

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. 花花幼儿园有三个班。根据下面三句话，请你猜一猜，哪个班级人数最多？（ ）
- （1）中班比小班少
  - （2）中班比大班少
  - （3）大班比小班多
- A. 小班
  - B. 中班
  - C. 大班
  - D. 三个班级一样多

试题编号：20210209-YLJ-11

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：根据（1）（2）可以知道中班人数最少，根据（3）可知大班比小班多，所以大班人数最多

2. 下图为有规律排列在一起的 9 个数字，需要在？处填入正确的数字，以下哪个选项

符合规律？（ ）

11	16	21
14	?	26
31	38	45

- A. 15
- B. 20
- C. 25
- D. 30

试题编号：20210209-YLJ-14

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：较难

试题解析：根据图片所示，第一行数字每次递增 5，第三行数字每次递增 7，所以推测第二行数字每次递增 6，所以问号处可以填入数字 20

3. 请你根据以下积木块，分析篮球场上哨子角色做了哪些操作？（ ）



- A. 哨子角色仅播放了 referee whistle 声音
- B. 哨子角色播放声音并移动 100 步后，声音停止
- C. 哨子角色移动 200 步后声音停止
- D. 哨子角色移动 100 步后播放声音

试题编号：20210209-YLJ-32

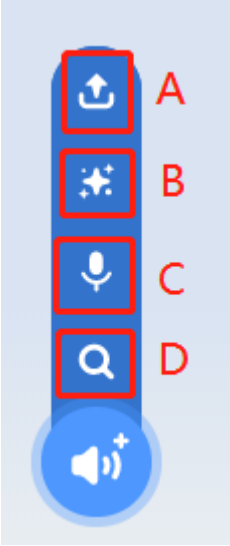
试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：根据积木块可知对哨子角色进行播放声音并移动 100 步后，停止所有声音的操作

4. 以下哪个选项可以录制声音？（ ）



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

试题编号：20210209-YLJ-01

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：容易

试题解析：A 对应的图标为：上传声音

B 对应的图标为：随机

C 对应的图标为：录制

D 对应的图标为：选择一个声音

5. 下图中的小女孩正在进行表演，请你根据下图显示的积木块，判断以下哪个选项是错误的？（ ）



- A. 每播放一段声音就等待 0.5 秒
- B. 一共播放了 2 次 “C Elec Guitar” 声音
- C. 一共播放了 7 次声音
- D. 一共播放了 3 次 “F Elec Guitar” 声音

试题编号：20210209-YLJ-08

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：一共播放了 2 次 “F Elec Guitar” 声音

6. 下图为恐龙角色的初始状态，当恐龙角色遇到危险时就会张大嘴巴（变为 dinosaur4-d 造型）



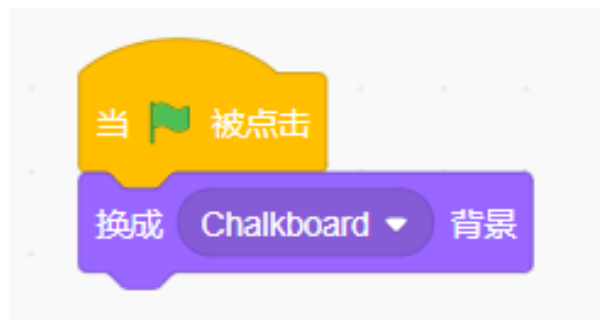
A.



B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-19

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：A 选项更换为 dinosaur4-b 造型，C 选项更换的是背景，D 选项将角色颜色增加 25

7. 小明边听音乐边写作业，妈妈让他把音乐声减小，于是小明决定写了一个程序，控制音箱声音的大小，以下哪个积木可以帮助小明减小音箱的音量？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-05

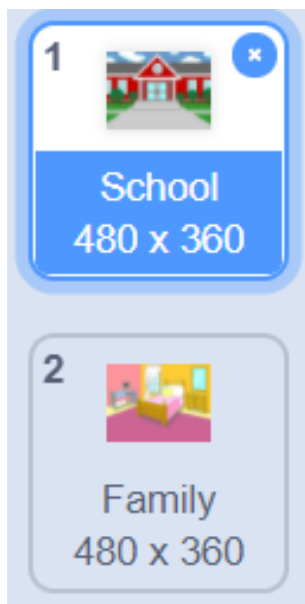
试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：小明需要改变音量，所以使用调节音量的积木，他是要减小音量，所以参数应该为负数，正确答案为C选项

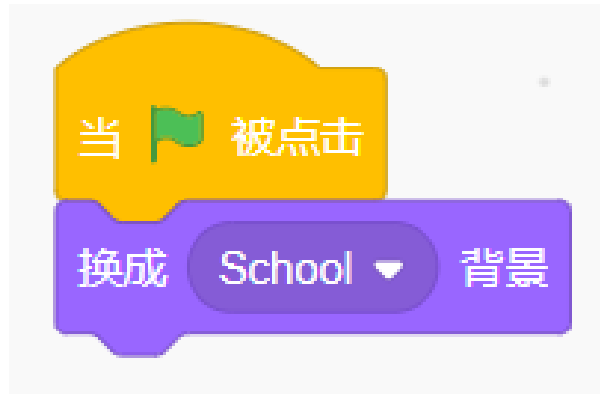
8. 放学之后，小明从学校回到家中，学校和家的背景图依次为 School、Family，执行以下哪个程序可以让小明从 School 背景变为 Family 背景？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-22

试题类型：单选题

标准答案：A

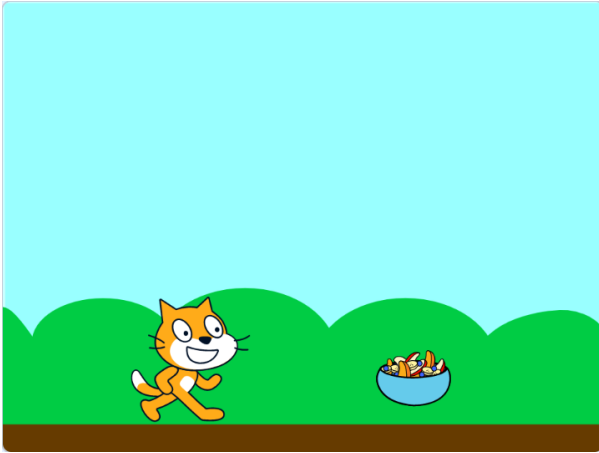
试题难度：一般

试题解析：B 选项直接换成 School 背景



C、D 选项为 Family 背景转化为 School 背景  
所以正确选项为 A

9. 小猫右边，距离 200 步的位置上有一碗水果，只执行一次下面哪个程序可以让小猫吃到水果？



A.



B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-30

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：小猫角色需要先面向 90 度方向，然后移动 200 步，才可以吃到水果，所以 D 选项符合

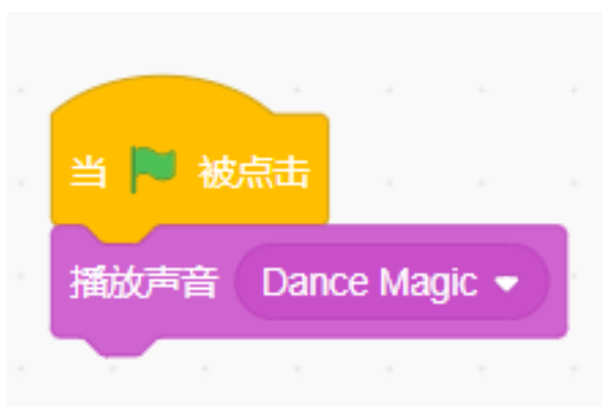
10. 随着舞台灯光的变化，以下哪个程序可以实现女孩角色播放 Dance Magic 音乐，然后颜色特效增加 25？（ ）



A.



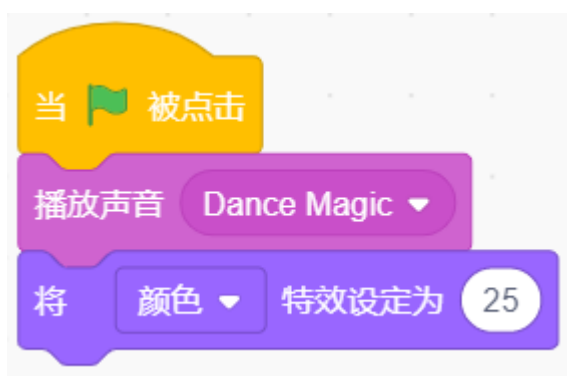
B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-31

试题类型：单选题

标准答案：A

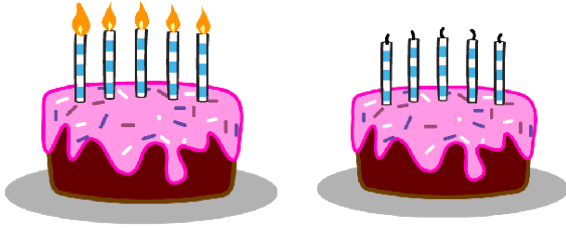
试题难度：一般

试题解析：B 选项只设置了音乐

C 选项只设置了颜色特效

D 选项颜色特效数值为 50，不符合题目要求

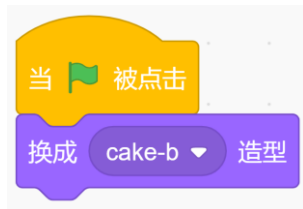
11. 小明要过生日啦，如下图所示蛋糕的 2 个造型依次为 cake-a、cake-b，现在默认的造型是 cake-a 蜡烛为点亮状态，以下哪个程序可以帮助小明熄灭蛋糕上的蜡烛？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-18

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：较难

试题解析：执行 A、C、D 选项之后，蛋糕没有变化

12. 炎炎夏日，小明想要吃西瓜消暑，以下哪个程序可以让小明得到西瓜-c？（ ）



A.



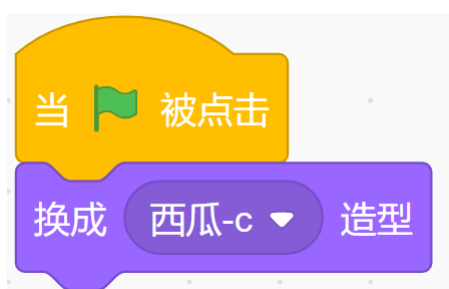
B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-21

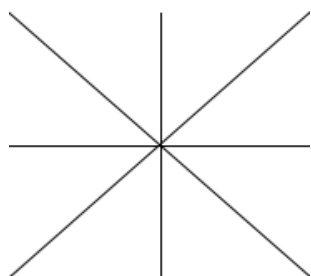
试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：A 和 B 选项最后得到的造型为西瓜-a，C 选项最后得到的造型为西瓜-b

13. 一块豆腐平放着按照下图所示的方式切 4 刀，我们会得到几块豆腐？（ ）



- A. 4
- B. 6
- C. 8
- D. 9

试题编号：20210209-YLJ-13

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：根据图示数出图中被线分成的区域，一共有 8 块区域，故选项 C 正确

14. 执行以下程序后，关于小青蛙的描述正确的是？（ ）



- A. 小青蛙叫一声“呱”之后，向前走 50 步
- B. 小青蛙一边叫一声“呱”一边向前走 50 步
- C. 小青蛙先向前走 50 步之后，再叫一声“呱”
- D. 小青蛙原地不动

试题编号：20210209-YLJ-28

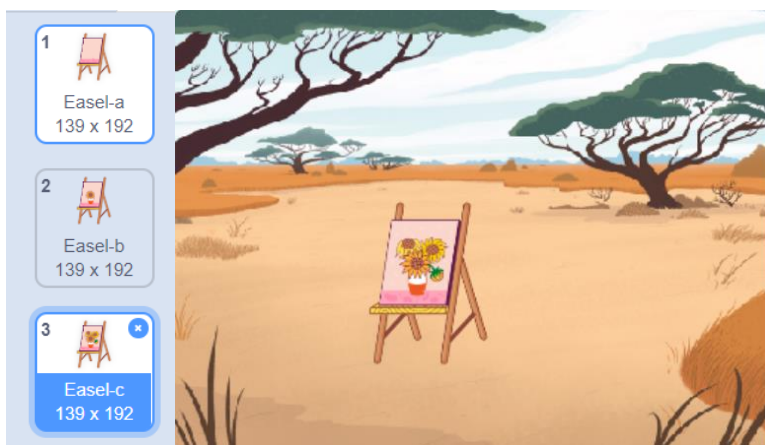
试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：播放声音积木：声音开始播放的同时，立刻执行后面的程序，因此运行积木块之后的效果是小青蛙一边叫一声“呱”一边向前走 50 步

15. 画架的造型如下图所示，小丽拿着画架去室外画画时，以下哪个积木块运行一次就可以看到小丽最终画的效果（造型 Easel-c）？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-20

试题类型：单选题

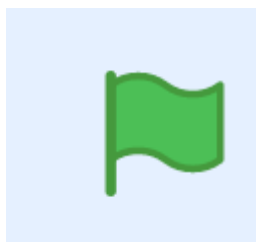
标准答案：C

试题难度：一般

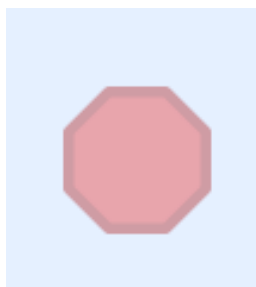
试题解析：A 选项最后的造型为 Easel-a，B 和 D 选项最后的造型为 Easel-b

16. 点击下面哪个按钮可以停止程序运行？（ ）

A.



B.





C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-03

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：A 选项执行运行程序的操作

C 选项使舞台区最大化

D 选项可以实现语言的切换

17. 炎热的夏天到了，小刚想在自己的 scratch 作品中加入泳池的背景，以下哪个背景符合小刚的要求？（ ）

A.



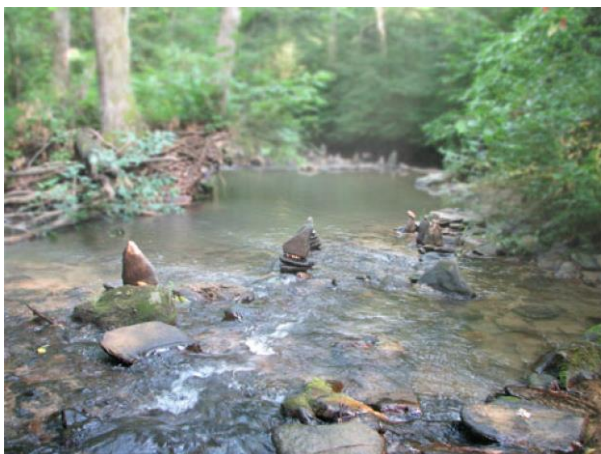
B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-17

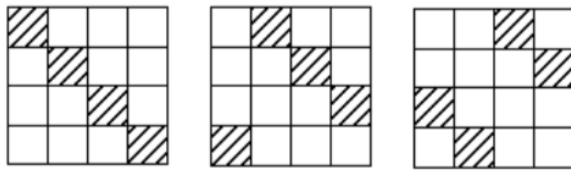
试题类型：单选题

标准答案：A

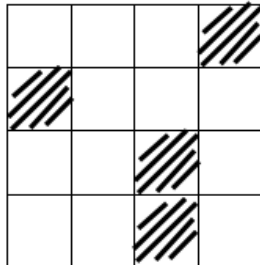
试题难度：容易

试题解析：A 选项符合小刚的要求

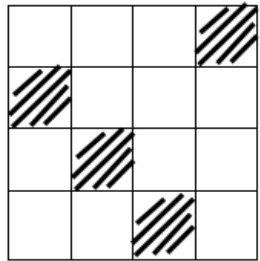
18. 根据以下三幅图片的阴影变化规律，第四幅图片为以下哪个选项？（ ）



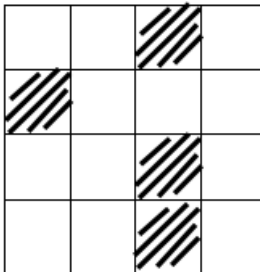
A.



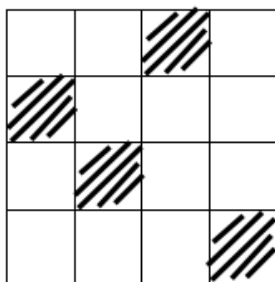
B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-12

试题类型：单选题

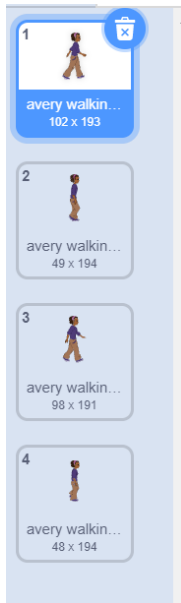
标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：根据前三幅图可知每行的阴影依次向右移动一格，当移动到第四列后，

重新从第一列开始，根据这个规则可知选项 B 正确

19. 角色的造型（从上到下分别为 a, b, c, d）和初始状态如下图所示，执行以下程序后，哪个选项描述不正确？（ ）



- A. 角色一共移动 30 步
- B. 角色切换了四次造型
- C. 积木块运行过程中没有切换背景

D. 角色最后的造型为 avery walking-d

试题编号：20210209-YLJ-26

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：角色一共移动 40 步，所以 A 选项描述错误

20. 以下哪个选项是左右平衡音效中音效的最大值？（ ）

A. 100

B. 150

C. 50

D. 25

试题编号：20210209-YLJ-06

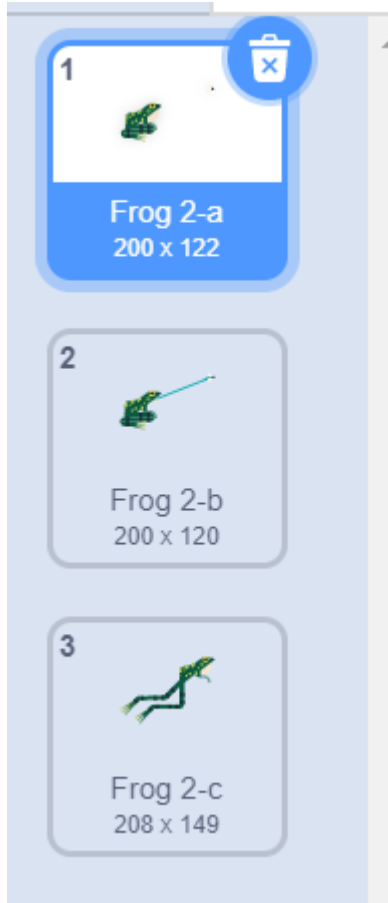
试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：设定左右平衡音效的值时，它的取值范围是【-100，100】

21. 如下图所示青蛙有三个造型，青蛙只有变成 Frog 2-c 时候才可以吃到虫子，执行下面哪个程序可以让青蛙从 Frog 2-a 变为 Frog 2-c？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-16

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：B、C 选项为 Frog 2-a 转化为 Frog 2-b D 选项为 Frog 2-c 转化为 Frog 2-a 所以正确选项为 A

22. 小猫初始位置如下图所示，点击绿旗后，小猫面向的方向为多少？（ ）



- A. 面向 45 方向
- B. 面向 90 方向
- C. 面向 75 方向
- D. 面向 0 方向

试题编号：20210209-YLJ-27

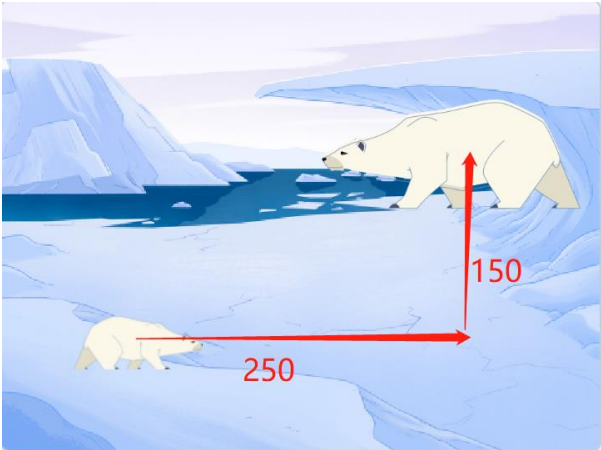
试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：较难

试题解析：积木块首先设置小猫面向 90 方向，之后右转 15 后又左转 60 度，所以小猫最后面向 45 方向

23. 下面哪个程序可以让小北极熊沿着箭头走到大北极熊的身边？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-29

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：较难

试题解析：小北极熊需要先面向 90 度方向，然后沿着箭头的方向移动 250 步，再次左转 90 度，之后移动 150 步，就可以走到大北极熊的位置，故选择 A 选项

24. 下面哪个选项可以修改小猫的大小？（ ）





- A. ①
- B. ②
- C. ③
- D. ④

试题编号：20210209-YLJ-02

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：容易

试题解析：A 选项设置小猫角色的 x 坐标

B 选项设置小猫角色的 y 坐标

D 选项设置小猫角色的方向

25. 演唱会时架子鼓的声音太小了，以下哪个程序运行一次可以将架子鼓的音量设置 100%？（ ）



A.



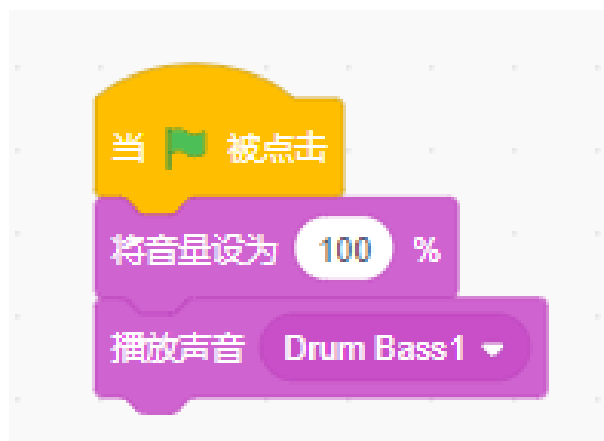
B.



C.



D.



试题编号：20210209-YLJ-07

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：AC 选项设置的为音调，B 选项将音量减少 10，且题干中要求只运行一次

二、判断题(共 10 题，每题 2 分，共 20 分)

26. 根据下列三个算式可知，□ ○ △ 的值分别为 1 2 3。

$$\square + \bigcirc + \triangle = 6$$

$$\square + \bigcirc = 3$$

$$\bigcirc + \triangle = 5$$

正确

错误

试题编号：20210209-YLJ-15

试题类型：判断题

标准答案：正确

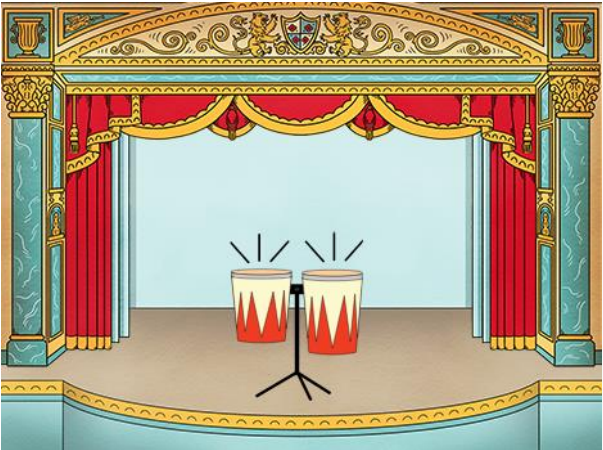
试题难度：一般

试题解析：□+○+△=6 □+○=3 所以△=6-3=3。

○+△=5 所以○=5-3=2。

□+○=3 所以□=3-2=1

27. 下面程序能实现等待声音播放完成后再进行造型的切换。



正确

错误

试题编号：20210209-YLJ-33

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：积木块会在播放声音的同时切换造型

28. 修改下图红框内容，可以改变声音的名字。



正确

错误

试题编号：20210209-YLJ-04

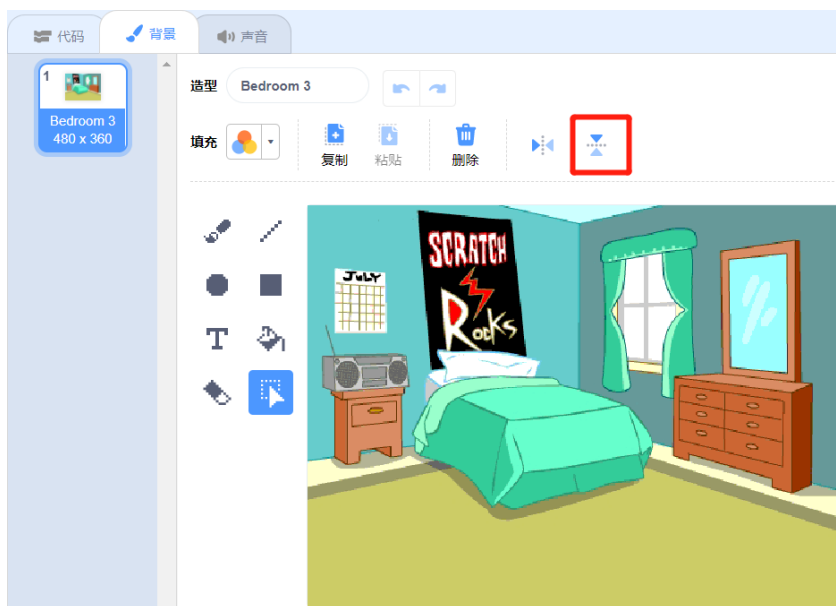
试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：

29. 如下图所示，图中的红框位置可以实现背景水平翻转功能。



正确

错误

试题编号：20210209-YLJ-24

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：图中的红框位置可以实现背景垂直翻转功能

30. 使用如下图所示的积木可以实现背景之间按顺序切换，最后一个背景之后又会切换到第一个背景，依次反复。



正确      错误

试题编号：20210209-YLJ-23

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：下一个背景：使用之后会在背景之间按顺序切换，最后一个背景之后又会切换到第一个背景，依次反复。

31. 裙子的造型如下图所示，执行下面程序后，可以看到裙子按照造型 dress-a，dress-b，dress-c 的顺序变化。



正确      错误

试题编号：20210209-YLJ-25

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：较难

试题解析：执行一次积木块之后，可以看到裙子按照造型 dress-a，dress-b，dress-c 的顺序变化

32. 下面程序实现女孩角色移动 150 步后立即播放音乐。



正确      错误

试题编号：20210209-YLJ-35

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：女孩角色移动后说完“接下来带来 Dance Magic”，等待两秒后再播放音乐

33. 下面程序可以实现火箭角色，移动 100 步后大小减少 20。



正确      错误

试题编号：20210209-YLJ-34

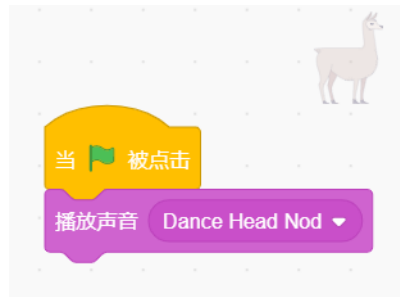
试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：点击一次绿旗，火箭角色移动 100 步后大小减少 20。

34. 两个角色的程序如下图所示，点击绿旗后，按下空格键，将停止正在播放的所有声音。



正确      错误

试题编号：20210209-YLJ-09

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：容易

试题解析：停止所有声音：顾名思义就是停止播放所有角色的声音

35. 可以对声音进行快一点、慢一点、响一点、轻一点的操作，但是不能进行修剪的操作。

正确      错误

试题编号：20210209-YLJ-10

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：容易

试题解析：可以对声音进行修剪的操作

### 三、编程题(共 2 题，共 30 分)

#### 36. 小镇一日游 (15 分)

花花小学组织了小镇一日游的活动，乘坐 scratch Tours 号车浏览小镇风光，浏览的顺序为 Colorful City、School、Urban 以及 Night City With Street。



#### 1. 准备工作

- (1) 选择背景 Colorful City、School、Urban 以及 Night City With Street;
- (2) 去掉小猫角色;
- (3) 选择 City Bus 汽车角色, 添加 Car Horn 声音。

## 2. 功能实现

- (1) 初始的背景为 Colorful City, 汽车的初始位置在屏幕右下角, 面向右面;
- (2) 点击绿旗, 汽车角色向左移动 50 步后从 City Bus-a 造型切换到 City Bus-b 造型, 之后播放 Car Horn 声音, 等待两秒后进入 School 背景;
- (3) 进入 School 背景后汽车向左移动 50 步, 播放 Car Horn 声, 等待两秒后进入 Urban 背景;
- (4) 进入 Urban 背景后汽车向左移动 50 步, 播放 Car Horn 声音, 等待两秒后进入背景 Night City With Street;
- (5) 进入背景 Night City With Street 后汽车向左移动 50 步, 播放 Car Horn 声音。

试题编号: 20210209-YLJ-36

试题类型: 编程题

标准答案:

**参考程序:**





试题难度：较难

试题解析：评分标准：

- (1) 添加汽车角色和四个背景；（3 分）
- (2) 给汽车角色切换造型；（2 分）
- (3) 汽车角色进行移动并等待 2 秒；（4 分）
- (4) 汽车角色播放声音；（2 分）
- (5) 切换背景操作；（4 分）

展示地址：[点击浏览](#)

37. 棒球运动会（15 分）



## 1. 准备工作

- (1) 选择背景 Baseball 1;
- (2) 去掉小猫角色;
- (3) 添加人物角色 Batter、添加声音 Basketball Bounce;
- (4) 棒球角色 Baseball。

## 2. 功能实现

- (1) 初始的背景为 Baseball 1;
- (2) 设置人物角色 Batter 和棒球角色 Baseball 的初始位置如下图所示，人物角色 Batter 和棒球 Baseball 1 在同一水平线上，它们相距 65 步;
- (3) 点击绿旗，设置人物角色造型为 batter-a，等待 0.5 秒后，人物角色
- (4) Batter 向左移动 65 步，之后人物角色 Batter 的造型切换成 batter-b，
- (5) 再次等待 0.5 秒，人物角色 Batter 的造型切换成 batter-c;
- (4) 在人物角色 Batter 的造型切换成 batter-c 的时候播放声音 Basketball Bounce，
- (5) 并说话“我打到了”，保持 2 秒。

试题编号：20210209-YLJ-37

试题类型：编程题

标准答案：

**参考程序：**

**Batter：**



Baseball:



试题难度：一般

试题解析：评分标准：

- (1) 添加人物角色 Batter、棒球角色 baseball、背景 Baseball 1；（3 分）
- (2) 设置人物角色 Batter 和棒球角色 baseball 的位置；（2 分）
- (3) 给人物角色切换初始造型并等待 0.5 秒；（3 分）
- (4) 能够向左移动；（3 分）
- (5) 最后播放声音 Basketball Bounce 并说话“我打到啦”，保持 2 秒；（4 分）