

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（图形化）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. 角色初始位置坐标是 (0,0)，执行下面程序后，角色会出现在什么位置上？（ ）



- A. x 坐标为 10, y 坐标为 50
- B. x 坐标为 40, y 坐标为 50
- C. x 坐标为 50, y 坐标为 40

D. x 坐标为 30，y 坐标为 50

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：

2. 执行下面程序后，按一次→键，兔子会？（ ）



- A. 向右移动 10 步
- B. 向左移动 10 步
- C. 向上移动 10 步
- D. 向下移动 10 步

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：

3. 黑兔、灰兔和白兔三只兔子在赛跑。黑兔说：“我跑得不是最快的，但比白兔快。”  
下面说法正确的是？（ ）

- A. 黑兔第一，灰兔第二、白兔第三
- B. 灰兔第一，黑兔第二、白兔第三
- C. 白兔第一，灰兔第二、黑兔第三
- D. 白兔第一，黑兔第二、灰兔第三

试题编号：

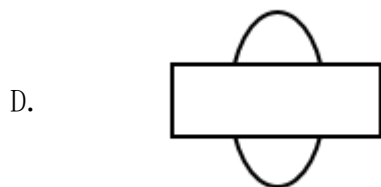
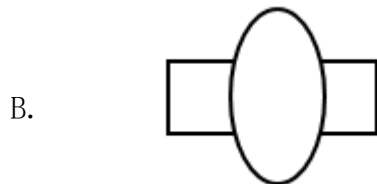
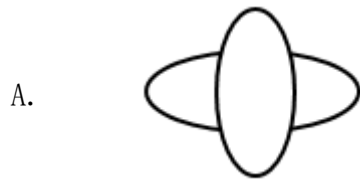
试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

4. 按照图中规则，在下列选项中找出所对应的图形。（ ）



试题编号：

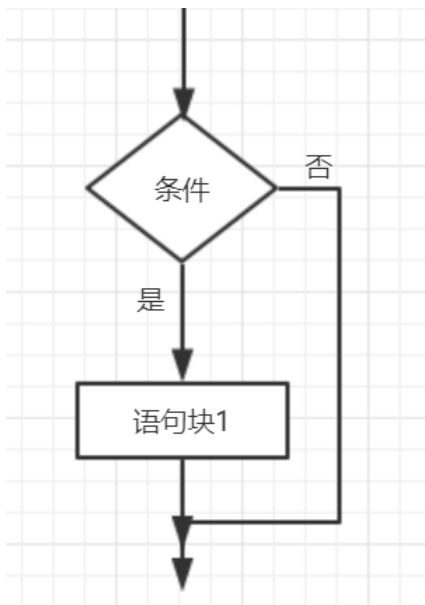
试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

5. 下面流程图可以用哪个积木实现？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：  
试题类型：单选题

标准答案：D  
试题难度：一般  
试题解析：

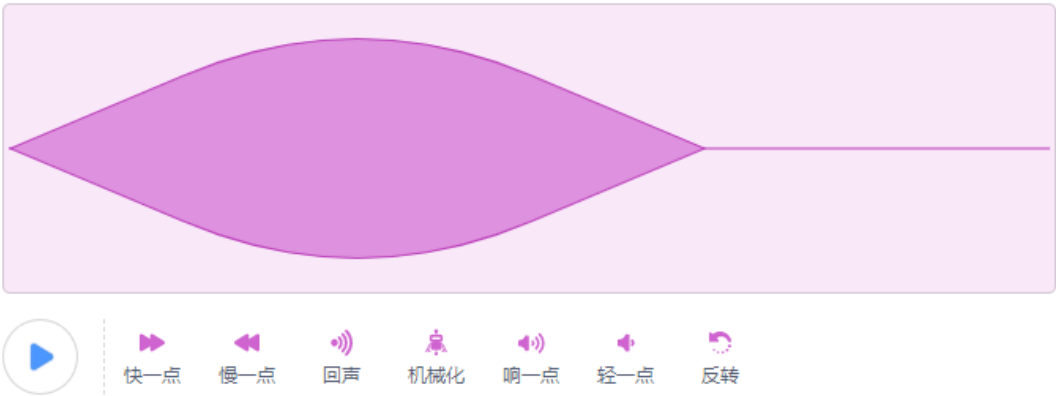
6. 下面积木运行结果是？（ ）



- A. pp
- B. ap
- C. np
- D. pn

试题编号：  
试题类型：单选题  
标准答案：D  
试题难度：一般  
试题解析：

7. 下面哪个按钮，可以让声音变大一点儿？（ ）

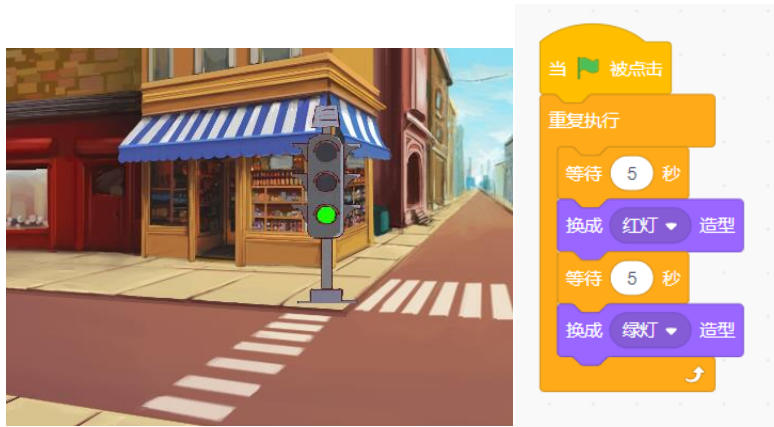


- A. 快一点
- B. 慢一点
- C. 响一点
- D. 轻一点

试题编号：

试题类型：单选题  
标准答案：C  
试题难度：容易  
试题解析：

8. 现在红绿灯的状态为绿灯，执行程序 20 秒后是什么灯亮？（ ）



- A. 红灯亮
- B. 绿灯亮
- C. 红灯绿灯都不亮
- D. 红灯绿灯一起亮

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：

9. 当前篮球角色坐标为(10,-110)，篮筐坐标为(10,130)，执行程序后按下哪个按键可以让篮球移动到篮筐中



- A. 按空格键
- B. 按↑键
- C. 按↓键
- D. 按任意键

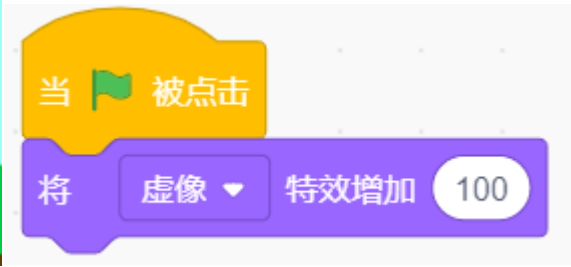
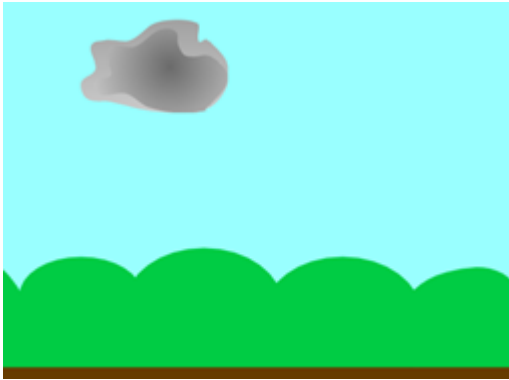
试题编号：  
试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

10. 一朵乌云飘在空中，点击绿旗，乌云角色将有什么变化？（ ）



- A. 乌云消失
- B. 乌云没有变化
- C. 乌云变多
- D. 乌云颜色变深了

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：

11. 积木碰到颜色 的颜色和红灯颜色一致，点击绿旗后，女孩会？（ ）



- A. 女孩说“红灯停”
- B. 移动 10 步
- C. 向左转弯
- D. 向右转弯

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：

12. 小猴和小兔去摘桃，小猴摘下 15 个桃，当小猴将自己的桃分 3 个给小兔子时，它俩的桃就一样多，
- A. 8
  - B. 9
  - C. 7
  - D. 10

试题编号：

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

13. 对于默认的小猫角色，执行下面程序，说法错误的是？（ ）



- A. 不按下空格键，小猫会随机移动
- B. 不按下空格键，小猫会逐渐变大
- C. 不按下空格键，小猫会切换造型
- D. 当按下空格键，小猫一直移动

试题编号：20200328-lxb-017

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

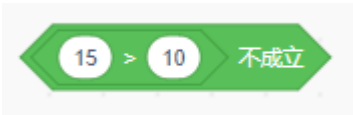
试题解析：

14. 下面哪个积木运行结果是 true？（ ）

- A.
- B.



C.



D.

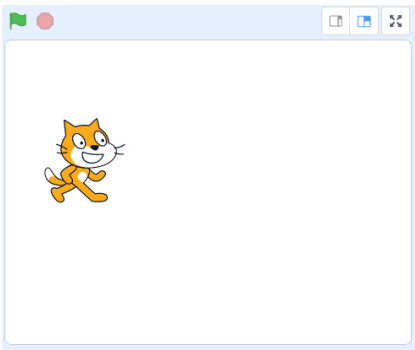


试题编号：  
试题类型：单选题  
标准答案：B  
试题难度：一般  
试题解析：

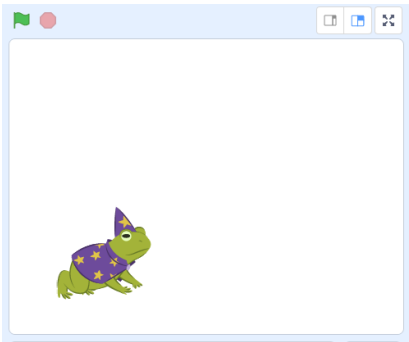
15. 角色列表区如下图所示，舞台上角色显示正确的是？（ ）



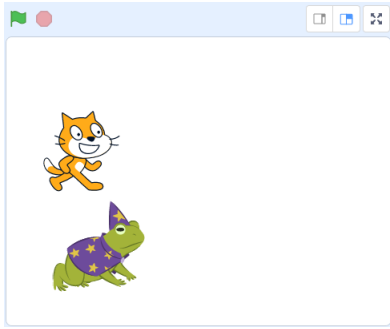
A.



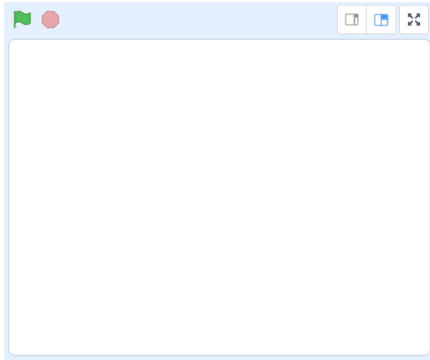
B.



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：

16. 按照图中规则，第四个图形应该填入什么数字？（ ）



- A. 左：18，右：27
- B. 左：10，右：15
- C. 左：27，右：27
- D. 左：9，右：27

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：

17. 下面哪个程序可以将画笔的颜色设置为红色，画笔的粗细设置为 10？（ ）

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：

18. 下面积木运行结果是？（ ）



A. 34

B. 35

C. 30

D. 40

试题编号:

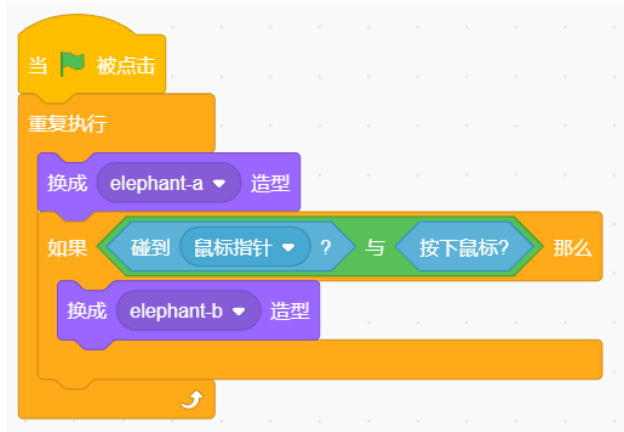
试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

19. 点击绿旗，鼠标碰到小象但是不按下鼠标键，小象角色会发生什么变化？（ ）



- A. 小象没变化
- B. 小象换成 elephant-b 造型
- C. 小象消失了
- D. 小象换成 elephant-b 背景

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:

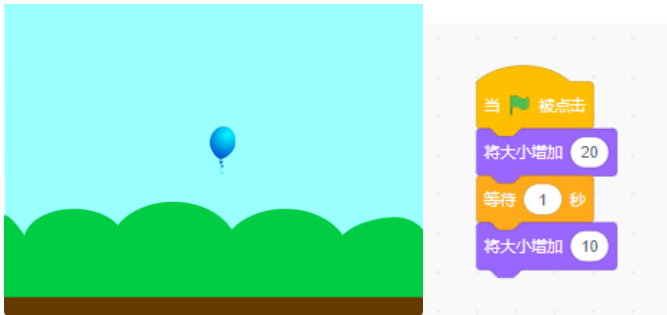
20. 执行下面程序，字母 B 将会有什么变化？（ ）



- A. 字母 B 变换颜色闪烁
- B. 字母 B 最后消失不见
- C. 字母 B 只剩轮廓
- D. 字母 B 没有变化


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：

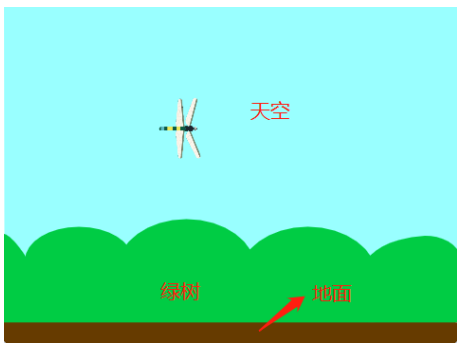
21. 气球当前大小为 40，只点击一次绿旗，气球角色的大小将变为多少？（ ）



- A. 50
- B. 60
- C. 70
- D. 80

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：

22. 蜻蜓正在天空飞行，积木  的颜色和绿树的颜色是一样的，运行以下哪个程序可以让



A.



B.



C.



D.



试题编号：

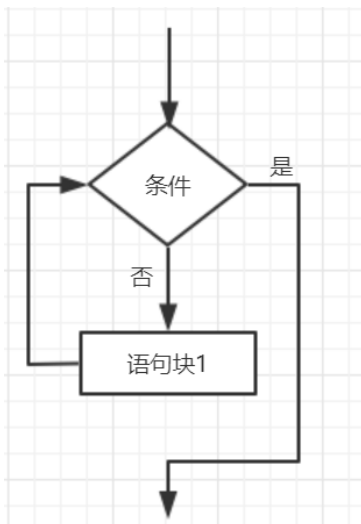
试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：较难

试题解析：

23. 下面流程图可以用哪个积木实现？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

24. 下面程序中“？”处填写哪个数字可以让角色发出喵的声音？（ ）



A. 44

B. 15

C. 88

D. 23

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:

25. 下面程序会绘制出什么图形? ( )



- A. 三角形
- B. 圆形
- C. 正方形
- D. 五角星

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:

二、判断题(共 10 题, 每题 2 分, 共 20 分)

26. 点击绿旗, 小狗角色只播放声音“汪”5 次, 不做其他操作。 ( )





正确      错误

试题编号:

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

试题解析:

27. 流星当前坐标为(120,100)，执行下面程序，流星滑行到坐标为(-200,0)的位置。（ ）



正确      错误

试题编号:

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

试题解析:

28.

怪物的位置和程序如下图，积木  中的颜色和气球颜色一致，点击绿旗，怪物角色会换



正确      错误

试题编号:

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

试题解析:

29. 执行下面程序，只按下 a 键，角色就能移动 50 步。（ ）



正确      错误

试题编号: 20200327c4

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 较难

试题解析:

30. 点击绿旗，鼠标碰到蝴蝶后，蝴蝶滑行到随机位置。（ ）



正确      错误

试题编号:

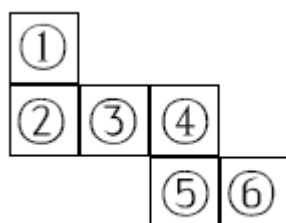
试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

试题解析:

31. 一个立方体的每个面上都有一个数字，其平面展开如下图所示。在这个立方体中，“⑤”对面的数字是



正确      错误

试题编号:

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度： 较难

试题解析：

32. 下面两组程序实现的效果一样：小猫碰到鼠标停止，只要不碰到鼠标就一直跟着鼠标移动。（ ）



正确      错误

试题编号：

试题类型： 判断题

标准答案： 错误

试题难度： 一般

试题解析：

33. 执行下面程序音量变小了。（ ）



正确      错误

试题编号：

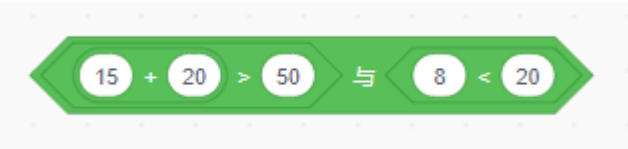
试题类型： 判断题

标准答案： 正确

试题难度： 容易

试题解析：

34. 下面积木运行结果为 true。（ ）



正确      错误

试题编号：

试题类型： 判断题

标准答案： 错误

试题难度： 一般

试题解析：

35. 下面程序可以绘制出一条红色直线。（ ）



正确      错误

试题编号：  
试题类型：判断题  
标准答案：正确  
试题难度：一般  
试题解析：

三、编程题【该题由测评师线下评分】(共 2 题，共 30 分)

36. **森林聚会**  
邪恶的魔法师要抓走正在聚会的小动物，小动物们慌张地逃跑，小精灵要驱赶魔法师，保护小动物。



- 1.准备工作：
  - (1)导入背景 Jungle；
  - (2)导入角色 Dragon、Fairy、Hippo1、Griffin、Wizard。
- 2.功能实现：
  - (1) 点击绿旗，角色的初始位置和方向如图所示
  - (2) 等待 1 秒，魔法师和小动物们调整方向，不断移动，碰到边缘就反弹；

- (3) 用上、下、左、右键，小精灵水平垂直飞行，不需要调整面向方向；
- (4) 魔法师碰到小精灵，魔法师将会消失，停止全部脚本；
- (5) 小动物碰到魔法师，小动物说“救命！” 0.5 秒后消失，表示动物已被抓走。

试题编号：

试题类型：编程题

标准答案：

评分标准：

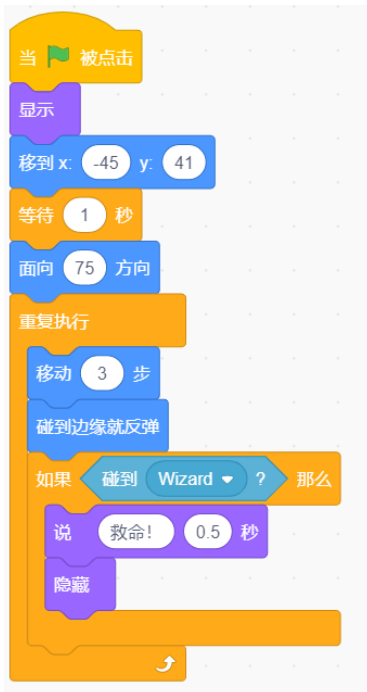
- (1) 点击绿旗，角色的初始位置和方向如图所示；（2 分）
- (2) 等待 1 秒，魔法师和小动物们调整方向，不断移动，碰到边缘就反弹；（4 分）
- (3) 用上、下、左、右键，小精灵水平垂直飞行，不需要调整面向方向；（4 分）
- (4) 魔法师碰到小精灵，魔法师将会消失，停止全部脚本；（2 分）
- (5) 小动物碰到魔法师，小动物说“救命！” 0.5 秒后消失，表示动物已被抓走。（3 分）

参考程序：

#### （1）小精灵



#### （2）小动物



### (3) 魔法师



试题难度：较难

试题解析：

### 37. 绘制图形



#### 1.准备工作

(1) 隐藏小猫角色。

#### 2.功能实现

- (1) 小猫的初始位置为 (x:0,y:0)；
- (2) 线条粗细为 3，颜色为红色，正方形的边长为 50，每个正方形之间相隔 25；
- (3) 画出所示图形。

试题编号：

试题类型：编程题

标准答案：

**评分标准：**

- (1) 初始设定小猫中心点的坐标为 (x=0,y=0)； (1 分)
- (2) 线条粗细 3，线条颜色为红色； (4 分)
- (3) 每画出一个正方形得 2 分； (6 分)
- (4) 调整正方形之间的位置。 (4 分)

**参考程序：**



试题难度：一般

试题解析：