

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（四级 A 卷）

2020 年 9 月 分数：100 题数：30

一、单选题(共 15 题，每题 2 分，共 30 分)

1. 执行下面程序，输入 4 和 7 后，角色说出的内容是？（ ）



- A. 4, 7
- B. 7, 7
- C. 7, 4
- D. 4, 4

试题编号：20200213-wb--7

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

2. 执行下面程序，输出是？（ ）



- A. 大学 中庸 孟子 论语
- B. 论语 大学 孟子 中庸
- C. 大学 孟子 中庸 论语

D. 论语 大学 中庸 孟子

试题编号: 20200213-hm-24

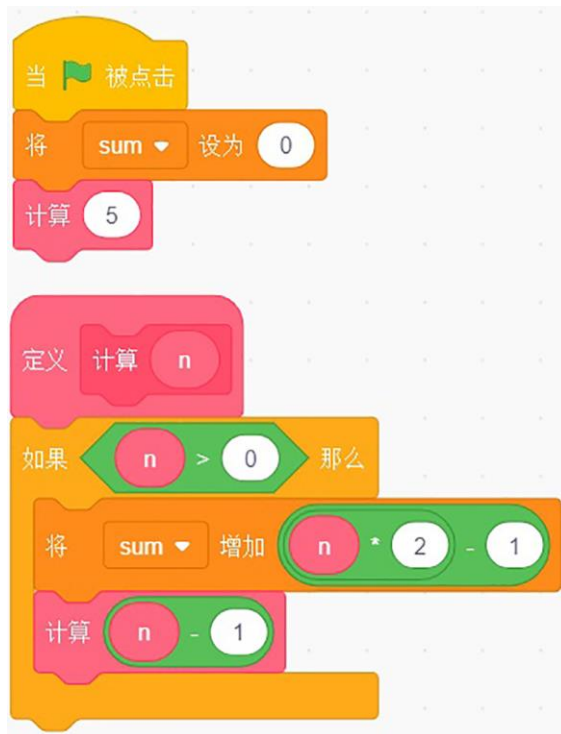
试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

3. 执行下面程序后, 变量“sum”的值是? ()



A. 15

B. 20

C. 25

D. 30

试题编号: 20200213-hm-09

试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 一般

试题解析:

4. 计算 9 除以 5 的商和余数, 应该使用下面哪组积木? ()



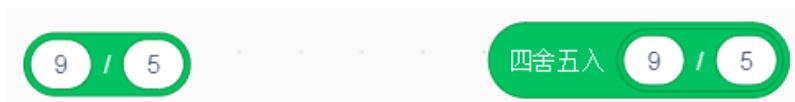
B.



C.



D.



试题编号：20200213-wb-12

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

5. 小学五年级短跑测评，男生能在 10.8 秒跑完 50 米即为及格，8.6 秒跑完 50 米为优秀。下列哪组积木可以判断成绩为优秀？（ ）



- A. 1 和 4
- B. 1 和 3
- C. 2 和 3
- D. 3 和 4

试题编号：20200213-wxh@10

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

6. 程序中有列表“数组”，保存了不同的数值，在图中空白处填上哪组积木，可以删除“数组”中的重复项？（ ）



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

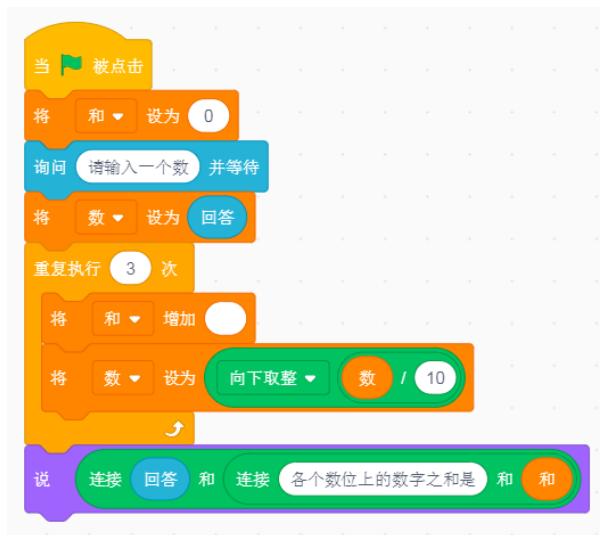
试题编号：20200213-wxh@20

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

7. 执行下面程序，输入一个三位数，程序会计算出这个三位数各个数位上的数字之和，程序中的空白处应该填写？（ ）



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

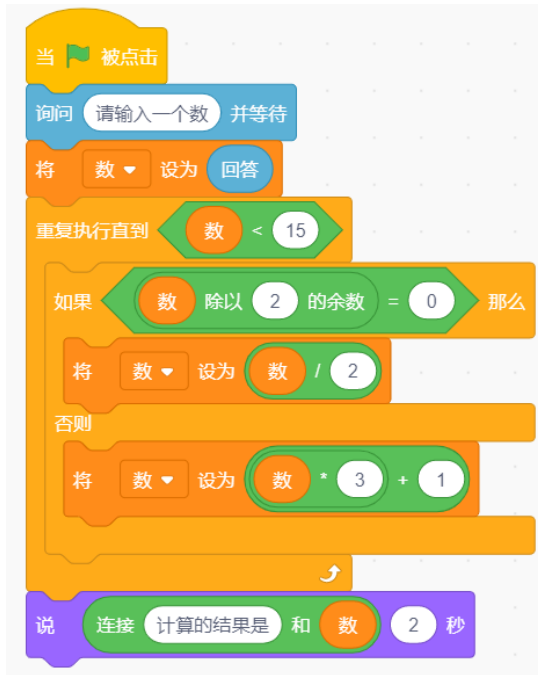
试题编号：20200213-wb-20

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

8. 执行下面程序，输入 21 后，变量“数”的值为？（ ）



- A. 8
- B. 10
- C. 15
- D. 10.5

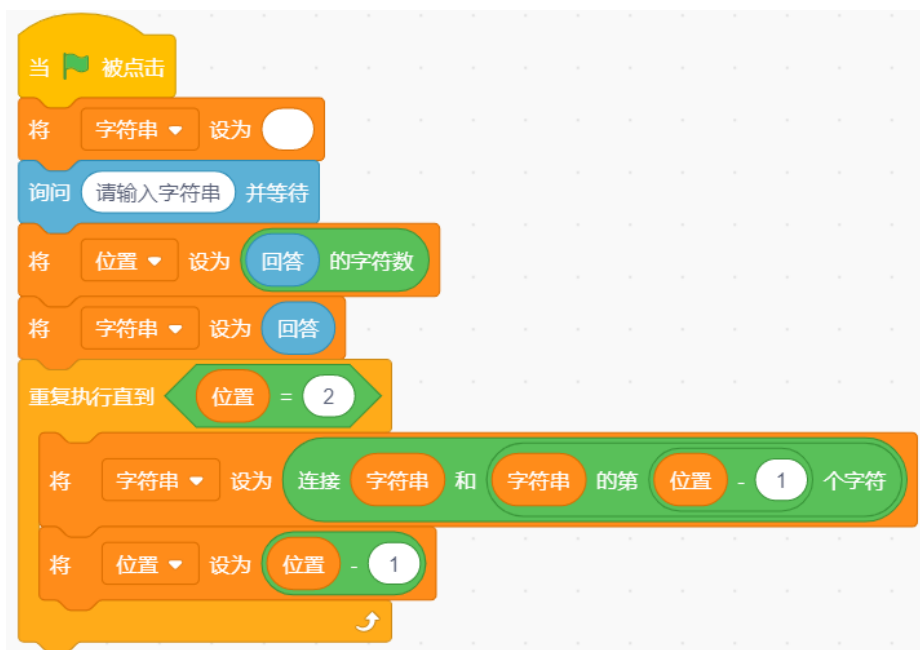
试题编号：20200213-wb-22

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

9. 执行下列程序，输入 dihg 后，变量“字符串”的值是？（ ）



- A. dihg
- B. dghig
- C. dihghi
- D. dghigh

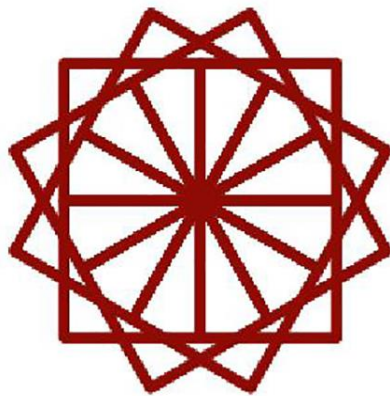
试题编号：20200213-hm-07

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

10. 下图是由多个正方形组合绘制的图形。绘制该图形的程序如图所示，程序中空白处应该填写的是？（ ）



- A. 11
- B. 12
- C. 13
- D. 14

试题编号：20200213-hm-11

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

11. 执行下面程序后，“列表”的前两项分别是？（ ）



- A. 3、3
- B. 3、5
- C. 5、3
- D. 5、5

试题编号：20200213-wb-24

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

12. 利用 Scratch 程序进行抽奖，具体奖项存储在名为“奖项”的列表中，程序中的空白处应该填写？（ ）



奖项	
1	一等奖
2	二等奖
3	三等奖
4	二等奖
5	三等奖
6	三等奖
7	三等奖
+ 长度7 =	



恭喜您获得：一等奖

A.

连接 **i** 和 等奖

B.

奖项 ▾ 的第 **i** 项

C.

奖项 ▾ 中第一个 奖项 的编号

D.

奖项 ▾ 的项目数

试题编号：20200213-hm-31

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

13. 下面哪段程序不能在列表生成 10 项 1-10 的随机数？（ ）

A.

删除 数字 ▾ 的全部项目
 重复执行 10 次
 将 在 1 和 10 之间取随机数 加入 数字 ▾

B.



C.



D.



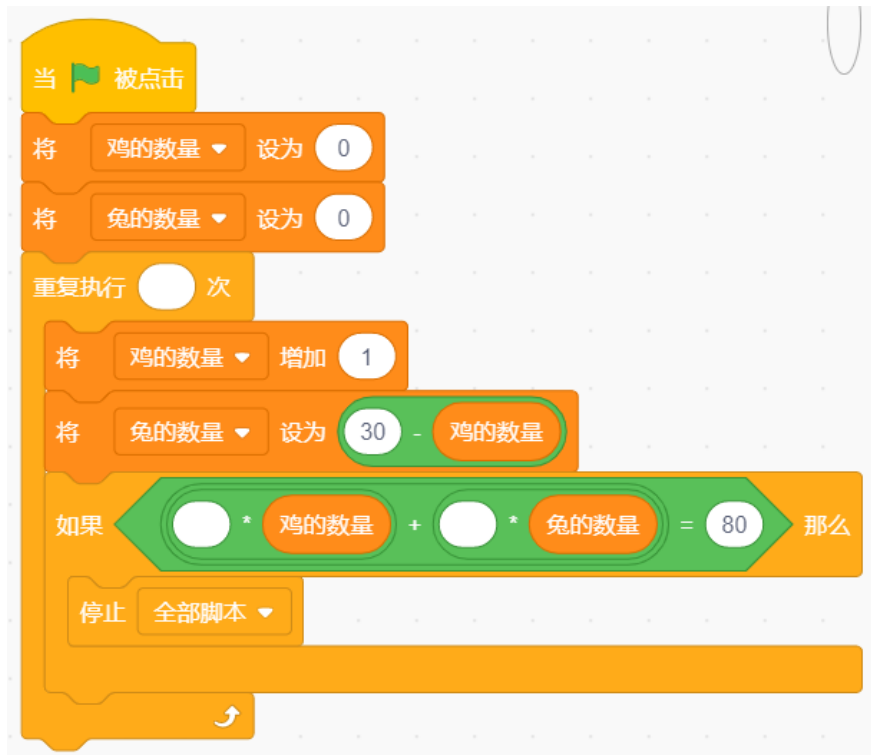
试题编号: 20200213-wxh@8

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

14. 鸡和兔一共有 30 只, 共有 80 条腿, 如果想用下面的程序求出鸡、兔各有几只, 那么程序中空白的部分应该分别填入? ()



- A. 80 , 2 , 4
- B. 30 , 2 , 4
- C. 80 , 4 , 2
- D. 30 , 4 , 2

试题编号：20200213-hm-20

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

15. “藏头诗”是指将所说之事分藏于诗句之首，将全诗每句中的头一个字组合起来可以传达作者的某种特有的思想，是杂体诗中的一种。如明朝大学问家徐渭(字文长)游西湖时，面对平湖秋月胜景，即席写下了七绝一首：

平湖一色万顷秋，

湖光渺渺水长流。

秋月圆圆世间少，

月好四时最宜秋。

执行下面程序，若要实现选择每句诗的首字组成“平湖秋月”一词，那么程序中箭头所指的空白处应该填写？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：20200213-hm-04

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

二、判断题(共 10 题，每题 2 分，共 20 分)

16. 要想遍历字符串"hello"，我们一般使用下面积木控制循环次数。（ ）



正确

错误

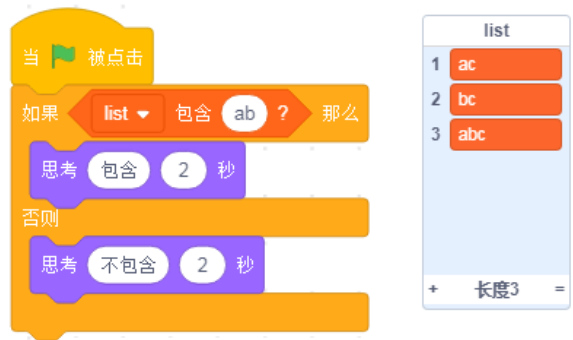
试题编号：20200213-w1-9

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

17. 执行完下面的程序后，小猫会说“包含”。（ ）



正确

错误

试题编号：20200213-w1/1

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

18. 在自制新的积木中，积木的参数可以是：数字、文本和布尔值。（ ）

正确

错误

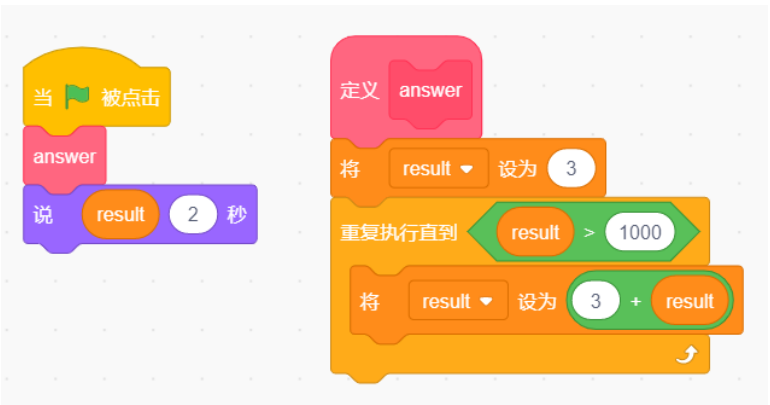
试题编号：20200213-w1-17

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

19. 执行下面程序，可以找到第一个大于 1000 且为 3 的倍数的数字。（ ）



正确 错误

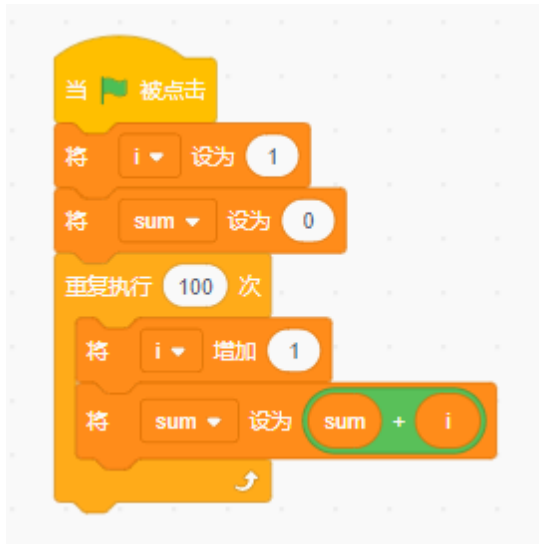
试题编号: 20200213-w1-20

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

20. 执行下面程序后, sum 的值为 5050。 ()



正确 错误

试题编号: 20200213-w1-22

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

21. 执行下面程序后, 会将列表“list”中所有的值是“bc”的项替换为“bbc”。 ()



正确 错误

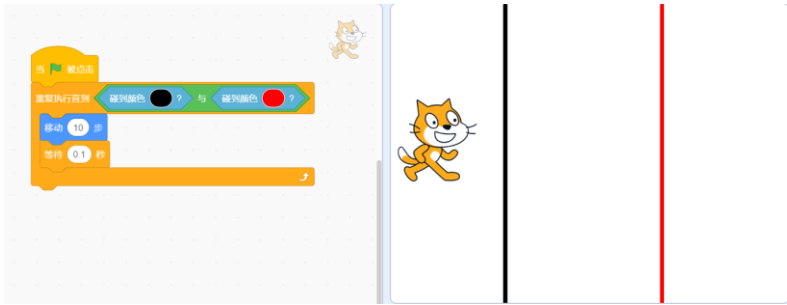
试题编号: 20200213-w1/4

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度：一般

22. 执行下面程序，小猫会停在黑线和红线之间的白色区域。（ ）



正确 错误

试题编号：20200213-w1/10

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

23. 使用“制作新的积木”绘制图形时，为了不显示绘制过程而直接画出图形，需在“制作新的积木”窗口中选择“运行时不刷新屏幕”。（ ）

正确 错误

试题编号：20200213-w1-13

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

24. 执行下面程序后，循环体执行了 100 次。（ ）



正确 错误

试题编号：20200213-w1--21

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

25. 执行下面程序后，角色会说“true”。（ ）



正确

错误

试题编号：20200213-w1-6

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 5 题，共 50 分）

26. 题目：奇偶之和

1. 准备工作

(1) 保留舞台中的小猫角色；

2. 功能实现

(1) 分别计算 1~100 中，奇数之和，偶数之和；

(2) 说出奇数之和，偶数之和。

试题编号：20200217-sy-36

试题类型：编程题

标准答案：评分标准：

1. 分别计算 1~100 中，奇数之和，偶数之和。（5 分）

2. 说出奇数之和，偶数之和。（5 分）

试题难度：一般

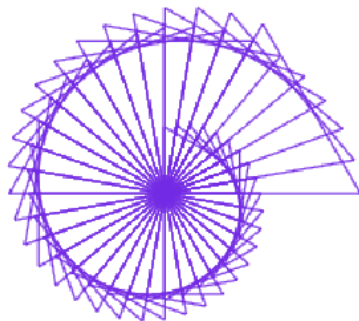
试题解析：

参考程序：



27. 题目：创意画图

观察下边图形。尝试编写程序绘画下图效果。



1. 准备工作

- (1) 隐藏小猫角色；
- (2) 白色背景；

2. 功能实现

用画笔工具，绘制三角形，三角形的边长从 40 开始，每画一个三角形，边长增加 2，并旋转 10° ，直到边长大于 120 停止程序。

试题编号：20200217-sy-42

试题类型：编程题

标准答案：

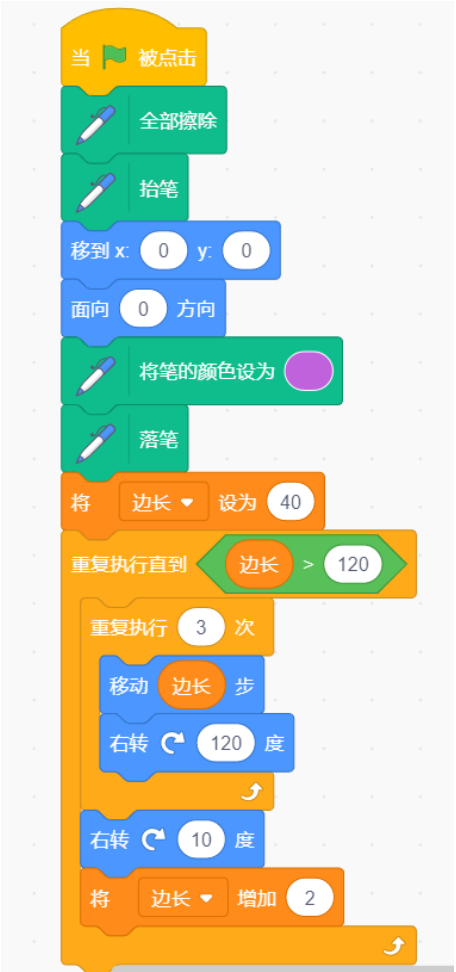
评分标准：

- 1.画出一个三角形；（2 分）
- 2.使用循环画出多个三角形；（2 分）
- 3.严格按题目要求画出所有图形，重点检查循环的条件和结束时的边长；（6 分）

试题难度：一般

试题解析：

参考程序：



28. **题目：数字之和**

编写程序，要求用户输入一个正整数，程序将其每位数字相加后显示。



1. 准备工作

- (1) 保留舞台上的小猫角色。

2. 功能实现

- (1) 小猫询问并等待“请输入一个正整数”；
- (2) 计算各位之和；
- (3) 小猫说“xxxx 的各位之和为 xxxx”；
- (4) 例如输入“3456”，说“3456 各位之和为 18”。

试题编号：20200217-sy-47

试题类型：编程题

标准答案：

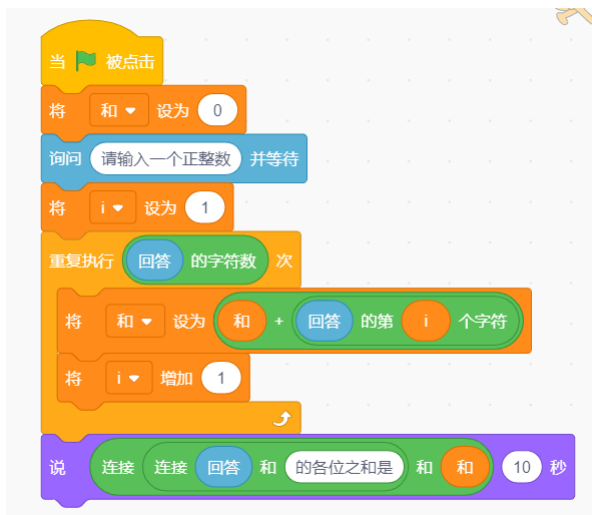
评分标准：

- 1.能够实现输入功能;(3 分)
- 2.可以获取每一位的数值;(4 分)
- 3.结果正确;(3 分)

试题难度：一般

试题解析：

参考程序：



29. 题干：用逗号分隔列表

在列表中自动添加 10 个数字，分别是：1 3 5 7 9 11 13 15 17 19，用逗号分隔列表，让小猫说出结果。



1. 准备工作

- (1) 保留小猫角色和白色背景

2. 功能实现

- (1) 编写程序在列表 data 中自动添加 1 3 5 7 9 11 13 15 17 19 这 10 个数字，不能存入“，”；
- (2) 小猫说：“现在开始用逗号分隔” 2 秒；
- (3) 小猫说出分隔后的结果，如图所示。

试题编号：20200217-dzj-48

试题类型：编程题

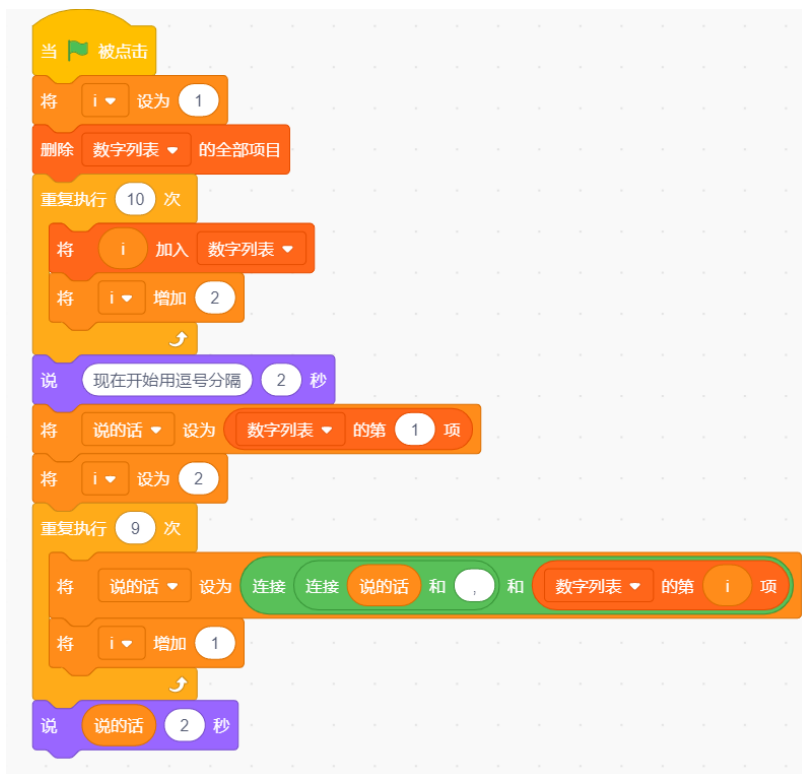
标准答案：**评分标准：**

1. 使用循环程序在列表 data 中自动添加 1 3 5 7 9 11 13 15 17 19 这 10 个数字，不能存入“，”；（3 分）
2. 小猫说：“现在开始用逗号分隔” 2 秒；（1 分）
3. 小猫说出分隔后的结果，如图所示。（6 分）

试题难度：一般

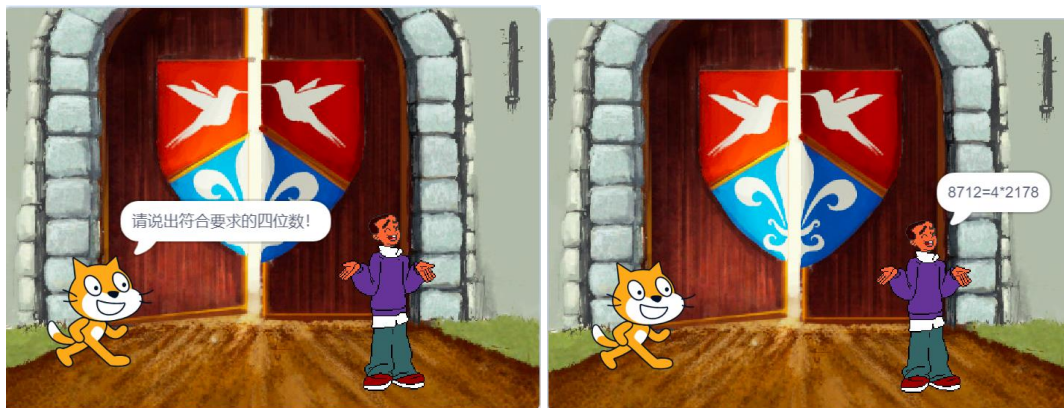
试题解析：

参考程序：



30. 题目：数字反转

Jaime 想去城堡探险，在城堡门口遇到了小猫，Jaime 必须答对小猫提出的问题才能进入城堡。小猫出题啦：找到一个四位数，该四位数的各位数字翻转（个位变千位，十位变百位，百位变十位，千位变个位）后组成一个新的四位数，原来的四位数是这个新四位数的 4 倍。Jaime 想请你帮助他编写程序并找到这个四位数。



1. 准备工作

- (1) 保留小猫角色，添加背景“Castle 1”和角色“Jaime”。

2. 功能实现

- (1) 点击绿旗后，小猫说：“请说出符合要求的四位数”；
- (2) 遍历所有的四位数；
- (3) 获得每个四位数的反转数；
- (4) 判断该反转数的 4 倍是否等于未反转前的四位数；
- (5) 如果满足 (4)，Jaime 说出该四位数 2 秒钟，如：8712=4*2178。

试题编号：20200217-dzj-50

试题类型：编程题

标准答案：**评分标准：**

1. 点击绿旗后，小猫说：“请说出符合要求的四位数”；（1分）
2. 遍历所有的四位数；（3分）
3. 获得每个四位数的反转数；（3分）
4. 判断该反转数的4倍是否等于未反转前的四位数；（2分）
5. Jaime 说出该四位数2秒钟，如：8712=4*2178。（1分）

试题难度：一般

试题解析：

参考程序：

（1）小猫



（2）Jaime

