

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）

2020 年 9 月      分数：100      题数：38

一、单选题(共 25 题，每题 2 分，共 50 分)

1. 执行下面程序，屏幕上最多会看到多少个苹果？（ ）



- A. 10 个
- B. 11 个

- C. 1 个
- D. 无法确定

试题编号：20200213-zk\_03









试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

2. 关于下面程序，说法正确的是？（ ）



- A. 执行  后，马上执行 
- B. 执行  后，等待一下，马上继续执行 
- C. 执行  后，会等到所有接收“消息 1”的程序执行完成后，才继续执行 
- D. 执行  后，一直等待，不执行 

试题编号：20200403-gxd-66

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：困难

3. “角色 1”要在“角色 2”说完话后才能开始动作，如果“角色 2”思考 2 秒钟，然后说 3 秒钟，那么“角色 1”开始动作之前需要等待多少秒？（ ）

- A. 3

- B. 5
- C. 4
- D. 不需要等待

试题编号：20200214-wt<05

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

4. 下面哪个程序能够画出边长是 200 的正方形？（ ）

A.



B.



C.



D.



试题编号：20200213-zk\*13

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

5. a=12, b=30, c=10, 下面程序执行结果是? ( )



- A. 12
- B. 30
- C. 10
- D. 0

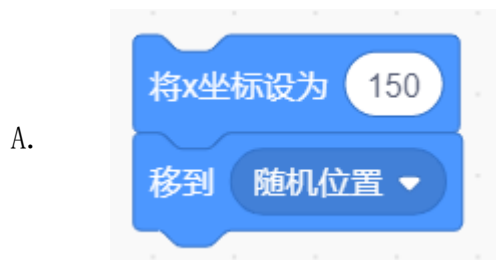
试题编号：20200213-zk\_09

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

6. 下面哪个程序能够让星星随机出现在 x 坐标为 150，y 坐标在-100 至 100 之间的位置？（ ）



B.



C.



D.



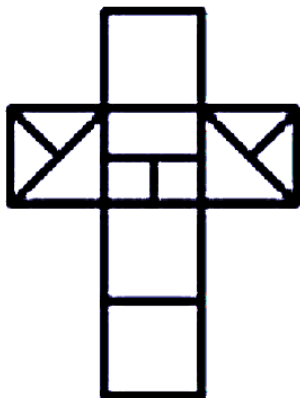
试题编号：20200213-zk\*01

试题类型：单选题

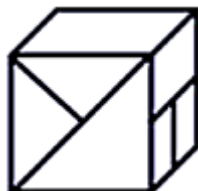
标准答案：C

试题难度：一般

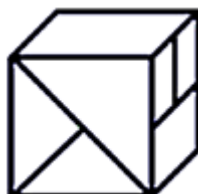
7. 下面为一个盒子的展开图，它不可以折成以下哪个盒子？（ ）



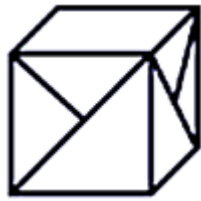
A.



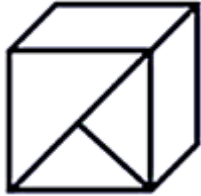
B.



C.



D.



试题编号：20200408-1xb-037

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

8. 在迷宫游戏中，下面哪个程序能够让一个角色始终在 A 点和 B 点之间来回移动（A 点和 B 点之间距离为 200）？（ ）

A.



B.



C.



D.



试题编号：20200213-zk\*22

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

9. 关于变量下面说法错误的是？（ ）

- A. 可以创建只允许一个角色使用的变量
- B. 变量值只能增加不能减少
- C. 可以定义多个变量
- D. 变量名可以使用中文

试题编号：20200213-zk\*12

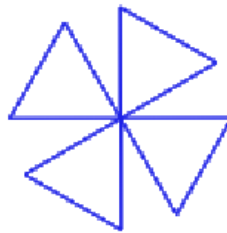
试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

10. 如果要下面的程序画出三角形风车，①②③④处应分别填入什么数值？（ ）





- A. 3 4 90 120
- B. 4 3 90 120
- C. 3 4 120 90
- D. 4 3 120 90

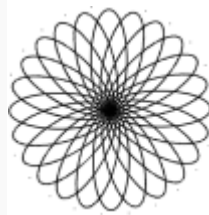
试题编号：20200214-wt<22

试题类型：单选题

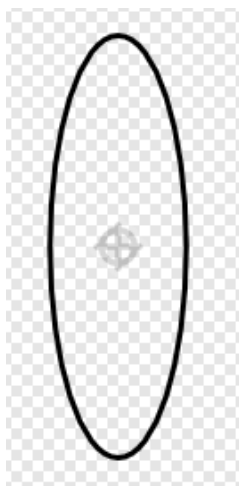
标准答案：B

试题难度：一般

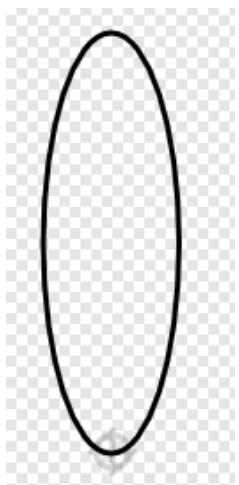
11. 执行下面程序，会画出下面图形，那么角色的旋转中心为？（ ）



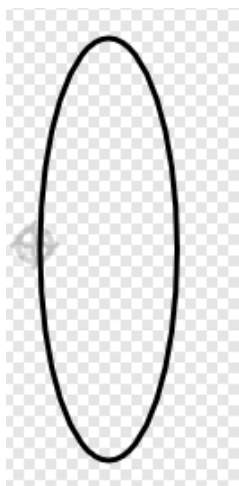
A.



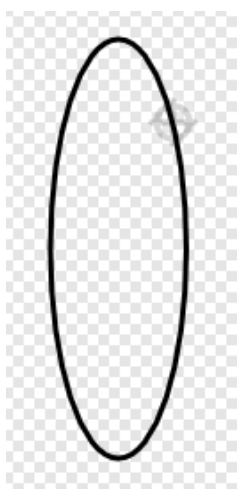
B.



C.



D.



试题编号：20200214-wt<20

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

12. 在闯关游戏中当分数大于 50 时，裁判员角色发出“游戏结束”消息，舞台上的其余 5 个角色收到



A.



B.



C.



D.



试题编号：20200213-zk\*35

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

13. 下面程序运行后变量 i 的值为？（ ）



A. 29

B. 30

C. 31

D. 32

试题编号：20200213-zk\*10

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

14. 点击绿旗后，克隆体没有移动，是因为“重复执行”上方缺少了哪个积木？（ ）



试题编号：20200213-zk\_05

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

15. 下面积木运算结果哪一项是错误的？（ ）



B.



运算结果为 11

C.



运算结果为 10

D.



运算结果为 9

试题编号：20200213-xx/18

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

16. 小丽想要制作一个倒计时程序，程序运行时需要输入倒计时的秒数，她应该？（ ）

- A. 定义变量  $s$ ，必须赋初值 0
- B. 定义变量  $s$ ，询问倒计时秒数，并赋值给  $s$
- C. 定义变量  $s$ ，必须选择“适用于所有角色”
- D. 定义变量  $s$ ，每隔 1 秒使  $s$  增加 1

试题编号：20200213-zk\*08

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

17. 执行下面程序后，舞台上会出现几只小猫？（ ）



- A. 0
- B. 1
- C. 3
- D. 4

试题编号：20200213-xx/13

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

18. 执行下面程序后，下列哪种说法正确？（ ）



- A. 如果按下空格键，角色会向上移动
- B. 如果按下空格键，角色会向左上方移动
- C. 如果按下空格键，角色会向左移动
- D. 如果按下空格键，角色会向右上方移动

试题编号：20200213-xx-17

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

19. 能够产生 5、10、15、20、25 这样的随机数的积木是？（ ）

A.



B.



C.



D.



试题编号：20200213-zk\*03

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

20. 下面程序执行后，变量 i 的值最终为？（ ）



A. 33

B. 22

C. 11

D. 13



试题编号：20200214-wt<30

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

21. 绘制下面的图案，需要在箭头指向处增加哪个积木？（ ）



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

试题编号：20200213-zk\*30

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

22. 下面哪个程序可以实现一个巫师变化出三个巫师，1秒后又变为一个巫师的动画效果？（ ）

A.



B.



C.



D.



试题编号：20200213-zk\*25

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

23. “猫捉老鼠”游戏中，下面哪个程序不能实现捉到 10 只老鼠就结束游戏？（ ）

A.



B.



C.



D.



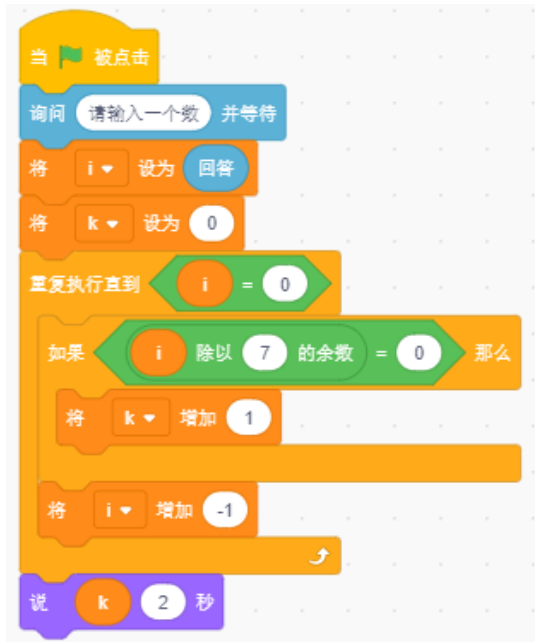
试题编号：20200213-zk\*14

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

24. 运行下面程序，当输入 43 时，角色说出的数值是？（ ）



- A. 4
- B. 5
- C. 6
- D. 7

试题编号：20200213-zk\*20

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

25. 下图所示积木块的结果不可能是？（ ）



- A. 45
- B. 60
- C. 52.5
- D. 90

试题编号：20200414-ZMM-05

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：容易

试题解析：积木块中生成的随机数是整数，所以不可能出现 C 选项

二、判断题(共 10 题，每题 2 分，共 20 分)

26. 使用画笔中的图章积木画出的图案不能移动。（ ）

正确      错误

试题编号：20200215-cxs-29

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：

27. 执行下面程序时，角色可能会说 p。（ ）



正确      错误

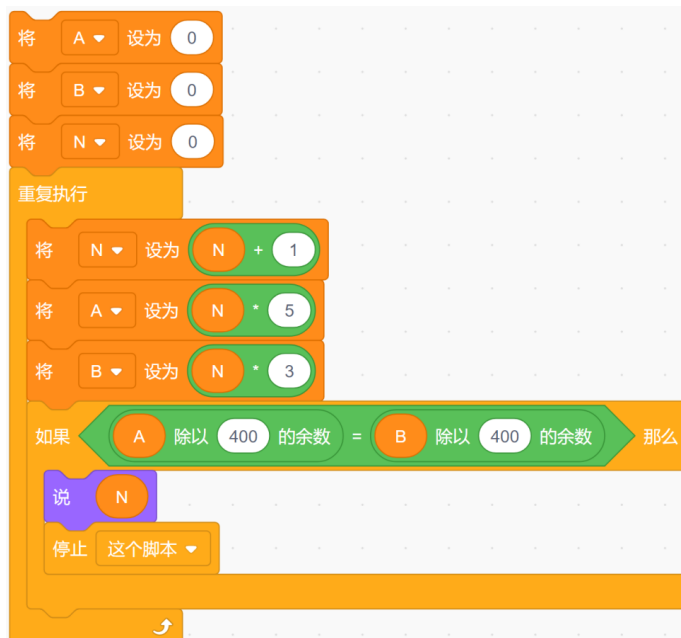
试题编号：20200215-cxs-4

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

28. 环形跑道长 400 米，甲乙两人从同一点同时同向出发，甲的速度为 5 米/秒，乙的速度为 3 米/秒，下面程序可以计算出经过多少秒后他们再次相遇。（ ）



正确      错误

试题编号：20200215-cxs/17

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

29. 广播和全局变量都可以用来在不同角色之间传递信息。（ ）

正确      错误

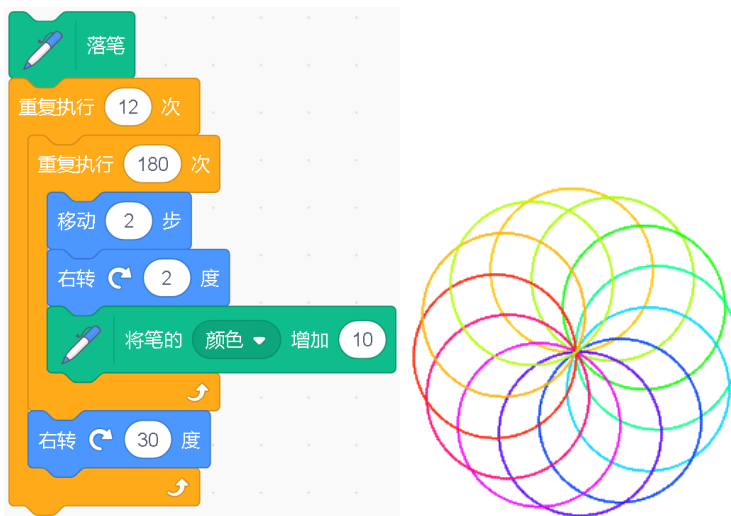
试题编号：20200215-cxs/9

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

30. 执行下面程序后，可以画出下面的图形。（ ）



正确      错误

试题编号：20200215-cxs/4

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

31. 删除角色的克隆体后，角色也随之被删除。（ ）

正确      错误

试题编号：20200214-xxg/09

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

32. 年龄变量的初始值为 20，执行下面程序后，年龄的值变化为 21。（ ）



正确      错误

试题编号: 20200214-xxg-15

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

33. 执行下面程序后, 可以计算从 1-10 的所有整数和。 ( )



正确      错误

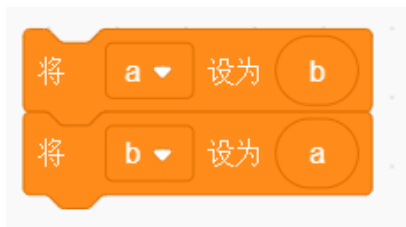
试题编号: 20200215-cxs-20

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

34. 可以用下面程序交换变量 a、变量 b 的值。 ( )



正确      错误

试题编号: 20200214-xxg-09

试题类型: 判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

35. 执行下面程序，小猫在花园里能够避开草地自由走动。（ ）



正确

错误

试题编号：20200215-cxs-25

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

三、编程题【该题由测评师线下评分】(共 3 题，共 30 分)

36. 题目：魔术表演“开花”



1.准备工作

- (1) 将舞台设置为"Party";
- (2) 删除默认角色，自行绘制椭圆花瓣角色;
- (3) 添加魔术师角色'Wizard Girl'。

2.功能实现

- (1) 当按下空格键时，魔术师说“开花”并发出广播指令;



- (2) 花瓣角色接收到广播指令后，在舞台中间利用“图章”积木实现开花效果；
- (3) 每一片花瓣的颜色不同。

试题编号：20200414-xx-03

试题类型：编程题

标准答案：

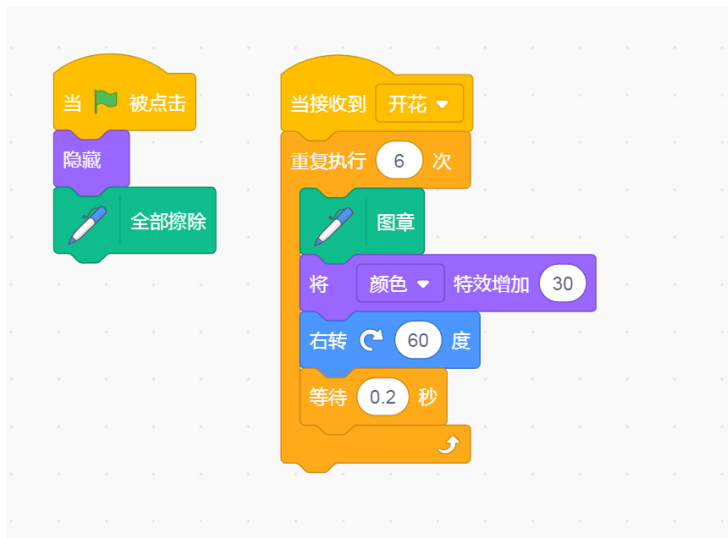
**评分标准：**

- 1. 背景角色正确；（2 分）
- 2. 当按下空格键时，魔术师说“开花”并发出广播指令；（3 分）
- 3. 花瓣角色接收到广播指令后，在舞台中间利用“图章”积木实现开花效果；（3 分）
- 4. 每一片花瓣的颜色不同。（2 分）

试题难度：一般

试题解析：

**参考程序：**





37. 题目：青蛙捕虫



1. 准备工作

- (1) 删除小猫角色；
- (2) 导入“Frog”、“Grasshopper”两个角色；
- (3) 背景“Forest”。

2. 功能实现

- (1) “Grasshopper”角色先克隆出 30 个克隆体，然后广播“开始”；
- (2) 当克隆体启动，在舞台随机位置显示，并不断切换造型移动；
- (3) “Frog”角色接收到“开始”，跟随鼠标不断移动；
- (4) “Grasshopper”克隆体碰到“Frog”角色删除此克隆体；
- (5) 使用变量记录克隆体碰到“Frog”的次数。

试题编号：20200214-slm-48

试题类型：编程题

标准答案：**评分标准：**

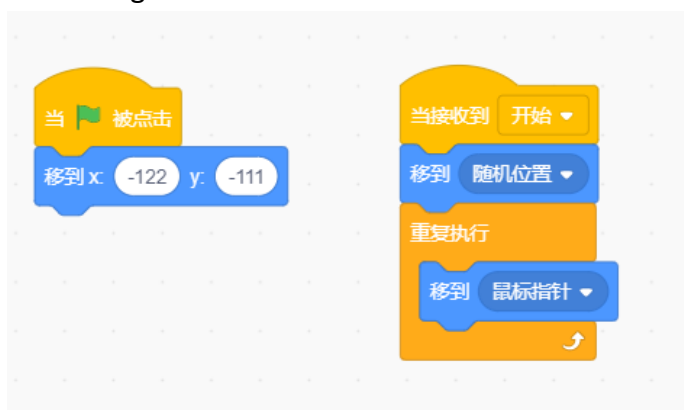
1. “Grasshopper”角色先克隆出 30 个克隆体，然后广播“开始”；（2 分）
2. 当克隆体启动，在舞台随机位置显示，并不断切换造型移动；（2 分）
3. “Frog”角色接收到“开始”跟随鼠标不断移动；（2 分）
4. “Grasshopper”碰到“Frog”角色则删除克隆体；（2 分）
5. 使用变量记录克隆体碰到“Frog”的次数。（2 分）

试题难度：一般

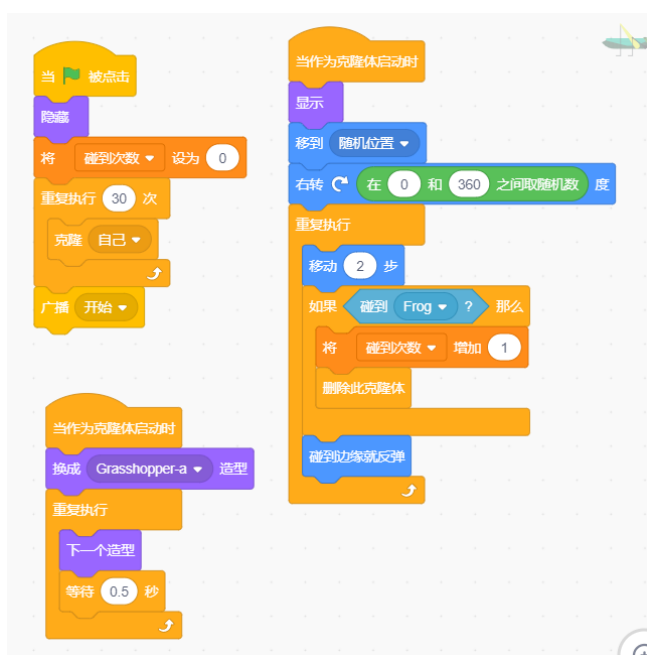
试题解析：

参考程序：

(1) Frog



(2) Grasshopper



38. 题目：换装



## 1. 准备工作

- (1) 删除小猫角色；
- (2) 导入“Harper”、“Dress”两个角色，初始位置如上图所示；
- (3) 设置舞台背景“Bedroom 3”。

## 2. 功能实现

- (1) 程序开始隐藏“Harper”、“Dress”两个角色；
- (2) 按下空格键，舞台广播“开始”；
- (3) “Harper”、“Dress”两个角色接收到“开始”后显示；
- (4) 按下上移键“Harper”切换造型；
- (5) 按下右移键“Dress”克隆自己，克隆体切换成随机造型，从舞台的右侧
2. 移动到“Harper”实现换装；
- (6) 再次按下右移键，“Harper”身上的“Dress”克隆体会删除，新的“Dress”
3. 克隆体像第 5 步一样移到“Harper”身上；
- (7) 使用变量“换装次数”统计换装次数。

试题编号：20200214-slm-38

试题类型：编程题

标准答案：**评分标准：**

1. 程序开始隐藏“Harper”、“Dress”两个角色；（1 分）
2. 按下空格键，舞台广播“开始”；（1 分）
3. “Harper”、“Dress”两个角色接收到“开始”后显示；（1 分）
4. 按下上移键“Harper”切换造型；（1 分）
5. 按下右移键“Dress”克隆自己，克隆体从舞台的右侧移动到“Harper”实现换装；（2 分）
6. 再次按下右移键，“Harper”身上的“Dress”克隆体删除，新的克隆体移到“Harper”身上；（2 分）
7. 使用变量“换装次数”统计换装次数。（2 分）

试题难度：一般

试题解析：

**参考程序：**

1. Harper



## 2. Dress

