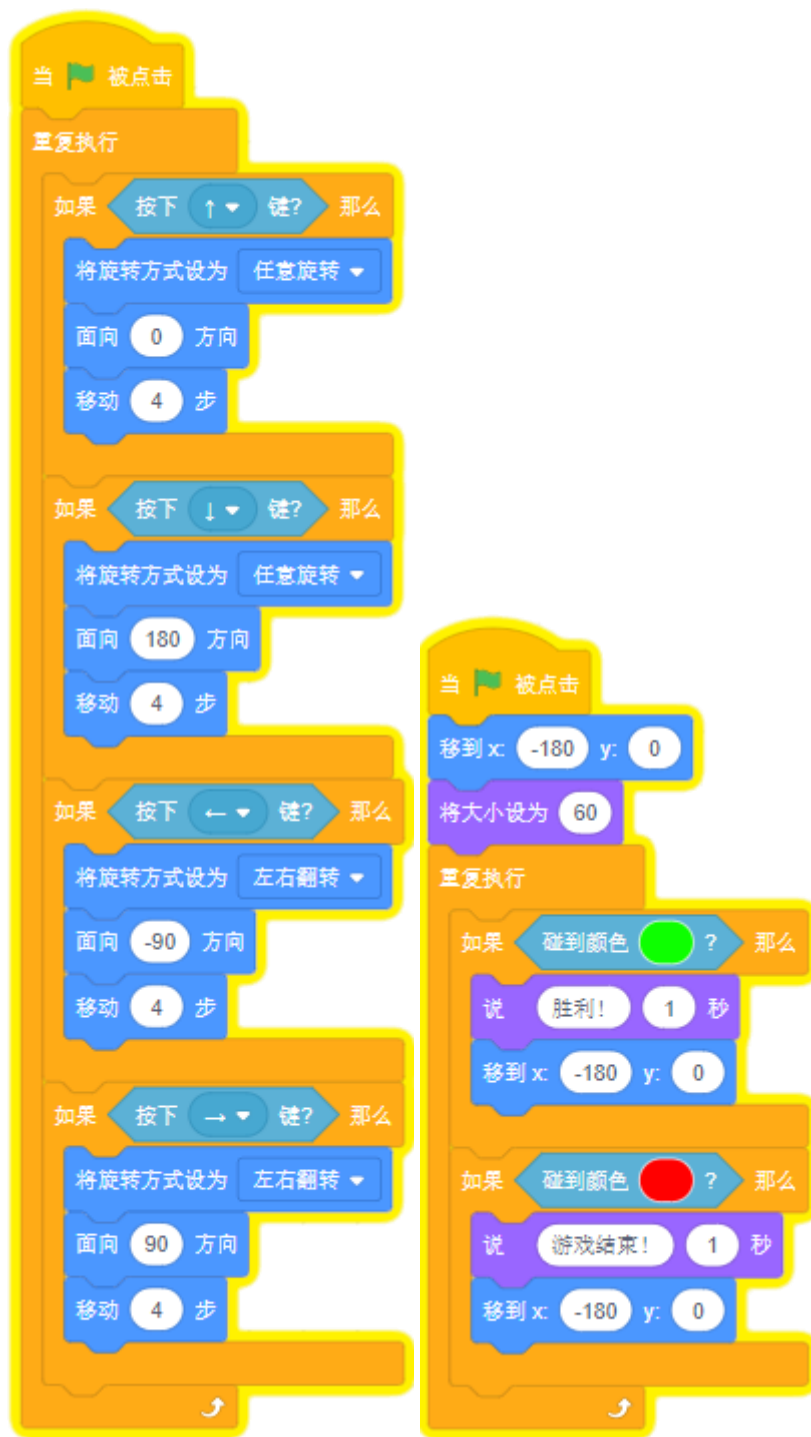
- (1) 导入背景“Blue sky”，删除空白背景；（1 分）

- (2) 小猫的初始位置在  $(-180, 0)$ ，初始大小为 60；（1 分）
- (3) 绘制如图红色和绿色正方形颜色块，放在图中大致位置。（1 分）
- (4) 通过键盘的“↑”、“↓”、“←”、“→”键来控制小猫行走，每按一次，移动 4 步；（4 分）
- (5) 小猫在行走过程中需要面向不同方向；（1 分）
- (6) 当小猫碰到红色时喊出“游戏结束”，并回到初始位置；（1 分）
- (7) 当小猫碰到绿色时就胜利，喊出“胜利！”，并回到初始位置。（1 分）

试题难度：较难

试题解析：

小猫参考代码：



展示地址: [点击浏览](#)

考生答案: (此题已作答)

考生得分: 9

是否评分: 已评分

评价描述:

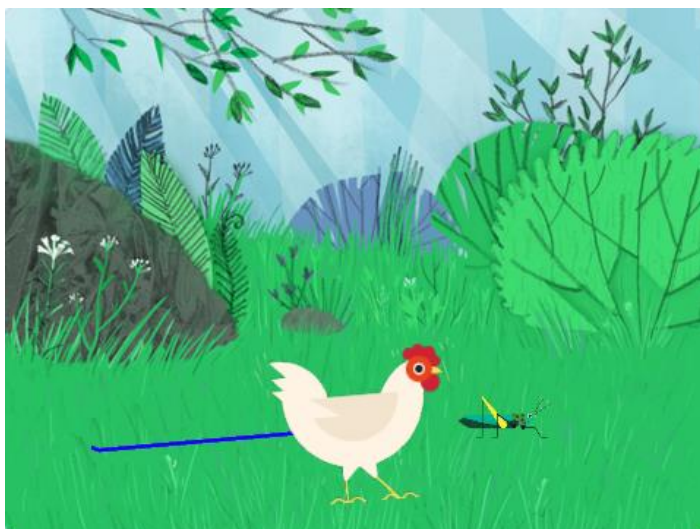
37. 小鸡捉害虫

田野里一只饥饿的鸡发现了蝗虫, 快速地跑向蝗虫捉着了它。

1. 准备工作

删除小猫，导入背景：“Forest”，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；
- (3) 画笔颜色为蓝色，粗细为 2；
- (4) 当碰到“Grasshopper”时，母鸡“Hen”发出声音，“Grasshopper”消失。。

试题编号：20200306-1f1-01

试题类型：编程题

标准答案：

### 评分标准：

- (1) 正确添加背景、角色。（2 分）
- (2) 初始化角色位置、坐标、大小。（2 分）
- (3) 母鸡面向蚂蚱移动。（2 分）
- (4) 画出轨迹，颜色粗细正确。（2 分）
- (5) 母鸡碰到蚂蚱发出声音，蚂蚱消失。（2 分）

试题难度：一般

试题解析：

参考答案：

母鸡 Hen 参考代码：



Grasshopper 参考代码:



展示地址: [点击浏览](#)

考生答案: (此题已作答)

考生得分: 9

是否评分: 已评分

评价描述:

38. **Scratch 二级 面试题**

1. 本题不需要作答;
2. 请考生进入面试间等待叫号进行面试, 由主考官提问问题, 考生回答。