

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（一级）

分数：100 题数：37

一、单选题(共 25 题，每题 2 分，共 50 分)

1. 小猫位置在舞台中心，点击一次小猫后能前进 10 步的程序为？（ ）

A.



B.



C.



D.



试题编号: zcx-2021021501

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

2. 快速切换到下一个背景图片应该使用哪个积木? ()

A.



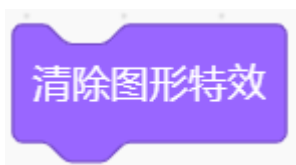
B.



C.



D.



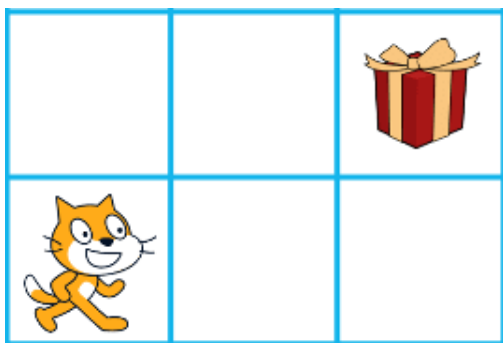
试题编号: zcx-2021021406

试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 一般

3. 小猫现在面向右，每个格子的边长都是 60，请问下面哪段程序不能让小猫走到礼物盒子的位置？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：20210220-ck--18

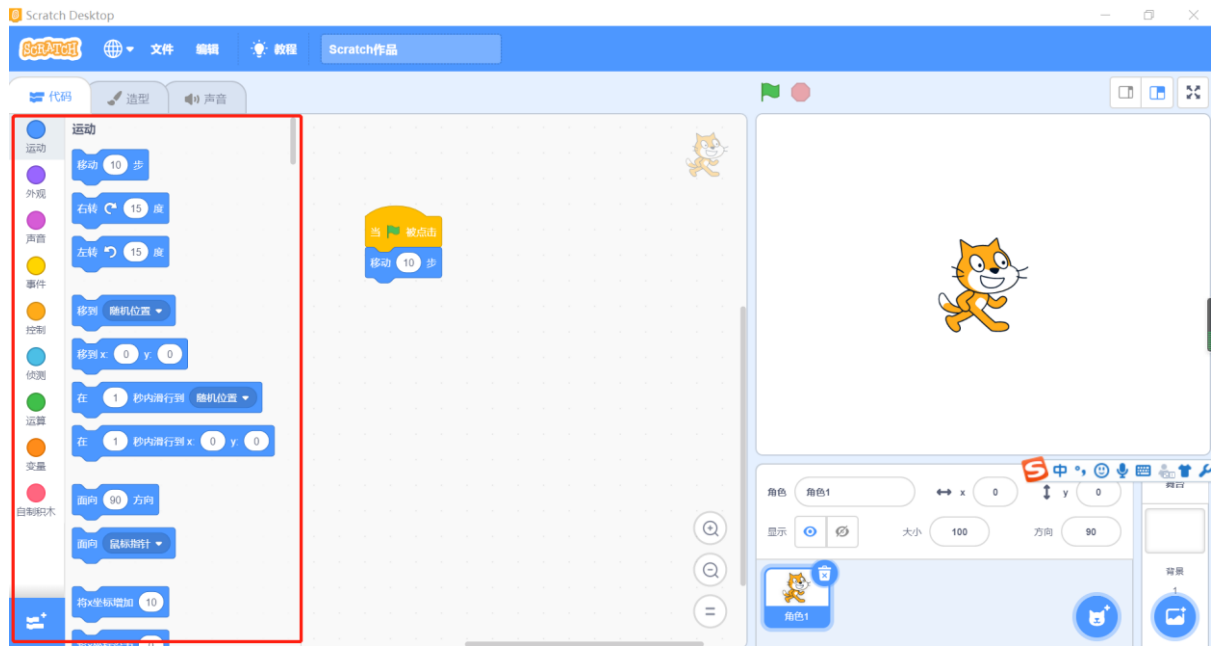
试题类型：单选题

标准答案：D

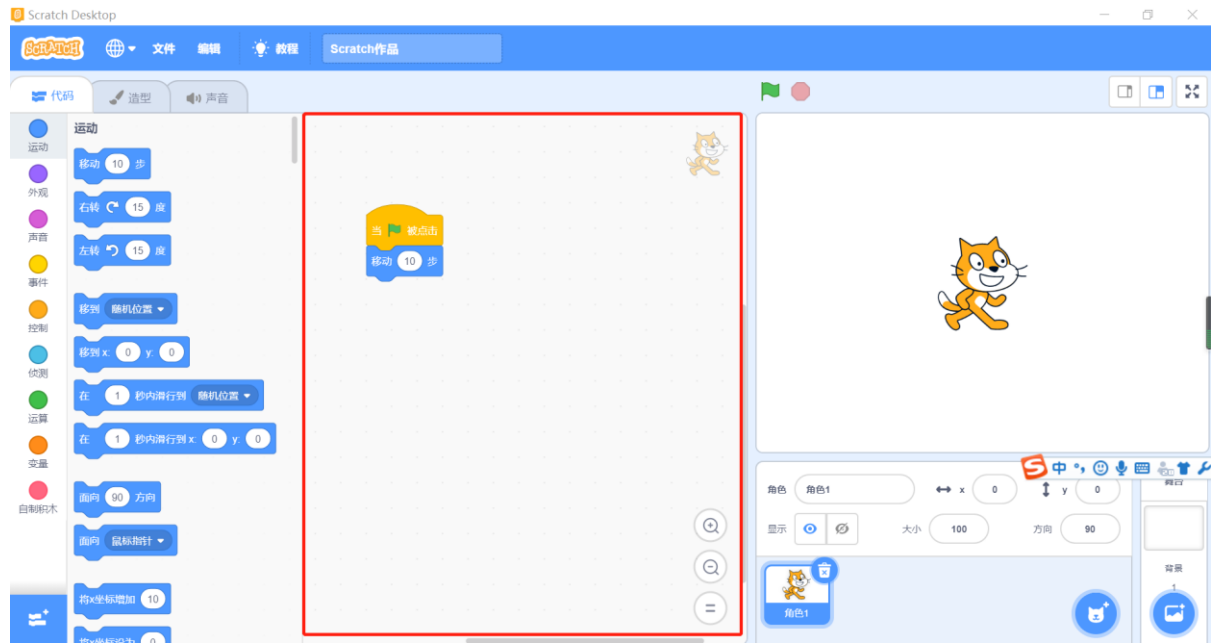
试题难度：一般

4. 下面选项中，红色方框正确标出“脚本区”的是？（ ）

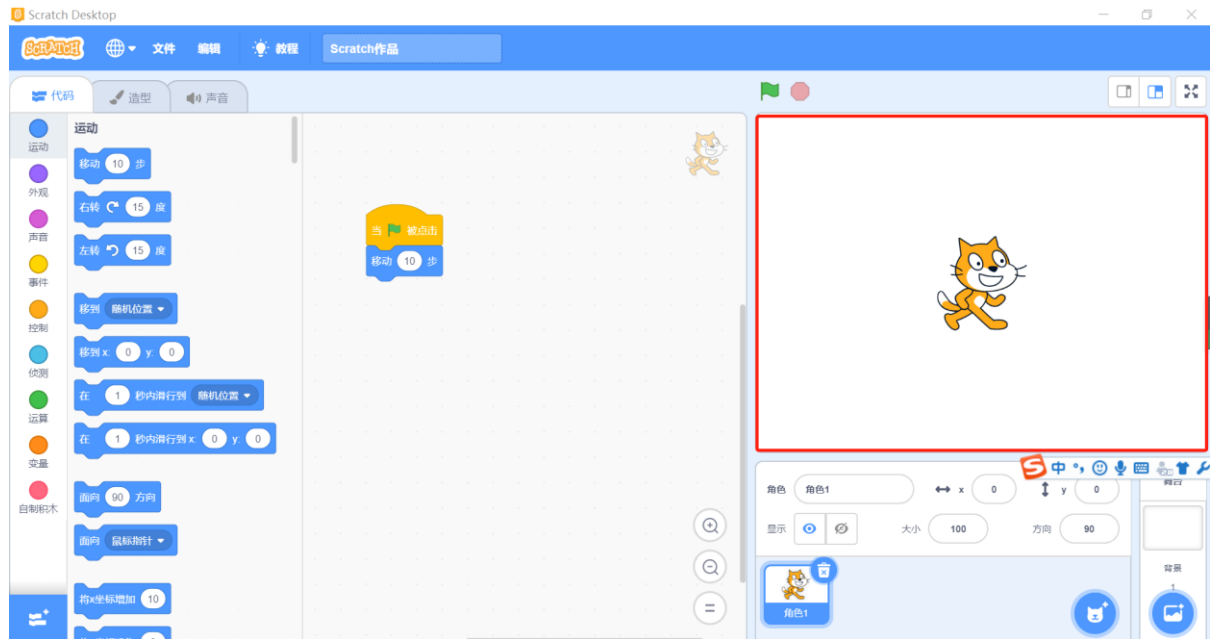
A.



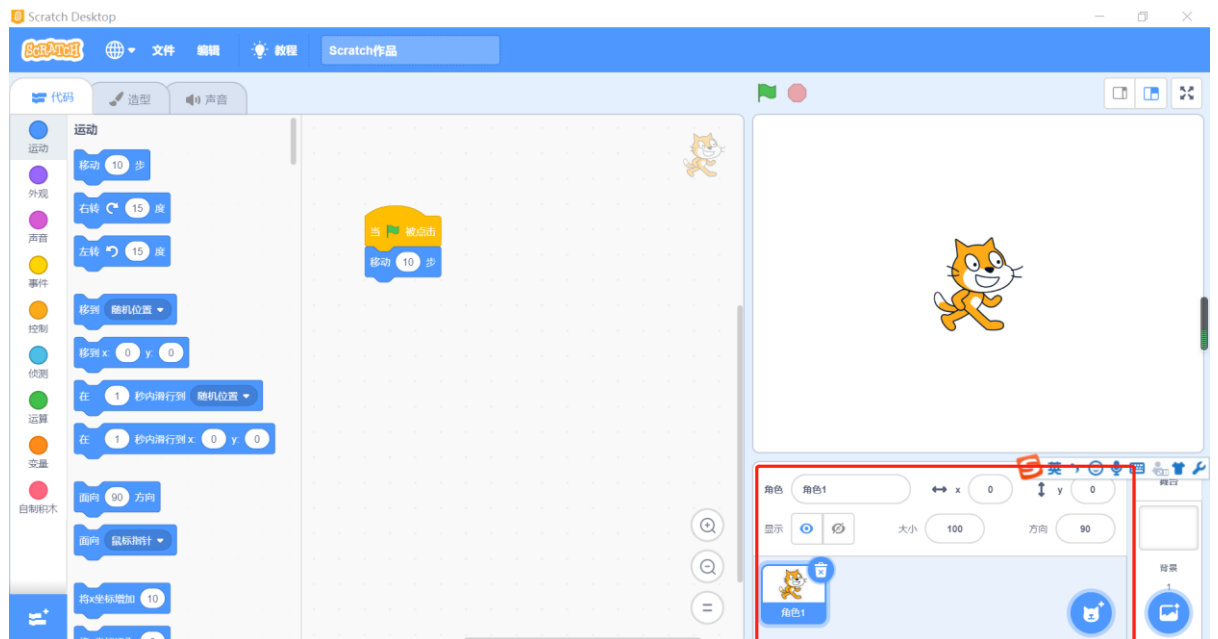
B.



C.



D.



试题编号: zcx-2021012001

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 容易

5. 默认小猫角色, 运行下面程序后, 显示的数字是? ()



- A. 3
- B. 5
- C. 7
- D. 9

试题编号: zcx-2021021301

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

6. 音乐 Video Game1 的时长将近 8 秒，点击一次角色，下面哪个程序不能完整地播放音乐两次？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：zcx-2021012702

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

7. 有一条长度为 500 米的马路，马路边每隔 1 米种着 1 棵树，路的两端也会种树。由于要修地铁，需要移走距离起点 50 米到 200 米、150 米到 320 米和 450 米到 451 米区域的树（包括这些区域两端的树）。请问将这些树都移走后，马路上还有多少棵树呢？（ ）
- A. 322
- B. 178
- C. 272
- D. 228

试题编号：20210220-ck--23

试题类型：单选题

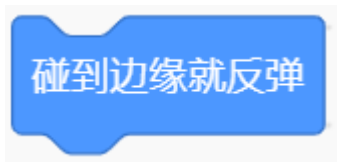
标准答案：D

试题难度：一般

8. 默认的小猫，造型和程序如下图所示，点击绿旗，发现看不到小猫迈步的动作，需要增加下面哪个选项的积木，才能看到小猫迈步？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：zcx-2021021503

试题类型：单选题

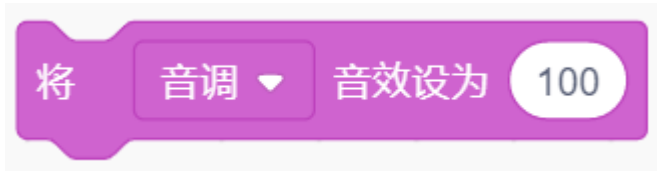
标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：

9. 使用下面哪个积木可以设置音调为 100？（ ）

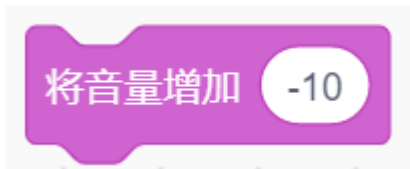
A.



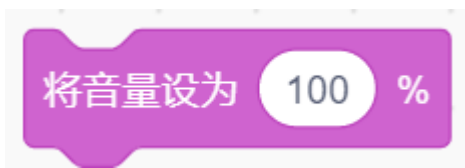
B.



C.



D.



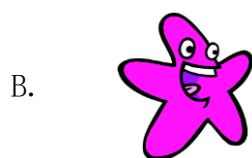
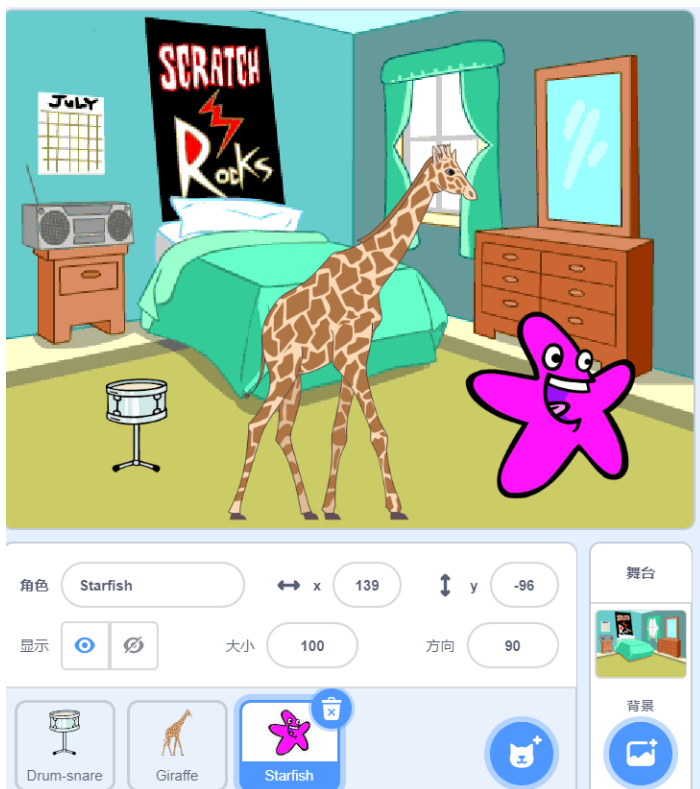
试题编号：zcx-2021012703

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

10. 观察下面图片，下面哪个图属于舞台背景中的一部分？（ ）



试题编号: zcx-2021021405




试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

11. 使用下面哪个选项可以将网络搜索到的图片导入作为舞台背景? ()



- B. 
- C. 
- D. 

试题编号: zcx-2021021504

试题类型: 单选题

标准答案: A

试题难度: 一般

12. 下面哪个区域可以更改角色的名字? ()

- A. 代码区
- B. 舞台区
- C. 角色列表区
- D. 积木区

试题编号: 20210220-cxq-29

试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 一般

13. 默认小猫角色, 初始位置在舞台中心, 面向右, 运行下面程序, 小猫走过的图形为? ()



- A. 正方形
- B. 三角形
- C. 圆形
- D. 梯形





试题编号: zcx-2021021302

试题类型: 单选题

标准答案: A

试题难度: 一般

14. 下面哪个选项可以录入自己的声音? ()

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



试题编号: zcx-2021012701

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

15. 默认小猫角色播放声音后, 执行下面哪个积木, 听不到小猫的声音? ()

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

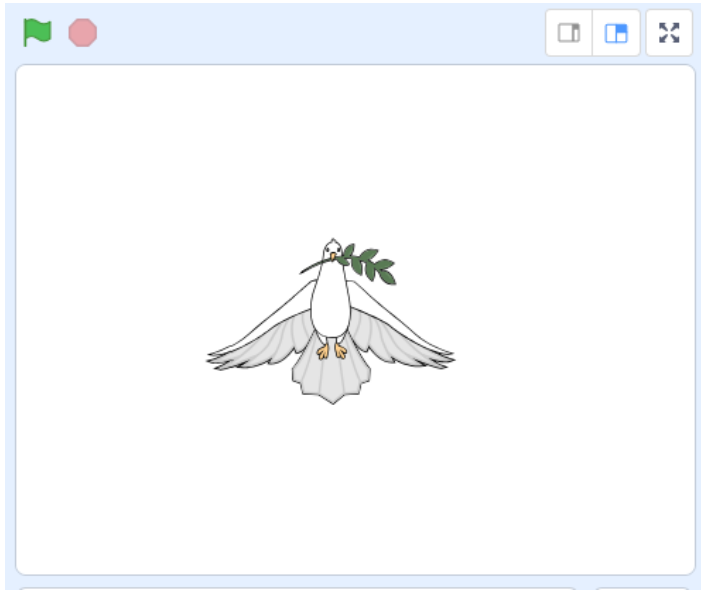
试题编号: zcx-2021012704





试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 一般

16. 角色白鸽的嘴里衔着一支绿叶, 现在想将绿叶去掉, 下面哪个选项可以实现? ()



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




试题编号：zcx-2021021407

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

17. 使用下面哪个选项的积木可以切换到指定的舞台背景图片？（ ）

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

试题编号：zcx-2021021404

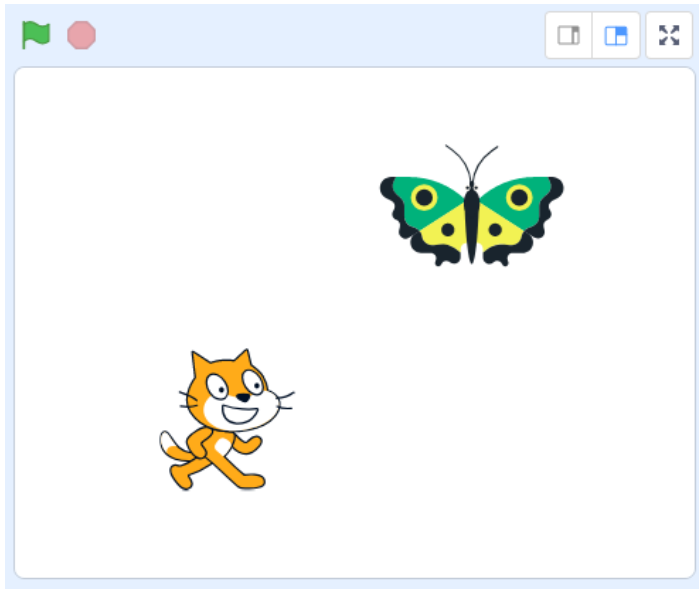
试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：

18. 点击绿旗，下面哪个选项的程序能让小猫走到蝴蝶处？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号: zcx-2021021510

试题类型: 单选题

标准答案：A

试题难度：一般

19. 红绿灯角色的造型和程序如下图所示，现在造型为造型 1，点击绿旗后，角色会发生什么变化？（ ）



- A. 造型 1 变为造型 2
- B. 造型未发生变化，仍旧是造型 1
- C. 造型 1 和造型 2 交替切换
- D. 以上都有可能

试题编号：zcx-2021021502

试题类型：单选题

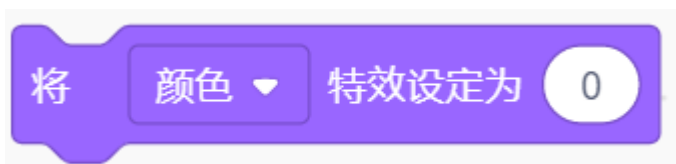
标准答案：B

试题难度：较难

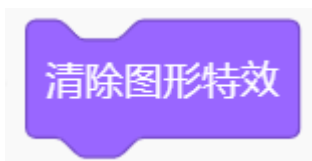
20. 默认小猫角色的造型如下图所示，实现小猫走动的动画，会用到下面哪个选项中的积木？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：zcx-2021021403

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：

21. 添加新的舞台背景图片，应该点击下面哪个选项？（ ）

A.



B.



C.



D.



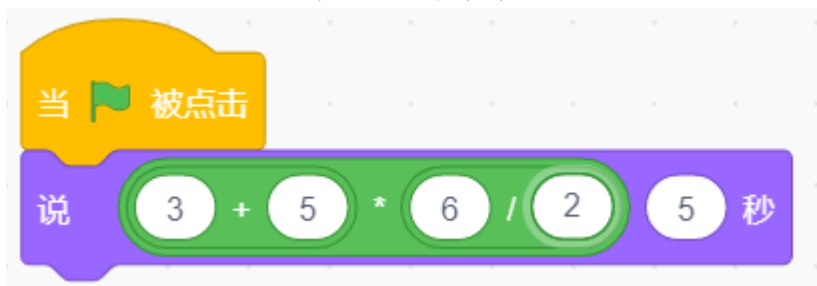
试题编号: zcx-2021012002

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 容易

22. 运行下面程序, 小猫会说哪个数字? ()



A. 18

B. 20

C. 24

D. 14

试题编号: zcx-2021021303

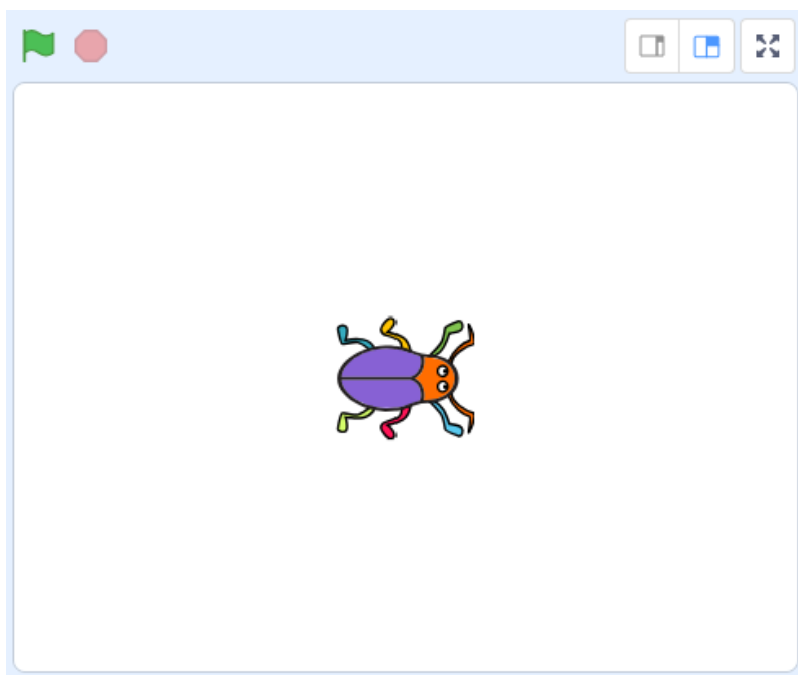
试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 较难

试题解析:

23. 舞台和昆虫的程序如下图所示, 鼠标点击昆虫三次后, 触角朝向哪个方向? ()



- A. 舞台左侧
- B. 舞台右侧
- C. 舞台上
- D. 舞台下方

试题编号: zcx-2021021511

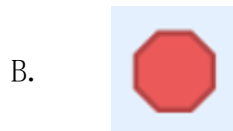
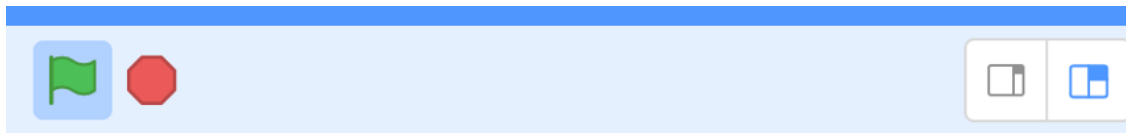
试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

24. 小风用 Scratch 为《静夜思》设计了一段动画，在运行作品的过程中他发现动画还有问题，请问他应该点击哪个按钮停止作品运行，修改程序？（ ）



试题编号：20210220-ck--2

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：容易

25. 下面哪个选项可以实现增加一个新角色？（ ）

- A. 从角色库导入
- B. 自己绘制一个角色
- C. 通过本地电脑导入
- D. 以上三个都可以

试题编号：zcx-2021021401

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

二、判断题(共 10 题，每题 2 分，共 20 分)

26. 角色的造型和背景可以在矢量图与位图间进行转换。

正确 错误

试题编号：zcx-2021021505

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：

27. 角色导入后用图形编辑器中的工具进行编辑，可以对原角色造型进行修改。

正确 错误

试题编号：zcx-2021021513

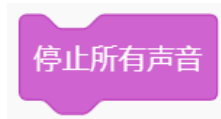
试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：

28. 停止播放声音，只能使用下图所示积木。



正确 错误

试题编号：zcx-2021012706

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：

29. 舞台中的角色默认面向 0 度方向。

正确 错误

试题编号：zcx-2021021509

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：舞台中的角色默认面向 90° 方向。

30. Scratch 的默认小猫角色，一开始默认面向 90 度方向，也就是面向右。

正确 错误

试题编号：20210220-ck--30

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：容易

试题解析：

31. 可以导入网上下载的音乐作为程序中的声音。

正确 错误

试题编号: zcx-2021012705

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

试题解析:

32. 系统自带的角色、背景素材只能导入无法修改。

正确 错误

试题编号: zcx-2021021408

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

33. 将 Scratch3 程序文件保存到电脑上, 文件后缀名为. sb3。

正确 错误

试题编号: zcx-2021012402

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

试题解析:

34. 可以复制角色的矢量图造型来生成新造型, 也可以使用缩放, 旋转, 绘制等工具修改该造型。

正确 错误

试题编号: zcx-2021021506

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

35. 可以通过程序来控制角色行进方向和距离。

正确 错误

试题编号: zcx-2021021305

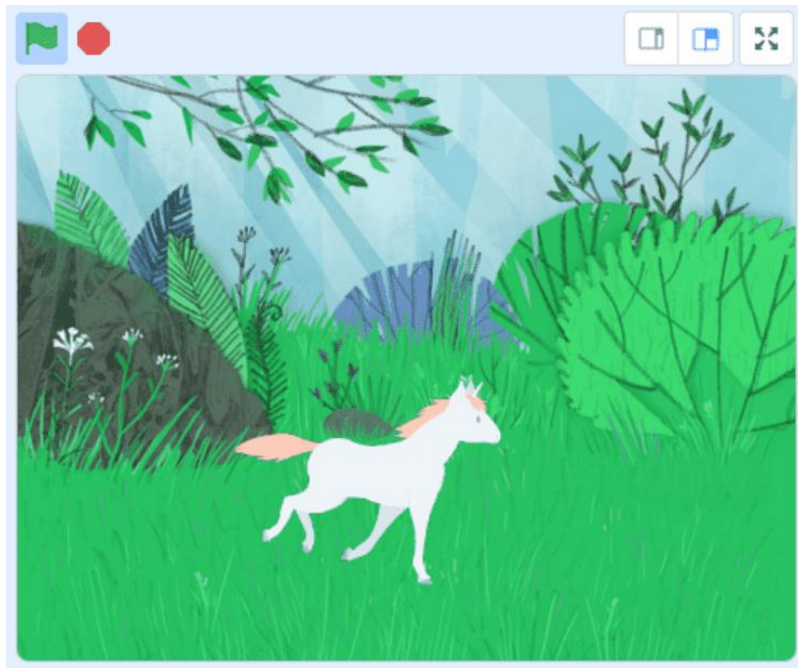
试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

三、编程题(共 2 题, 共 30 分)

36. 奔跑的马



1. 准备工作

- (1) 添加背景 Forest 和 Wetland ；
- (2) 添加角色 Unicorn Running；
- (3) 为 Unicorn Running 添加声音 Gallop。

2. 功能实现

- (1) 点击绿旗，角色 Unicom Running 的初始位置在舞台左边，初始背景为 Forest；
- (2) 角色 Unicom Running 切换着造型向右跑；
- (3) 角色 Unicom Running 跑到舞台右侧边缘，背景切换为 Wetland，折返跑向舞台左侧；
- (4) 角色 Unicom Running 跑到舞台左侧边缘后，播放声音 Gallop。

试题编号：36

试题类型：编程题

标准答案：

参考程序：

角色 Unicorn Running 的参考程序如下：



注意：角色 Unicorn Running 代码也可以使用循环语句完成，不扣分。

试题难度：一般

试题解析：

评分标准：

- (1) 角色、背景和声音选择正确；（3分）
- (2) 点击绿旗，角色 Unicorn Running 的初始位置在舞台左边，初始背景为 Forest；（2分）
- (3) 角色 Unicorn Running 切换着造型向右跑；（3分）
- (4) 角色 Unicorn Running 跑到舞台右侧边缘，背景切换为 Wetland，折返跑向舞台左侧；（3分）
- (5) 角色 Unicorn Running 跑到舞台左侧边缘后，播放声音 Gallop；（2分）
- (6) 多次点击绿旗，都能实现往返跑。（2分）

37. 打篮球

1. 准备工作

- (1) 添加背景 Basketball2；
- (2) 添加角色 Hannah；
- (3) 为角色添加 Hannah 声音 cheer。

2. 功能实现

- (1) 当绿旗被点击，角色 Hannah 初始位置在舞台的右侧，造型为 hannah-a;



(2) 按下空格键，角色 Hannah 向左跑到篮筐下；



(3) 点击角色 Hannah，切换到 hannah-c 造型向上跳起投篮，播放声音 cheer，声音播
(4) 完后，落回地面，造型切换到 hannah-b。



试题编号：37

试题类型：编程题

标准答案：

参考程序：

```

当被点击
  将旋转方式设为 左右翻转
  移到 x: 140 y: -77
  换成 hannah-a 造型
  面向 -90 方向

当按下 空格 键
  移动 50 步
  等待 0.2 秒
  移动 50 步
  等待 0.2 秒
  移动 50 步
  等待 0.2 秒
  移动 50 步
  等待 0.2 秒

当角色被点击
  换成 hannah-c 造型
  面向 0 方向
  移动 100 步
  播放声音 Cheer 等待播完
  面向 180 方向
  移动 100 步
  换成 hannah-b 造型
  
```

试题难度：一般

试题解析：

评分标准：

- (1) 背景，角色和声音添加正确；（3 分）
- (2) 点击绿旗，角色 Hannah 的位置在舞台右边，造型为 hannah-a；（3 分）
- (3) 按下空格键，角色 Hannah 跑到篮筐甲下方；（3 分）
- (4) 点击角色 Hannah（1 分），切换到 hannah-c 造型（1 分）向上跳起投篮（1 分），
- (2) 播放声音 cheer，声音播完后（1 分），落回地面（1 分），造型切换到 hannah-b（1 分）。