

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（一级 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	是否

一、单选题(共 25 题，每题 2 分，共 50 分)

1. 以下哪段程序可以实现小猫向左移动？（ ）

A.



B.



C.



D.



试题编号：20200322-xyq-22

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

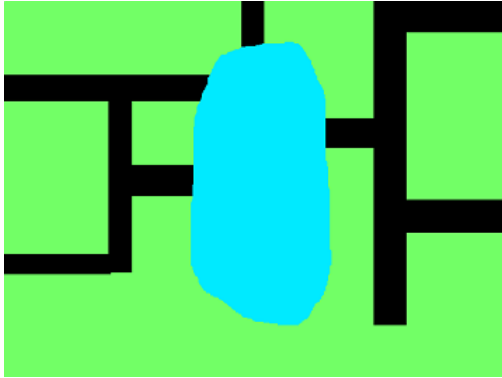
考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

2. 小猫给公园设计了如下的平面图，它想把黑色的路变成棕色，请问需要点击几次油漆桶按钮？



- A. 3
- B. 9
- C. 1
- D. 10

试题编号：

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：

3. 默认的小猫有两个造型（分别为造型 1 和造型 2）。在运行下面的程序后，没有看到造型的切换，这个问题？（ ）

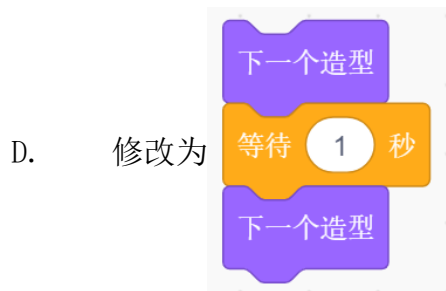


- A. 编辑小猫的造型
- B. 删除小猫的第一个造型：造型 1

C.

修改为





试题编号：20200213-1xb-15

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：

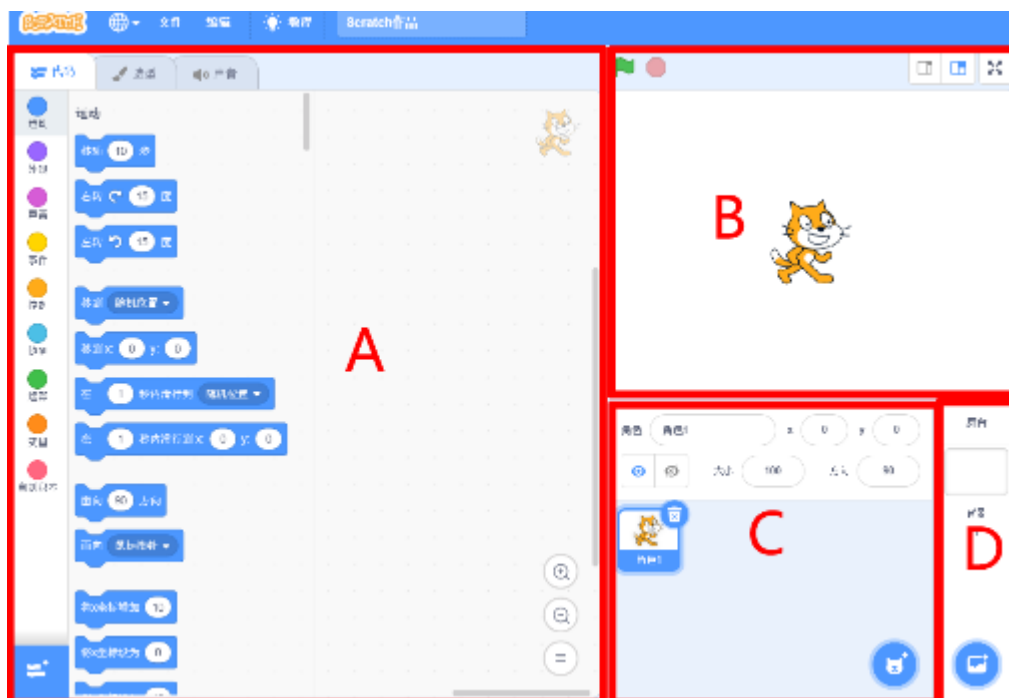
考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

4. 下面哪个区域是“舞台”？（            ）



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

试题编号：20200322-zhb-01

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

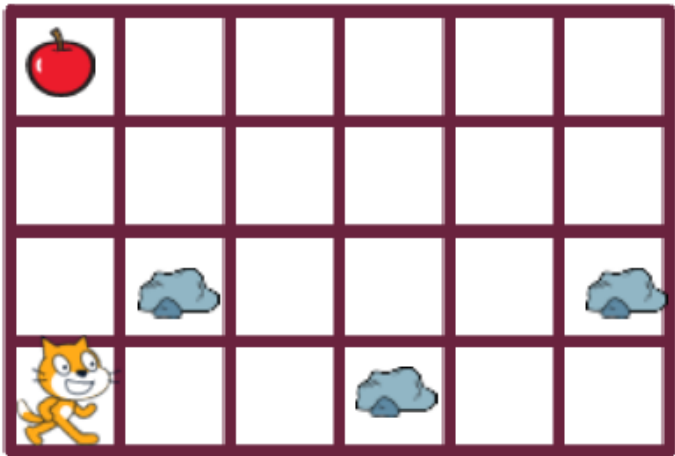
考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

5. 下面地图中每格的长度是 50 步长，小猫要想拿到苹果，下面哪组程序可以实现？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：

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：D

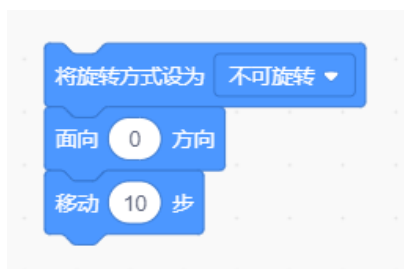
考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

6. 以下哪个可以实现小猫向上移动？（ ）

A.



B.



C.



D.



试题编号：20200322-xyq-24

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：

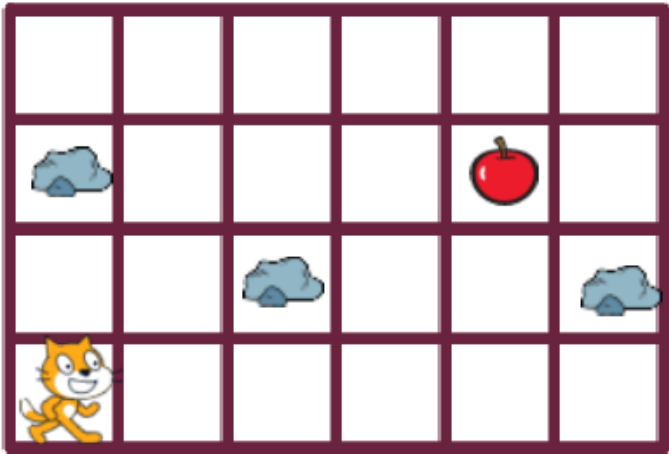
考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

7. 下面地图中每格的长度是 50 步长，小猫要想拿到苹果，下面哪组程序可以实现？（ ）



A.





B.



C.



D.



试题编号：

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：较难

试题解析：

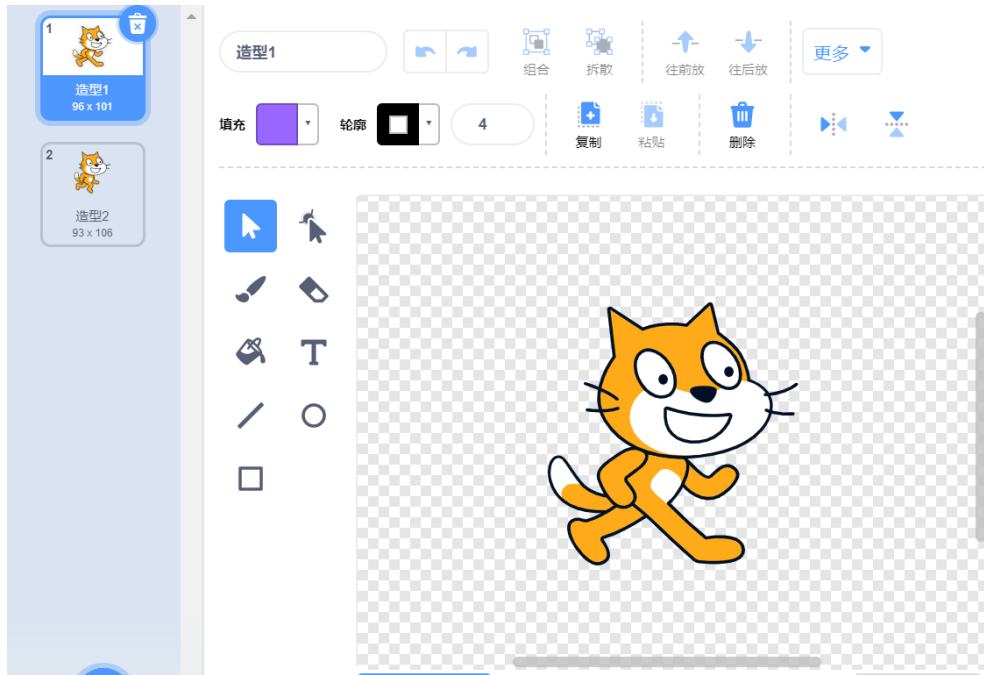
考生答案：B





考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

8. 以下哪个按钮可以实现造型水平翻转功能？（ ）



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

试题编号：20200319-xyq-13

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：

9. 关于造型的说法正确的是？（ ）

- A. 角色中有且只有一个造型
- B. 角色中必须有多于一个造型
- C. 角色中至少有一个造型
- D. 角色中可以没有造型

试题编号：20200212-zcx-04

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

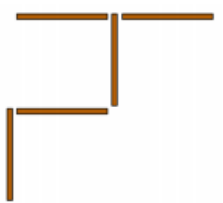
考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

10. 在下面图形基础上，只能移动一根火柴棍，不能变成下面哪个选项的图形？（ ）



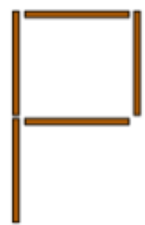
A.



B.



C.



D.



试题编号：

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

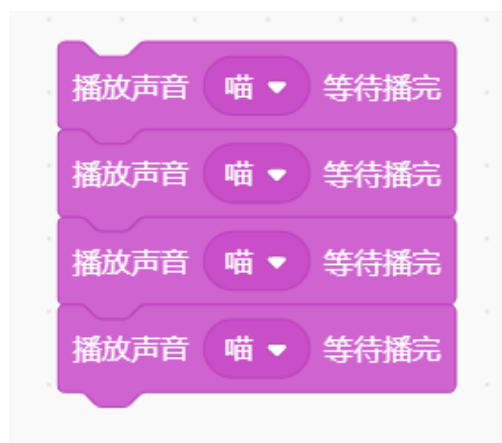
考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

11. 以下哪组积木块可以实现播放4次声音“喵”？（ ）

A.



B.



C.



D.



试题编号：20200322-xyq-34

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：

12. 如果将声音的音量设定为最大，那么音量的最大值是？（ ）

A. 240

B. 180

C. 255

D. 100

试题编号：20200322-xyq-32

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：

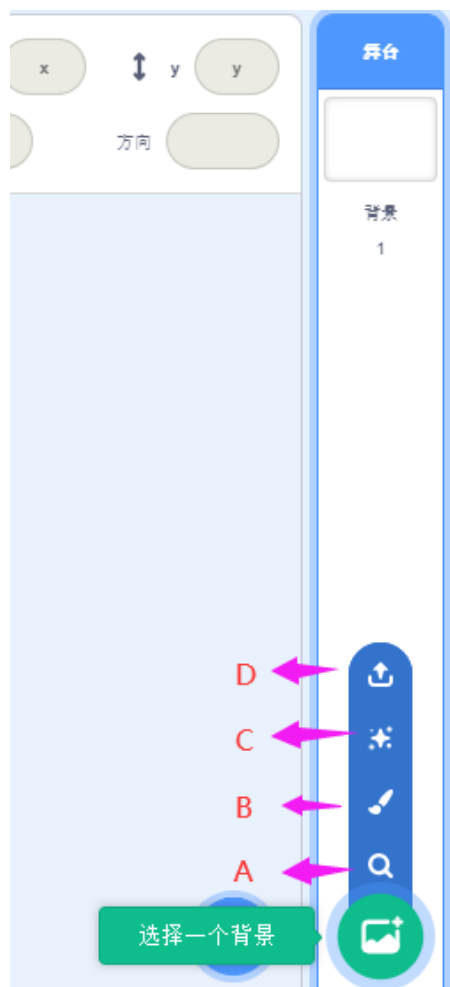
考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

13. 从背景库中选择一个背景，应该点击下面哪一个按钮？（ ）



A. 

B. 

C. 

D. 

试题编号：20200319-xyq-06

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：

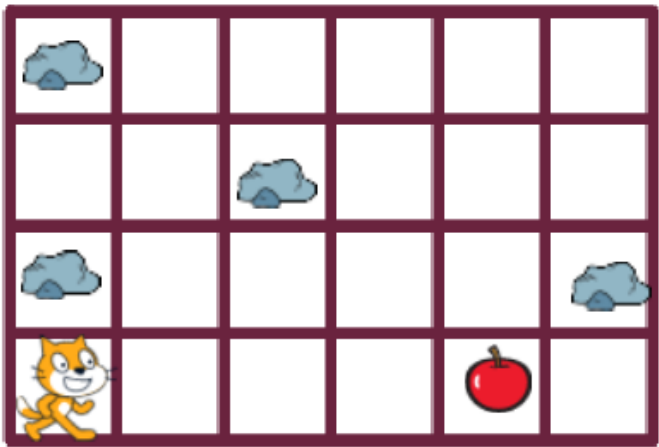
考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

14. 地图中每格的长度是 50 步长，小猫要想拿到苹果，下面哪组程序可以实现？（ ）



A.





B.



C.



D.



试题编号:

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. 在菜单栏中以下哪个可以实现语言的切换？（ ）

A.



B.



C.



D.



试题编号：20200319-xyq-01

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：

16. 舞台背景与角色相比，哪个模块是没有的？（ ）

A. 运动模块

B. 外观模块

C. 声音模块

D. 事件模块

试题编号：20200319-xyq-05

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：

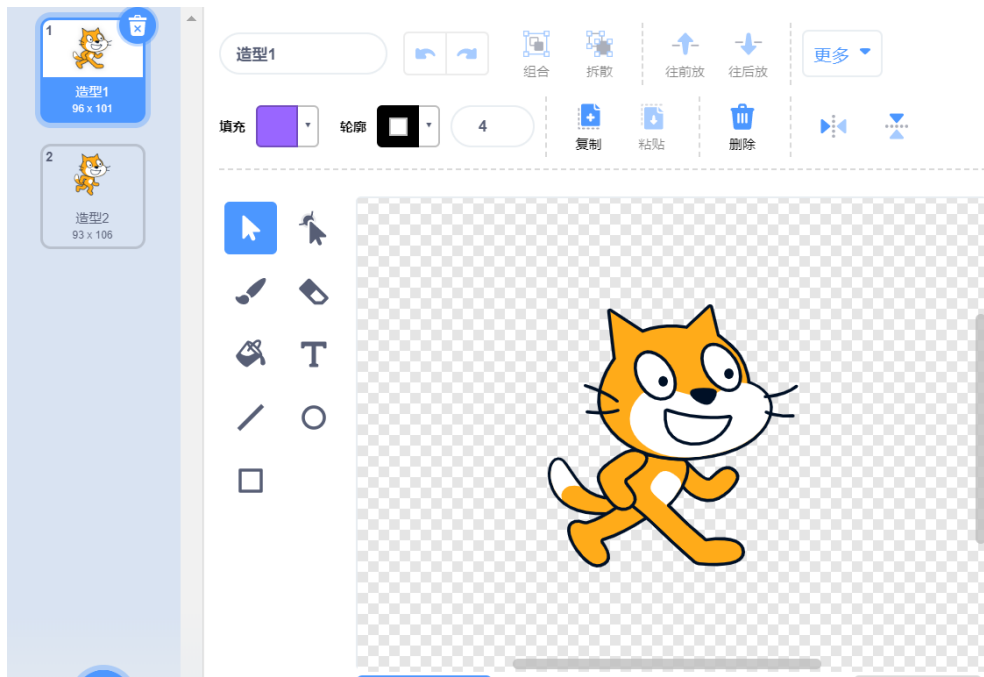
考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

17. 下图为造型的编辑界面，以下哪个可以实现变形功能？（ ）



A. 

B. 

C. 

D. 

试题编号：20200319-xyq-11

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：

18. 找规律填数 17, 12, 15, 14, 13, ( ), ( )。

A. 16, 11

B. 12, 11

C. 14, 15

D. 12, 7

试题编号: 20200322-xyq-36

试题类型: 单选题

标准答案: A

试题难度: 较难

试题解析:

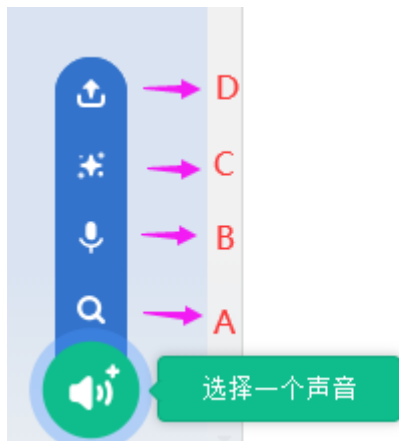
考生答案: A

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

19. 想要录制一个声音, 应该点击哪个按钮? ( )



A. 

B. 

C. 

D. 

试题编号: 20200322-xyq-33

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:

20. 以下哪组积木块可以实现如下图小猫面向下移动? ( )



A.



B.



C.



D.



试题编号: 20200322-xyq-19

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:

21. 在声音编辑器中, 能够实现声音头和尾互换, 应该选择以下哪一个? ( )

A.   
渐强

B.   
机械化

C.   
反转

D.   
快一点

试题编号：20200322-xyq-29

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

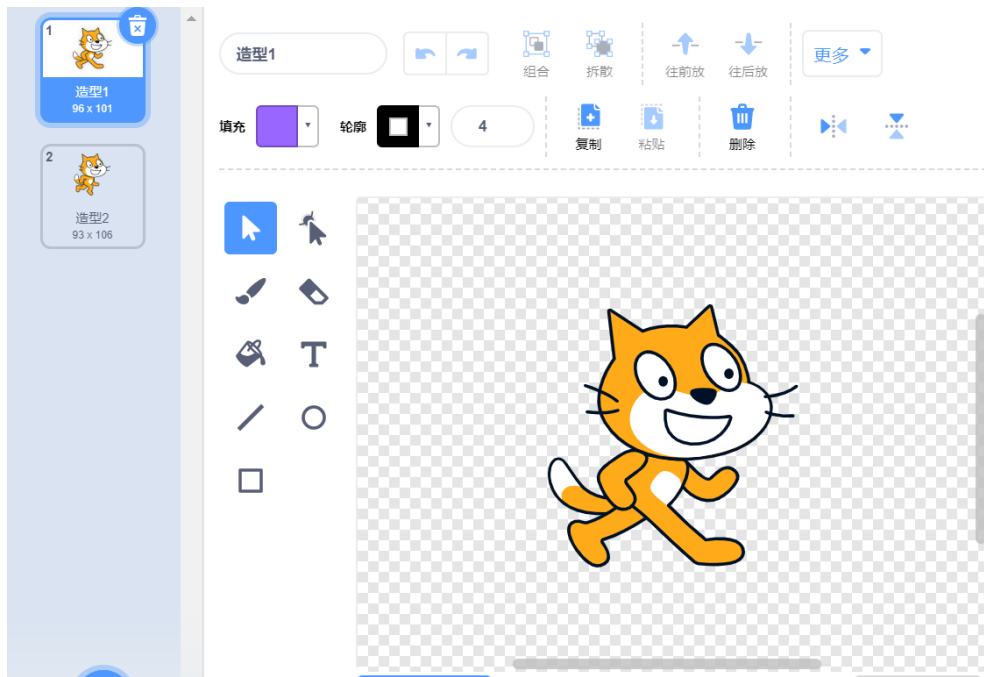
考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

22. 下图为造型编辑界面，以下哪个可以实现造型垂直翻转功能？（ ）



A.

B.

C.

D.

试题编号：20200319-xyq-16

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

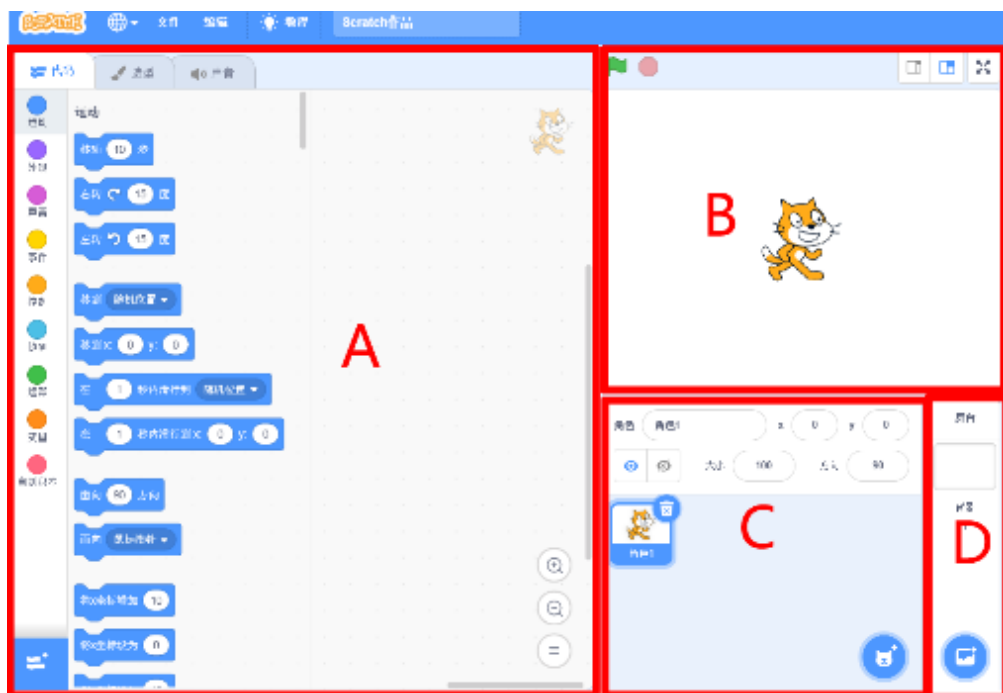
考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

23. 下面哪个区域是角色列表区？（ ）



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

试题编号：20200319-xyq-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：

24. 小猫去学校一共有几条路径？（ ）



- A. 1  
B. 2



- C. 3
- D. 4

试题编号:

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: D

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

25. 以下哪组积木块可以实现如下图小猫面向上移动? ( )



A.



B.



C.



D.



试题编号：20200322-xyq-20

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. 用以下积木可以实现角色的位置移动。（ ）



正确

错误

试题编号：20200308-h1-27

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. 添加舞台背景可以在角色列表区找到相应的选项。（ ）

正确

错误

试题编号：20200308-h1-11

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. 执行下列程序，小猫一边叫一声“喵”一边向前走 50 步。（ ）



正确      错误

试题编号：20200308-h1-12

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. 要获取当前音量大小值可以用以下积木。（ ）



正确      错误

试题编号：20200308-h1-40

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. 要实现角色切换到指定的造型可以用以下积木。（ ）



正确      错误

试题编号：20200308-h1-23

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. 在角色列表区的任意空白区域点击鼠标右键，会弹出一个菜单，可以对角色进行“复制”、（ ）

正确          错误

试题编号：20200308-h1-03

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. 如下图积木的运算结果是 35。（ ）



正确          错误

试题编号：20200308-h1-41

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：

33. 用以下积木可以实现角色瞬间移动到指定坐标位置。（ ）



正确      错误

试题编号: 20200308-h1-26

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:

34. 绘制背景可以选择按钮。( )

正确      错误

试题编号: 20200308-h1-16

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:

35. 要实现音量的减小可以用以下积木。( )



正确      错误

试题编号: 20200308-h1-36

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：

三、编程题(共 3 题，每题 10 分，共 30 分)

36. 球飞了



1.准备工作

- (1) 背景：Pool；
- (2) 角色：Cat Flying、Ball。

2.功能实现

- (1) 分别添加角色 Cat Flying、Ball 和背景 Pool；
- (2) 程序开始，Cat Flying 向球游去，边游边切换造型，到达球的位置；
- (3) 小猫到达球的位置后，点击球，Ball 向上飞；
- (4) Cat Flying 说：“哎，球飞了”。

试题编号：20200324-lingqiuhong-03

试题类型：编程题

标准答案：

评分参考：

- (1) 添加角色 Cat Flying、Ball 和背景 Pool；（2 分）
- (2) Cat Flying 向球游去，边游边切换造型；（2 分）
- (3) 点击 Ball, Ball 向上飞；（4 分）
- (4) Cat Flying 说“哎，球飞了”。（2 分）

试题难度：较难

试题解析：

参考答案：

Cat Flying:



Ball:



展示地址: [点击浏览](#)

考生答案: (此题已作答)

考生得分: 10

是否评分: 已评分

评价描述:

### 37. 希神吓走猫头鹰



#### 1. 准备工作

- (1) 背景: Forest
- (2) 角色: Centaur, Owl

## 2. 功能实现

- (1) 分别添加角色 Centaur, Owl 和背景 Forest;
- (2) 程序开始, 角色 Owl 在舞台右上方, 与 Centaur 面对面;
- (3) 程序开始, Centaur 切换为造型 centaur-a, 1 秒后切换为造型 centaur-d, 并播放声音 Meow2,
- (4) 听到叫声, 按下空格键, Owl 张开翅膀面向右飞走了。

试题编号: 20200324-lingqiuhong-04

试题类型: 编程题

标准答案:

评分参考:

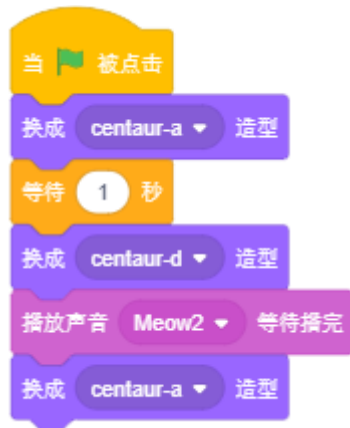
- (1) 添加角色 Centaur、Owl 和背景 Forest; (2 分)
- (2) 初始化 Centaur 造型为 centaur-a, 1 秒后切换造型 centaur-d, 播放声音 Meow2 后切换造型 centaur-a;
- (3) 程序开始, 角色 Owl 初始化方向为向左, 初始化位置为右上方, 初始化造型为 owl-a;
- (4) 按下空格键, 切换到 owl-c, 角色 Owl 向右飞走了; (2 分)

试题难度: 困难

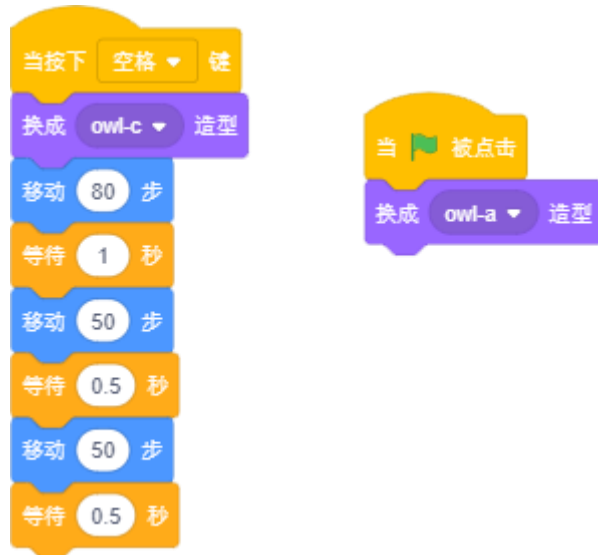
试题解析:

参考答案:

Centaur:



Owl:



展示地址: [点击浏览](#)

考生答案: (此题已作答)

考生得分: 10

是否评分: 已评分

评价描述:



38. **Scratch 一级 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。