

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）

分数：100 题数：37

一、单选题(共 25 题，每题 2 分，共 50 分)

1 以下程序执行后，角色面向的方向是？（ ）



- A. 右上
- B. 右下
- C. 左上
- D. 左下

试题编号：20191118133238443

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

2 以下程序执行后，小猫的 x 坐标是？（ ）



- A. 0
- B. 10
- C. 100
- D. 110

试题编号：20191118133238771

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

3 以下程序的输出结果是？（ ）



- A. 小猫向右移动，碰到边缘后说“碰到边缘！”2 秒
- B. 小猫静止不动
- C. 小猫向右移动，碰到边缘就反弹
- D. 小猫向右移动 10 步后静止不动

试题编号：20191118133238599

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：

4 以下程序执行后，画笔的粗细值是？（ ）



- A. 20
- B. 30

- C. 40
- D. 50

试题编号: 20191118133238724

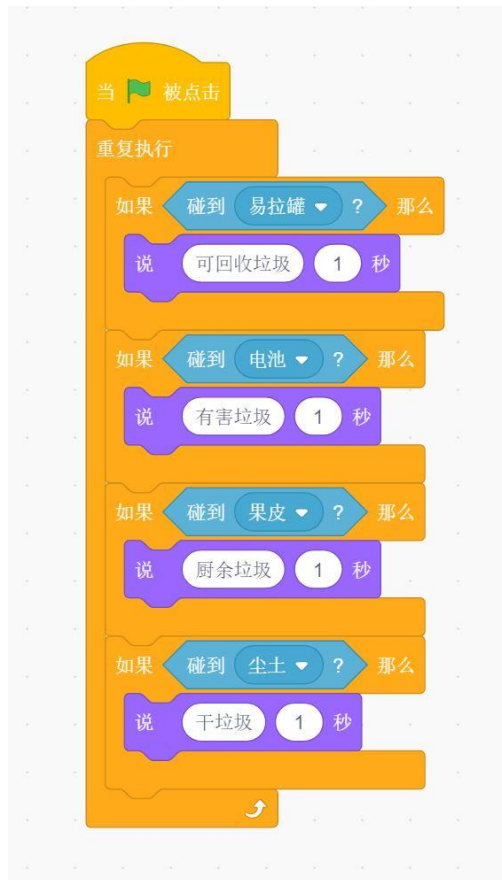
试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

- 5 在垃圾分类的模拟训练程序中: 如果小猫碰到了“尘土”角色, 那么小猫说: ()



- A. 可回收垃圾
- B. 有害垃圾
- C. 厨余垃圾
- D. 干垃圾

试题编号: 20191118133238646

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

试题解析:

6 数字 7 的二进制是多少？ ()

.

- A. 100
- B. 101
- C. 111
- D. 200

试题编号: 20191118133239068

试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 一般

试题解析:

7 以下程序让初始位置为 x:0, y:0 的角色执行的效果是? ()

.



- A. 向右边移动, 然后播放声音
- B. 向右边移动同时播放声音
- C. 向左边移动, 然后播放声音
- D. 向左边移动同时播放声音

试题编号: 20191118133238349

试题类型: 单选题

标准答案: A

试题难度: 一般

试题解析:

8 如果要想判断两个角色是否相遇, 需要用到哪个积木? ()

.



A.

B.



C.



D.



试题编号: 20191118133238677

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

9 以下能得出 123 个位数的积木块是 ? ()

.

A.



B.



C.



D.



试题编号: 20191118133239021

试题类型: 单选题

标准答案: A

试题难度: 一般

试题解析:

- 10 小明放学以后需要走路回家，到家后开始做作业，如果用积木编程表示，可用“重复执行直到”积木，那么在积木的①②③位置处应该放的程序分别是？（ ）



- A. 回家，做作业，走路
B. 做作业，走路，回家
C. 回家，走路，做作业
D. 走路，回家，做作业

试题编号：20191118133238818

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

- 11 以下程序执行后，画出的图形是？（ ）



- A. 正三角形
B. 正四边形
C. 正六边形

D. 正八边形

试题编号: 20191118133238568

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

12 要实现按下空格键播放声音, 正确的选项是? ()

A.



B.



C.



D.



试题编号：20191118133239052

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

13 从 A 点出发走向 B 点，规定只能向上或向右走的情况下有多少种走法？（ ）

.

		B
A		

A. 5

B. 6

C. 7

D. 8

试题编号：20191118133239146

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

14 在设计弹跳小球运动时，我们通过键盘左右键移动蓝色的反弹板将小球弹出，
小球碰到边缘后也反弹。在这个游戏中不会使用的指令积木是？（ ）

A. 碰到舞台边缘

B. 碰到蓝色

C. 碰到反弹板

D. 移到鼠标位置

试题编号：20191118133238912

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

15 下列属于侦测模块的是（ ）

A. 等待 2 秒

B. 碰到鼠标指针

C. 碰到边缘就反弹

D. 在 1 和 10 之间取随机数

试题编号：20191118133239115

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

16 游戏设计中，如果有多个程序终止条件：碰到地面，游戏失败结束；碰到炸弹，游戏失败结束。两个条件满足一项即可，如果把这两个条件用积木表达出来，正确的选项是？（ ）

A.



B.



C.



D.



试题编号：20191118133238974

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

17 以下哪个积木无法让初始位置 x:0, y:0 的角色向右移动？（ ）

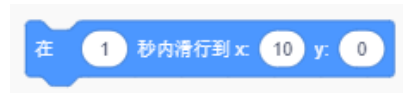
A.



B.



C.



D.



试题编号：20191118133238490

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：

18 数列 1, 3, 7, 13, 21, 31, 43, 57 的下一项是多少？（ ）

.

- A. 71
- B. 73
- C. 75
- D. 77

试题编号：20191118133239099

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

19 以下哪个选项可以实现让角色跟随鼠标移动？（ ）

.

A.



B.



C.



D.



试题编号：20191118133238834

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：

20 如果要画出一个如下图形：重复 12 次画出一个渐变的环形线条。

. 下列选项中是正确的代码片段是？ ()



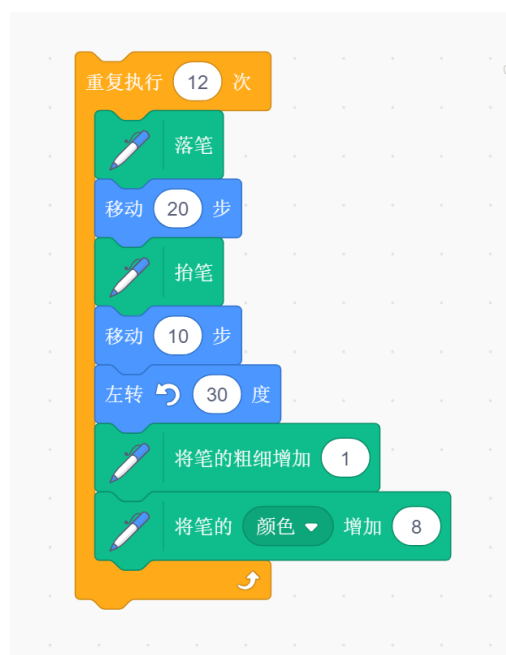
A.



B.



C.



D.



试题编号：20191118133238537

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

21 在程序运行时不能用积木调整声音的()

.

- A. 音量
- B. 音调
- C. 左右平衡
- D. 速度

试题编号：20191118133238927

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：

22 Scratch 可以检测到是否碰到某种颜色，请问这个积木块所属的模块是？()

.

- A. 外观
- B. 控制
- C. 侦测
- D. 变量

试题编号：20191118133238880

试题类型：单选题

标准答案: C

试题难度: 一般

试题解析:

23 女孩的身高在 11 岁到 13 岁之间生长最迅速, 请问下面的哪个积木可以正确表达此年龄区间?

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

试题编号: 20191118133238990

试题类型: 单选题

标准答案: A

试题难度: 一般

试题解析:

24 猫吃老鼠的游戏中, 老鼠碰到猫之后没有消失, 代码如下, 原因是? ()



- A. 侦测条件不对
- B. 重复方式不对

- C. 事件方式不对
D. 条件语句不对

试题编号: 20191118133238693

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

25 当前角色有以下的造型, 如果角色从造型 1 开始执行程序, 最后会停留在几号造型? ()



- A. 造型 1
B. 造型 2
C. 造型 3
D. 造型 4

试题编号: 20191118133238787

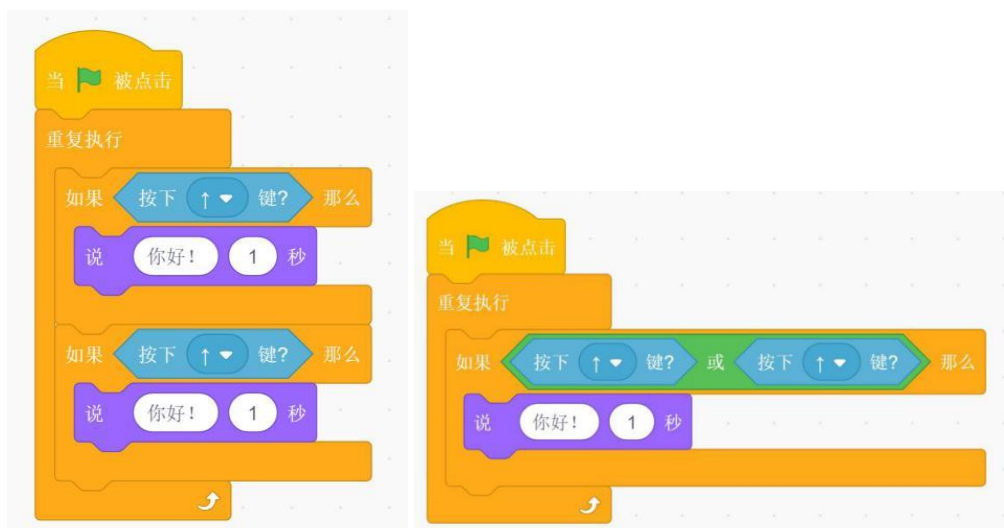
试题类型: 单选题

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)

26 下面两个程序的运行结果一样? ()



正确

错误

试题编号：20191118133344976

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

27 如果要改变画笔的颜色，除了设置颜色数值外还可以直接指定一个颜色。（ ）

正确

错误

试题编号：20191118133344866

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

28 保留小猫角色，选择一个新角色小狗 Dog 1，小狗不断移到随机位置，
旋转画出正方形，碰到小猫就停止绘制正方形，这个程序可以使用重复执行直到这个积木。（ ）

正确

错误

试题编号：20191118133344944

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：

29 下面程序可以让角色不停逆时针旋转。（ ）



正确

错误

试题编号: 20191118133344929

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

试题解析:

30 下面程序运行的结果是 True。 ()



正确

错误

试题编号: 20191118133345007

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

31 Scratch3.0 中的声音处理非常方便。如果想要去除声音中间的一小段，只需要点击“修剪”工具，然后选定要去除声音片段的左边界和右边界，点击“保存”即可。 ()

正确

错误

试题编号: 20191118133344991

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

32 角色当前坐标为 x:0,y:0,当按下空格键后，本角色会向上移动。 ()



正确 错误

试题编号: 20191118133344851

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

33 下面表达式积木结果一定等于 1。()



正确 错误

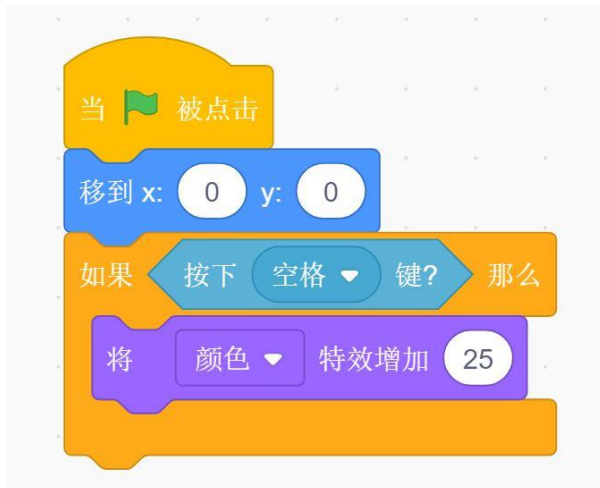
试题编号: 20191118133345038

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

34 运行下面程序，每次按下空格键，小猫颜色都会变化。()



正确 错误

试题编号: 20191118133344898

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

35 程序中要判断空格键是否按下，可以用控制模块中“按下空格键？”积木。（ ）

正确

错误

试题编号：20191118133344882

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

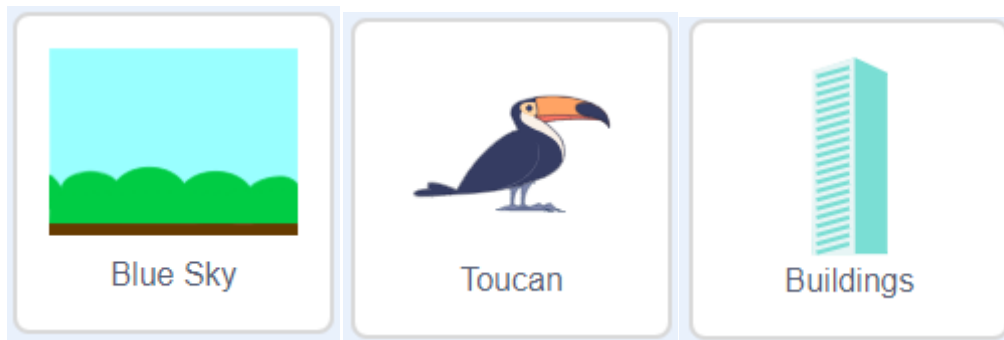
三、编程题(共 2 题，每题 15 分，共 30 分)

36 飞翔的小鸟

1. 准备工作

(1) 导入背景“Blue Sky”；

(2) 导入角色“Toucan”和“Buildings”。



2. 功能实现

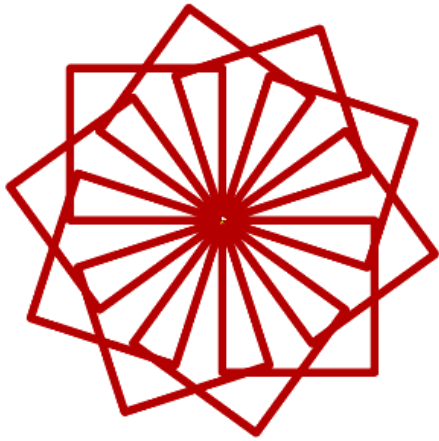
(1) Toucan 角色大小设置为 50，坐标为 (-200, 0)，不停扇动翅膀（在 2,3 两个造型来回切换），Toucan 位于最上层，不被其他角色遮挡；

(2) 按 ↑ 控制 Toucan 上升，按 ↓ 控制 Toucan 下降；

(3) Buildings 在舞台最右测出现，以 2 的速度向左移动，如果碰到左边缘回到最右端；

(4) 如果 Toucan 碰到 Buildings，说“碰到啦！”2 秒。

37 绘制以下图形



1.准备工作

- (1) 保留小猫；
- (2) 白色背景。

2. 功能实现

- (1) 小猫初始位置在舞台中心；
- (2) 隐藏角色；
- (3) 多边形的边长为 100，线条粗细 5，线条颜色为红色；
- (4) 利用“画笔”、“运动”和“控制”模块中的积木画出上面图形。