

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（三级）

分数：100 题数：38

一、选择题(共 25 题，每题 2 分，共 50 分)

1 怎样修改图章的颜色？（ ）

.

- A. 只需要一个数字来设置颜色
- B. 设置 RGB 的值
- C. 在画笔中设置颜色、饱和度、亮度
- D. 在外观中设置或修改角色颜色特效

试题编号：20191119154433711

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

2 以下程序的执行结果是？（ ）



- A. 75
- B. 50
- C. 60
- D. 0

试题编号：20191119154433488

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

:

3 执行完下面这段程序，角色最后说的内容是？（ ）



- A. 100
- B. 10
- C. 150
- D. 110

试题编号：20191119154433632

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

4 执行下面程序，最后可能出现的图案是？（ ）



- A. 方形
- B. 圆形
- C. 水滴形
- D. 半圆形

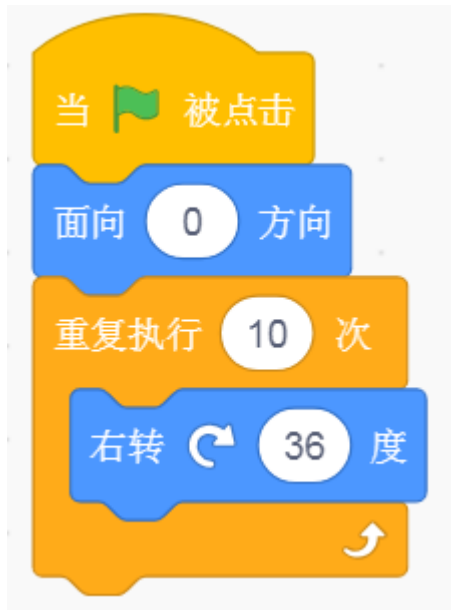
试题编号：20191119154433679

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

5 以下程序按绿旗执行后，角色面向？（ ）



- A. 向上
- B. 向下
- C. 向左
- D. 向右

试题编号: 20191119154433503

试题类型: 单选题

标准答案: A

试题难度: 一般

6 以下这条命令的作用是? ()



- A. 产生 1—10 之间的随机整数,但不能等于 1 或 10
- B. 产生 1—10 之间的随机整数,但不能等于 1
- C. 产生 1—10 之间的随机整数,但不能等于 10
- D. 产生 1—10 之间的随机整数,但不能产生小数

试题编号: 20191119154433331

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

7 下面积木所得的结果是? ()

.

四舍五入

在

1

和

10

之间取随机数

/

10

- A. 产生随机数 0 和 1，而且出现 0 的机会比 1 大
- B. 产生随机数 0 和 1，而且出现 1 的机会比 0 大
- C. 产生 1 和 10 随机整数
- D. 产生 1 和 10 随机整数和小数

试题编号：20191119154433425

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

8 对比程序 1 和程序 2，下面说法错误的是？（ ）



程序1

程序2

- A. 两个程序执行结果一样
- B. 程序 1 的执行效率高
- C. 程序 2 的执行效率高
- D. 该程序的功能是判断一个数和 10 对比的结果。

试题编号：20191119154433866

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

9 关于变量滑块，默认‘改变滑块范围’的最大值是？（ ）

.

- A. 10
- B. 100
- C. 1000
- D. 10000

试题编号：20191119154433441

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：

10 在做动漫故事中，时间控制是非常重要的，所以要计算时间，如果不计算时间，还可以用下面哪个操作？（ ）

.

- A. 条件语句
- B. 循环语句
- C. 广播
- D. 克隆

试题编号：20191119154433757

试题类型：单选题

标准答案：C

11 产生 0.1—0.9 之间一位纯小数随机数的方法是？（ ）

.

A.

在 0.1 和 0.9 之间取随机数

B.

在 1 和 9 之间取随机数 / 10

C.

在 $1 / 10$ 和 $9 / 10$ 之间取随机数

D.

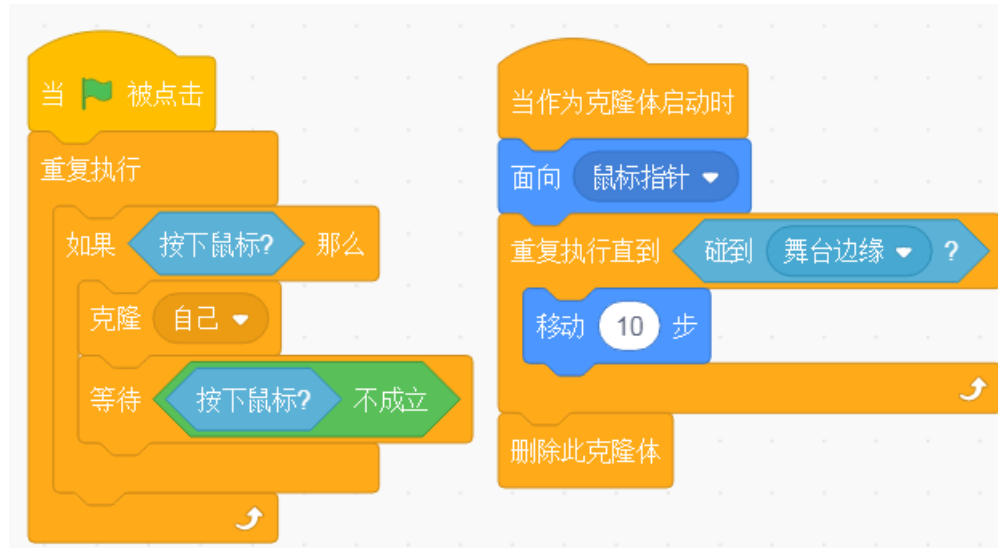
四舍五入 在 1 和 9 之间取随机数 / 10

试题编号：20191119154433409

试题类型：单选题

标准答案：B

12 关于以下程序，说法错误的是？（ ）



- A. 可以完成一个发射子弹的效果
- B. 在“按下鼠标不成立”之前等待，是为了保证子弹能一直克隆出来
- C. 在“按下鼠标不成立”之前等待，能让鼠标点击一次只出现一个子弹
- D. 子弹能按照鼠标的方向发射，碰到边缘消失

试题编号：20191119154433851

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

13 以下程序能画出一个正方形的是？（ ）

A.



B.



C.



D.



试题编号：20191119154433663

试题类型：单选题

标准答案：A

14 下列关于克隆的描述，不正确的是？（ ）

- A. 克隆体在停止所有程序之后会消失
- B. 每个角色只能克隆一次
- C. 克隆体可以利用“当作为克隆体启动时”进行各种编程，图章则没有这个功能
- D. 在程序运行过程中可以通过删除克隆体去掉克隆体

试题编号：20191119154433804

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

15 以下两条命令的作用？（ ）



- A. 一样
- B. 不一样，上面是变化的，下面是不变的
- C. 不一样，上面命令会越来越大，下面这条不变
- D. 不一样，下面变化快

试题编号：20191119154433472

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：

16 上面程序运行完成后，角色说出来的内容是？（ ）



- A. 50
- B. 49
- C. 51
- D. 0

试题编号：20191119154433534

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

17 对于程序 1 和程序 2 的运行，下面说法正确的是？（ ）

程序1：



程序2：



- A. 程序 1 和程序 2 运行结果完全相同
- B. 程序 1，猫咪说“完成”和球运动几乎同时执行
- C. 程序 2，猫咪说“完成”和球运动几乎同时执行
- D. 点击绿旗，球开始运动

试题编号：20191119154433773

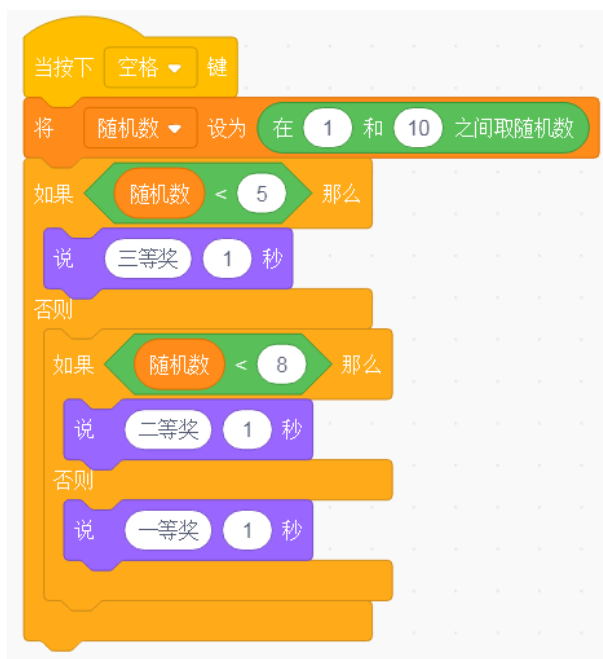
试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

18 这是一个抽奖程序，获得一等奖的几率是？（ ）



- A. 50%
- B. 30%
- C. 20%
- D. 10%

试题编号：20191119154433898

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

19 执行下面的语句，角色的动作是？（ ）



- A. 永远移动，碰边缘反弹
- B. 不动
- C. 可能移动，也可能不移动
- D. 语句错误

试题编号：20191119154433519

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：

20 以下程序用户输入 10，结果为？（ ）



- A. 55
- B. 100
- C. 10
- D. 200

试题编号：20191119154433882

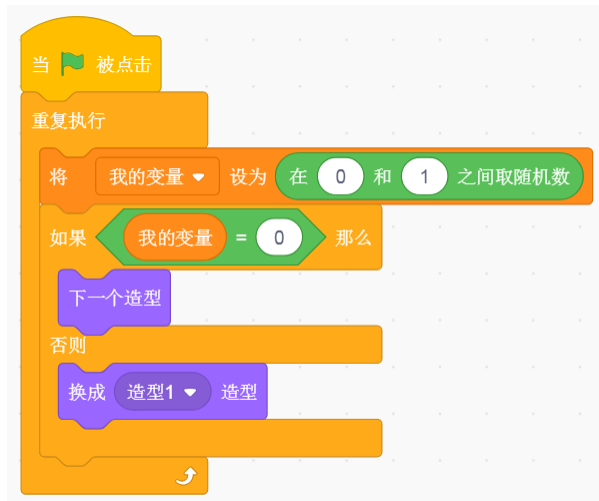
试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：

21 假设小猫的造型是默认值，两个造型，按下绿旗后，小猫造型会发生什么变化？（ ）



- A. 小猫造型永远在变化
- B. 小猫造型有可能变化，但也可能一直不变
- C. 小猫造型永远是造型 1
- D. 小猫造型永远是造型 2

试题编号：20191119154433555

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

22 街头自动红绿灯的程序是一个什么结构？（ ）

.

- A. 顺序结构
- B. 条件结构
- C. 循环结构
- D. 顺序和循环结构

试题编号：20191119154433913

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：

23 下面语句正确的是？（ ）

.

- A. 广播只能广播给其他角色，不能广播给自己
- B. 广播和广播并等待的效果是一样的
- C. 舞台可以接收到角色广播的消息
- D. 广播后，所有的角色都要有接收到消息的程序

试题编号：20191119154433726

试题类型：单选题

标准答案：C

24 执行以下程序后，出现的图案可能是？（ ）



- A. 正方形
- B. 长方形
- C. 三角型
- D. 圆形

试题编号：20191119154433695

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

25 以下程序执行结果说法正确的是？（ ）



- A. 没有发生任何变化，克隆角色失败
- B. 运行一次克隆三个角色，能在屏幕上看到三个同样的角色
- C. 克隆的角色和原来角色重合，因此看不到克隆体，实际已经克隆成功
- D. 当多次点击绿旗后，克隆体无法被克隆

试题编号: 20191119154433820

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 无法产生小数随机数，因为随机数产生的都是整数。（ ）

.

正确

错误

试题编号: 20191119154433929

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度:

试题解析:

27 Scratch3 中建立变量后，只能是全局变量，没办法建立局部变量。（ ）

.

正确

错误

试题编号: 20191119154433945

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

试题解析:

28 以下循环一共执行了 20 次。（ ）



正确

错误

试题编号: 20191119154434007

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

试题解析:

29 在以下语句中,除了停止程序,无法停止这个死循环。（ ）



正确

错误

试题编号: 20191119154433991

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

试题解析:

30 打开 Scratch3.0,在默认界面中,已经带有画笔模块。（ ）

正确

错误

试题编号: 20191119154434038

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

试题解析:

31 广播和广播并等待作用是不一样的。()

.

正确

错误

试题编号: 20191119154434070

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度:

试题解析:

32 侦测碰到克隆体的方法与侦测碰到本体的方法一样。()

.

正确

错误

试题编号: 20191119154434085

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

试题解析:

33 刘刚、马辉、李强三个男孩各有一个妹妹，六个人进行乒乓球混合双打比赛，

.

事先规定：兄妹二人不许搭伴。 第一盘：刘刚和小丽对李强和小英；

第二盘：李强和小红对刘刚和马辉的妹妹。问：他们之间谁是真的兄妹？

答案是李强与小丽、刘刚与小英、马辉与小红。()

正确

错误

试题编号: 20191119154434101

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

34 图章和克隆体一样，都是一模一样复制角色，并能移动。()

.

正确

错误

试题编号: 20191119154434054

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度：

试题解析：

35 可以用变量来让两个角色，甚至多个角色之间产生联系。（ ）

正确

错误

试题编号：20191119154433960

试题类型：判断题

标准答案：正确

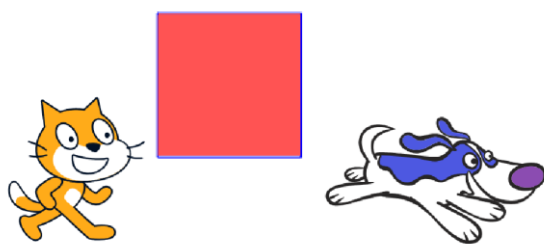
试题难度：

试题解析：

三、编程题(共 3 题，每题 10 分，共 30 分)

36 合作画画

- 猫和狗合作画出一个边长为 100，边为蓝色，填充为红色的方块，猫画好后，狗来填充，如下图所示。



1、准备工作

- (1) 保留小猫角色，从角色库中选择角色 dog1；
- (2) 保留白色背景。

2、功能实现

- (1) 点击绿旗，小猫画出一个边长为 100，四边为蓝色的正方形；
- (2) 小猫画完后，小狗将正方形填充为红色。

试题编号：20191119-03

试题类型：编程题

评价描述：

37 捡垃圾游戏

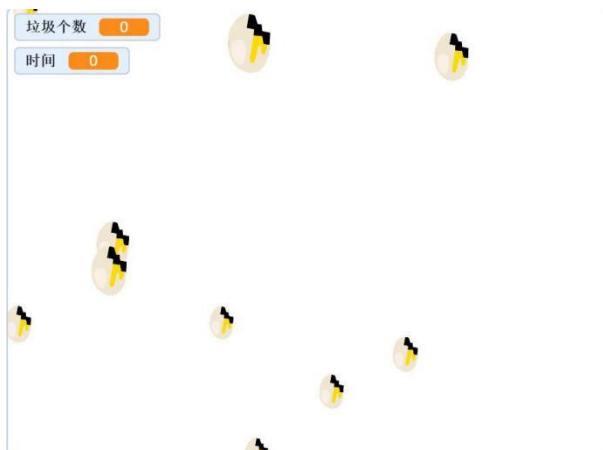
- 做一个捡垃圾的小游戏，一小朋友乱丢垃圾，垃圾的图像可以到角色库里取，也可以自己画，最后能记录捡完垃圾时间。

1、准备工作

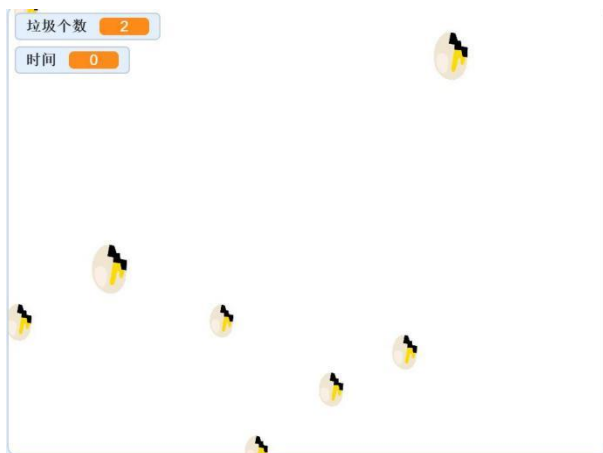
- (1) 从角色库中自行选择一个角色或者绘制一个角色，作为垃圾；
- (2) 保留白色背景。

2、功能实现

(1) 点击绿旗，角色克隆 10 次作为 10 个垃圾，大小不一，位置随机；



(2) 点击克隆体，垃圾消失，变量“垃圾个数”增加一；



(3) 舞台左上角有一个变量“时间”，记录垃圾出现到所有垃圾被捡完所用的时间。



试题编号：20191119-02

试题类型：编程题

标准答案：

试题难度：一般

38 判断奇偶数

1. 准备工作

- (1) 导入角色 Cat Flying、Apple、Bananas;
- (2) 保留白色背景。

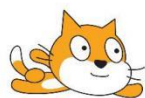
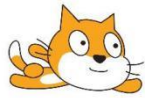
2. 功能实现

- (1) 点击绿旗，Cat Flying 询问“请输入一个正整数，小猫会自动判断它是奇数还是偶数，奇数显示苹果，偶数显示香蕉！”（此处考生可简写）。



- (3) 输入数字，如果是奇数，说“它是奇数”2 秒后，苹果显示出来；如果是偶数，
- (4) 说“它是偶数”2 秒后，香蕉显示出来。





(3) 重复询问输入整数，进行判断。

试题编号：20191119-01

试题类型：编程题

标准答案：

试题难度：一般