

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）

分数：100 题数：30

一、选择题(共 15 题，每题 2 分，共 30 分)

1 以下模块，可以“说”出“我喜欢 Apple”的是？（ ）



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

试题编号：20191119143723680

试题类型：单选题

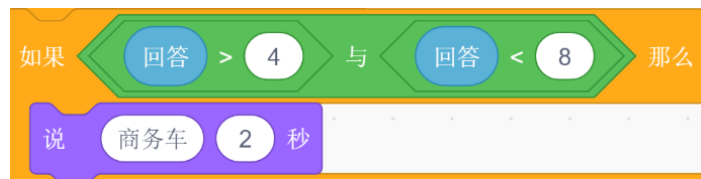
标准答案：B

试题难度：一般

- 2 某学校为教师外出提供车辆服务，当外出人数小于 5 人时，派轿车；
 . 当外出人数为 5 至 7 人的话，派商务车；当外出人数多于 7 人时，派中巴车。
 程序运行后，用户通过键盘输入了外出的人数，可以判断派商务车的正确脚本是？（ ）

- A. 
- B. 
- C. 

D.



试题编号: 20191119143723965

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

试题解析:

3 多次按空格键执行以下代码，绝对不会出现的结果是？（ ）



- A. 铅笔
- B. 橡皮擦
- C. 钢笔
- D. 刨笔刀

试题编号: 20191119143723855

试题类型: 单选题

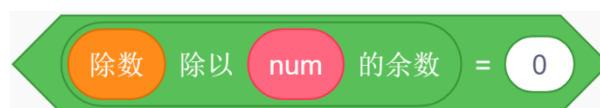
标准答案: D

试题难度: 一般

4 自定义一个判断质数的积木，其中箭头处应填入的条件是？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：20191119143723981

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

5 每次执行以下脚本，“说”出的结果都是？（ ）



- A. 芒果
- B. 桔子
- C. 葡萄
- D. 香蕉

试题编号：20191119143723823

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：

6 设计一段程序，用于随机选择做家务，以下程序可以实现这一功能的是？（ ）

A.



B.



C.



D.



试题编号: 20191119143723870

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

试题解析:

7 执行以下脚本后, “说”出的变量 b 的值为? ()

.



- A. 4
- B. 5
- C. 6
- D. 7

试题编号：20191119143723792

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

8 礼品公司选择脐橙做成高档礼品，选择标准是：脐橙果径大于 6cm，重量大于 150g，
 . 以下条件标准的是？（ ）



D.



试题编号: 20191119143723918

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

- 9 在“猜大小”游戏中, 电脑选择了一个数, 用户通过键盘输入任意数字, 进行猜测。
. 电脑将根据用户的输入, 提示“大了”或“小了”, 直到猜中为止。提示的正确脚本是? ()

A.



B.



C.



D.



试题编号: 20191119143723934

试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 一般

10 以下代码, 点击绿旗后, 将“说”出? ()



- A. 5
- B. 8
- C. 32
- D. 输出值

试题编号: 20191119143723727

试题类型: 单选题

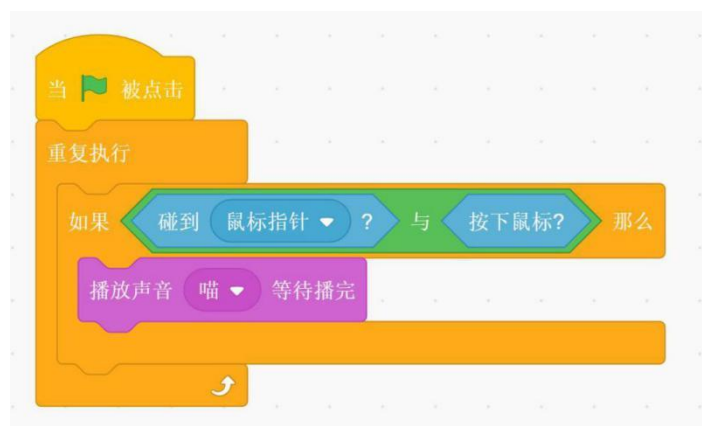
标准答案: C

试题难度: 一般

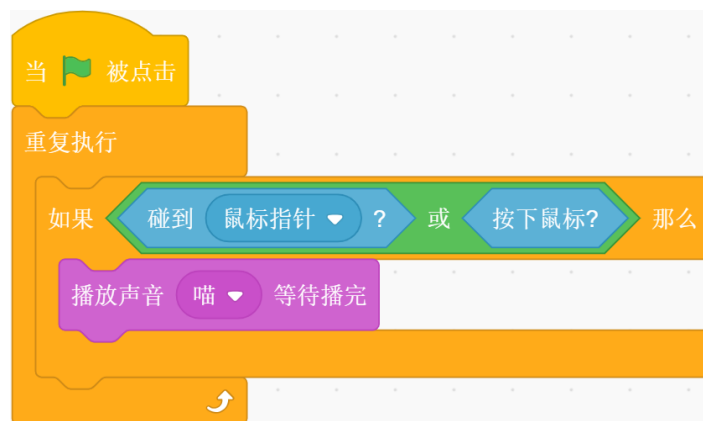
11 编写脚本, 实现在角色上点击鼠标, 才播放“喵”, 正确的脚本是 ()

.

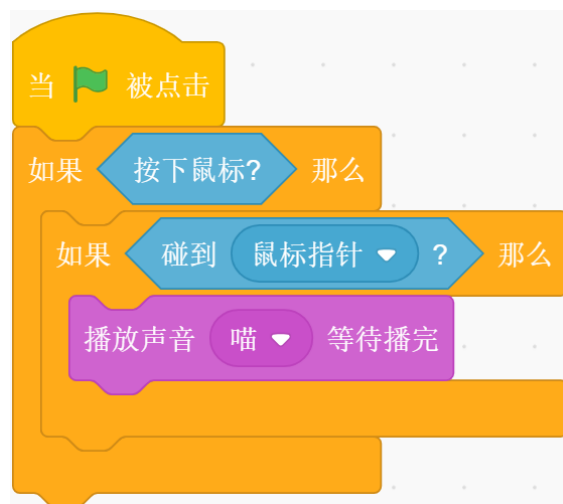
A.



B.



C.



D.



试题编号: 20191119143723903

试题类型: 单选题

标准答案: A

试题难度: 一般

12 执行以下模块后, 变量 a 的值为? ()

.



- A. 12
- B. 13
- C. 14
- D. 15

试题编号: 20191119143723808

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

13 以下自定义脚本，将根据输入的数字，绘制（ ）



- A. 正三角形，输入数字为边长
- B. 正方形，输入数字为边长
- C. 正 N 边形，输入数字为边数
- D. 正 N 边形，输入数字为边长

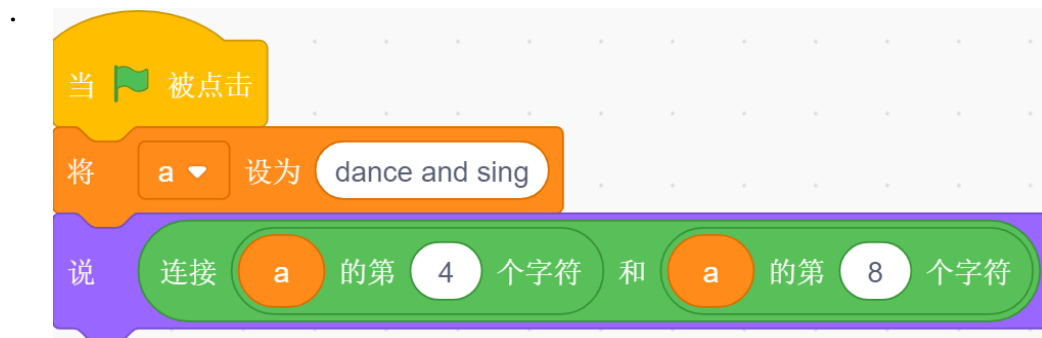
试题编号：20191119143723777

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

14 执行以下脚本，“说”出的内容是？（ ）



- A. ad
- B. cn
- C. en
- D. 12

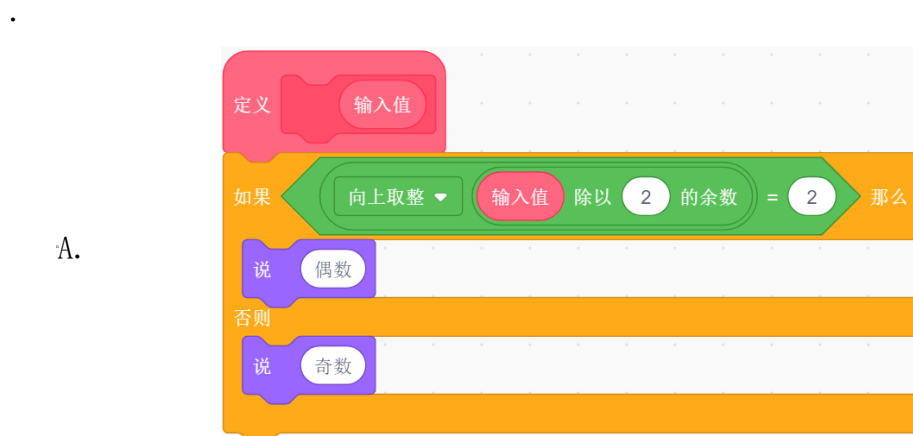
试题编号：20191119143723711

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

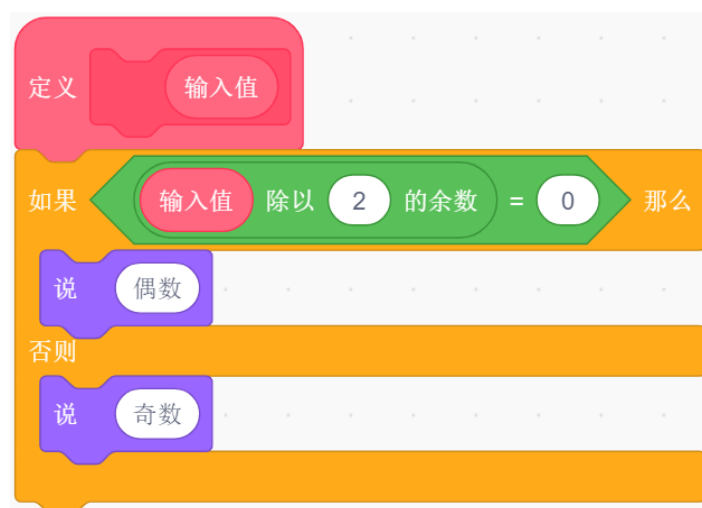
15 以下自定义积木中，哪一个可以判断输入值是奇数还是偶数？（ ）



B.



C.



D.



试题编号: 20191119143723748

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 多次按空格键，执行以下程序后，列表“奖品”的项目数始终为 5。（ ）



正确

错误

试题编号：20191119143724121

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

17 以下脚本自定义一个积木，用于判断输入数字的奇偶性。（ ）



正确

错误

试题编号：20191119143724043

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：

18 执行以下程序，“说”出 a 的值为 11。（ ）



正确

错误

试题编号：20191119143724074

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：

19 每次执行以下程序，都将“说”出“a1”。（ ）



正确

错误

试题编号：20191119143724028

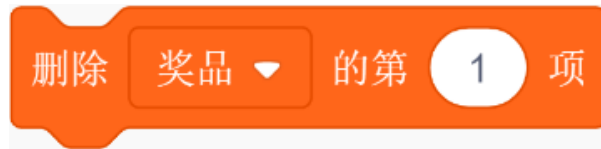
试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：

- 20 隐藏列表“奖品”后，执行下面程序，将删除列表“奖品”中的第一项。（ ）



正确

错误

试题编号：20191119143724138

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

- 21 执行以下程序，将播放声音“喵”。（ ）



正确

错误

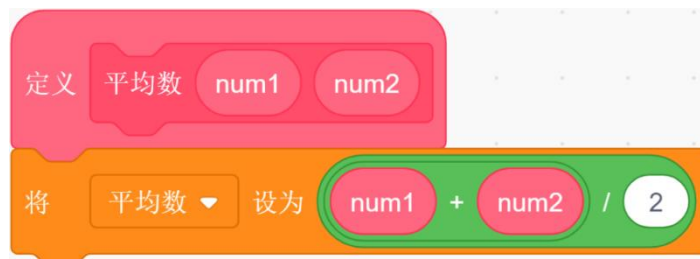
试题编号：20191119143724012

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

- 22 以下脚本自定义一个积木，执行该脚本后，将通过变量“平均数”，返回 num1 和 num2 的平均值。（ ）



正确

错误

试题编号: 20191119143724059

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

试题解析:

23 执行以下程序, 鼠标按下又松开后, 才播放声音“喵”。 ()



正确

错误

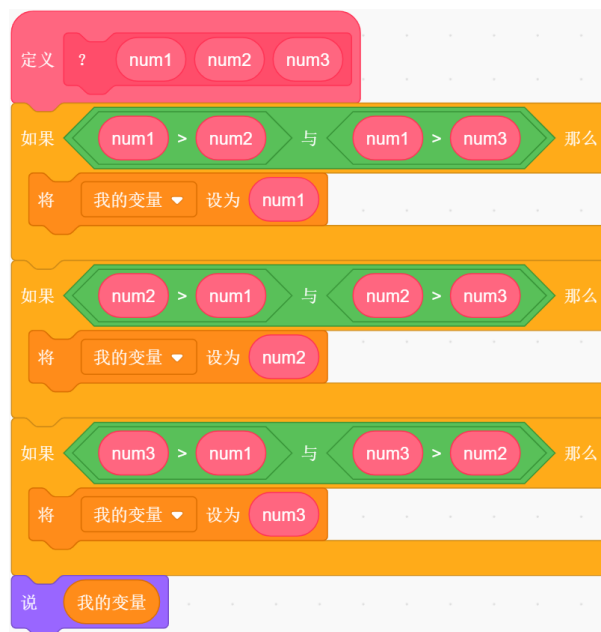
试题编号: 20191119143724154

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

24 执行以下自定义积木后, 变量“我的变量”的值将设为三个数中的最大数。 ()



正确

错误

试题编号：20191119143724170

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

25 以下两段程序，都可以让小猫一直前进，直到碰到边缘后停止。（ ）



正确

错误

试题编号：20191119143724106

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

三、编程题(共 5 题，每题 10 分，共 50 分)

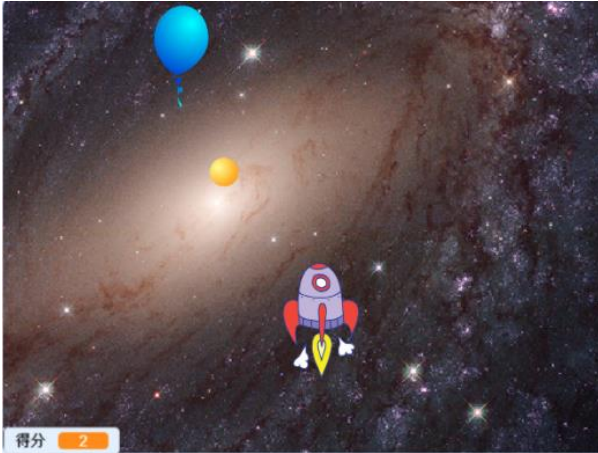
26 太空大战

. 1. 准备工作

- (1) 选择 Galaxy 背景;
- (2) 选择 Rocketship 角色、Ball 角色和 Balloon1 角色。

2. 功能实现

- (1) 点击绿旗后，Rocketship 角色始终跟随鼠标移动，计时器开始计时;



- (2) Balloon1 角色出现在舞台上方的随机位置，大小随机，造型随机，
- (3) 间隔随机 0.5-3 秒后，更换位置、大小和造型，如此重复;
- (3) 点击鼠标后，发射子弹。Ball 角色从当前的 Rocketship 角色位置，
- (4) 向上方飞出，碰到边缘后，消失。连续点击鼠标，可连续发射子弹;
- (4) 子弹碰到 Balloon1 角色后，Balloon1 角色消失，得分增加 1，
- (5) 播放声音“pop”提示。等待随机 0.5-3 秒后，Balloon1 角色重新出
- (6) 现在舞台上方的随机位置。
- (5) 游戏运行 20 秒后，说出得分 5 秒后，停止运行。

试题编号：20191120-03

试题类型：编程题

标准答案：

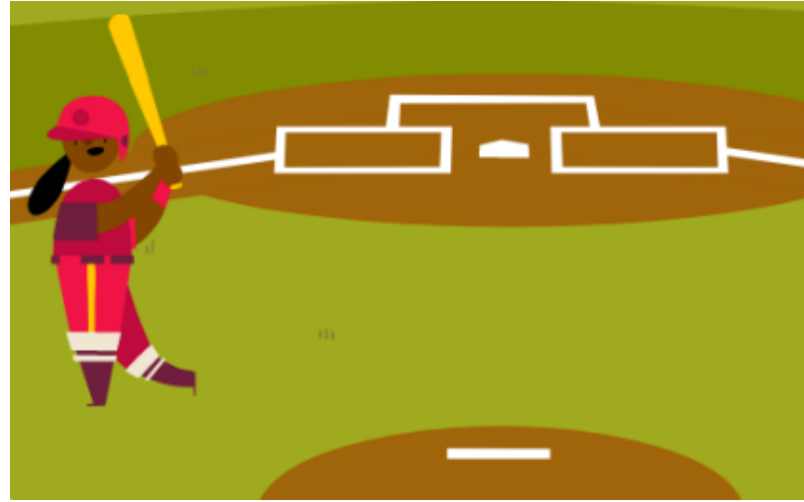
27 打棒球

. 1. 准备工作

- (1) 选择 Baseball 1 背景;
- (2) 选择 Batter 角色和 Tennis Ball 角色。

2. 功能实现

- (1) 按下空格键，Batter 和 Tennis Ball 移到适当的位置，准备击球;
- (2) 按下空格键，Batter 挥动球杆后，Tennis Ball 向右移动，直到碰到舞台边缘后消失;



(3) 再次按下空格键，可以再次挥动球杆，Tennis Ball 再次从 Batter 旁边向右飞出。

试题编号：20191120-02

试题类型：编程题

标准答案：

试题难度：一般

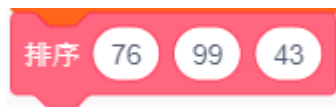
28 排序

. 1. 准备工作

- (1) 选择空白背景；
- (2) 保留小猫角色。

2. 功能实现

- (1) 制作一个新的积木，文字标签为“排序”，添加三个输入项，以便于输入三个待排序的数字；
- (2) 在自定义积木的三个输入框中，输入任意三个数字，点击绿旗后，
- (3) 名称为“排序”的列表中，将按照从大到小的顺序排列。





试题编号：20191120-04

试题类型：编程题

标准答案：

试题难度：一般

29 随机选 T 恤

- 某班有 36 名学生，运动会前，家委会购进了 36 件 T 恤，T 恤颜色有红、橙、黄、绿、蓝、白六种，每种共 6 件。设计一段程序，用于公平地选择颜色。

1. 准备工作

- (1) 保留空白背景；
- (2) 保留小猫角色。

2. 功能实现

- (1) 点击绿旗，小猫说“按空格，选择 T 恤颜色” 2 秒；
- (2) 按下空格，小猫说出选取的随机颜色，表示选中了这种颜色的 T 恤；
- (4) 为了便于开展活动，每 6 名同学一组，每组内同学 T 恤颜色都不相同；
- (5) 选择 36 次后，所有颜色的 T 恤刚好选完。



试题编号：20191120-01

试题类型：编程题

标准答案：

试题难度：一般

30 抽奖

. 1. 准备工作

- (1)保留空白背景；
- (2)保留小猫角色。

2. 功能实现

阅读以下抽奖程序，使用其它更简短的脚本，实现同样的抽奖功能。

奖品为四种水果，分别是苹果、梨子、香蕉和桃子。要充分考虑抽奖的公平性。



试题编号：20191120-05

试题类型：编程题

标准答案：

试题难度：一般

