**青少年软件编程（Scratch）等级考试试卷（三级A卷）**

2020年9月 分数：100  题数：38

一、单选题(共25题，每题2分，共50分)

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 执行下面程序，屏幕上最多会看到多少个苹果？（ ）  IMG_256 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 10个 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 11个 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 1个 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 无法确定 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\_03 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 关于下面程序，说法正确的是 ？（ ）  IMG_257 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 执行IMG_258后，马上执行IMG_259 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 执行IMG_260后，等待一下，马上继续执行IMG_261 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 执行IMG_262后，会等到所有接收“消息1”的程序执  行完成后,才继续执行IMG_263 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 执行IMG_264后，一直等待，不执行IMG_265 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200403-gxd-66 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：困难 |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | “角色1”要在“角色2”说完话后才能开始动作，如果“角色2”思考2秒钟  ，然后说3秒钟，那么“角色1”开始动作之前需要等待多少秒？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 3 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 5 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 4 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 不需要等待 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200214-wt<05 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 下面哪个程序能够画出边长是200的正方形？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_266 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_267 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_268 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_269 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\*13 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 5. | a=12，b=30，c=10，下面程序执行结果是？（ ）  IMG_270 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 12 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 30 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 10 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 0 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\_09 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 6. | 下面哪个程序能够让星星随机出现在x坐标为150，y坐标在-100至100之间的位置？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_271 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_272 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_273 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_274 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\*01 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 7. | 下面为一个盒子的展开图，它不可以折成以下哪个盒子？（ ）  IMG_275 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_276 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_277 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_278 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_279 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200408-lxb-037 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 8. | 在迷宫游戏中，下面哪个程序能够让一个角色始终在A点和B点之间来回  移动（A点和B点之间距离为200）？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_280 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_281 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_282 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_283 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\*22 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 9. | 关于变量下面说法错误的是？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 可以创建只允许一个角色使用的变量 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 变量值只能增加不能减少 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 可以定义多个变量 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 变量名可以使用中文 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\*12 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 10. | 如果要下面的程序画出三角形风车，①②③④处应分别填入什么数值？（ ）  IMG_284 IMG_285 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 3 4 90 120 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 4 3 90 120 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 3 4 120 90 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 4 3 120 90 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200214-wt<22 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 11. | 执行下面程序，会画出下面图形，那么角色的旋转中心为？（ ）  IMG_286IMG_287 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_288 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_289 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_290 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_291 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200214-wt<20 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 12. | 在闯关游戏中当分数大于50时，裁判员角色发出“游戏结束”消息，舞台上的其余5个角色收到消息后隐藏。如果要实现该效果，下面的程序中应添加哪个积木？（ ）  IMG_292 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_293 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_294 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_295 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_296 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\*35 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 13. | 下面程序运行后变量i的值为？（ ）  IMG_297 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 29 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 30 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 31 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 32 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\*10 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 14. | 点击绿旗后，克隆体没有移动，是因为“重复执行”上方缺少了哪个积木？（ ）  IMG_298 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_299 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_300 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_301 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_302 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\_05 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 15. | 下面积木运算结果哪一项是错误的？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_303运算结果为1 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_304运算结果为11 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_305运算结果为10 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_306运算结果为9 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-xx/18 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 16. | 小丽想要制作一个倒计时程序，程序运行时需要输入倒计时的秒数，她应该？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 定义变量s，必须赋初值0 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 定义变量s，询问倒计时秒数，并赋值给s |  |  |  | | --- | --- | | C. | 定义变量s，必须选择“适用于所有角色” |  |  |  | | --- | --- | | D. | 定义变量s，每隔1秒使s增加1 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\*08 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 17. | 执行下面程序后，舞台上会出现几只小猫？（ ）  IMG_307 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 0 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 1 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 3 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 4 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-xx/13 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 18. | 执行下面程序后，下列哪种说法正确？（ ）  IMG_308 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 如果按下空格键，角色会向上移动 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 如果按下空格键，角色会向左上方移动 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 如果按下空格键，角色会向左移动 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 如果按下空格键，角色会向右上方移动 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-xx-17 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 19. | 能够产生5、10、15、20、25这样的随机数的积木是？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_309 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_310 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_311 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_312 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\*03 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：B |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 20. | 下面程序执行后，变量i的值最终为？（ ）  IMG_313 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 33 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 22 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 11 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 13 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200214-wt<30 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 21. | 绘制下面的图案，需要在箭头指向处增加哪个积木？（ ）  IMG_314IMG_315 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_316 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_317 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_318 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_319 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\*30 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：D |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 22. | 下面哪个程序可以实现一个巫师变化出三个巫师，1秒后又变为一个巫师的动画效果？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_320 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_321 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_322 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_323 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\*25 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：A |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 23. | “猫捉老鼠”游戏中，下面哪个程序不能实现捉到10只老鼠就结束游戏？（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_324 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_325 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_326 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_327 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\*14 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 24. | 运行下面程序，当输入43时，角色说出的数值是？（ ）  IMG_328 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 4 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 5 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 6 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 7 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200213-zk\*20 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 25. | 下图所示积木块的结果不可能是？（ ）  IMG_329 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 45 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 60 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 52.5 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 90 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-ZMM-05 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：C |
|  | 试题难度：容易 |
|  | 试题解析：积木块中生成的随机数是整数，所以不可能出现C选项 |

二、判断题(共10题，每题2分，共20分)

|  |  |
| --- | --- |
| 26. | 使用画笔中的图章积木画出的图案不能移动。（ ） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200215-cxs-29 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析： |

|  |  |
| --- | --- |
| 27. | 执行下面程序时，角色可能会说p。（ ）  IMG_330 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200215-cxs-4 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 28. | 环形跑道长400米，甲乙两人从同一点同时同向出发，甲的速度为5米/秒，  乙的速度为3米/秒，下面程序可以计算出经过多少秒后他们再次相遇。（ ）  IMG_331 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200215-cxs/17 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 29. | 广播和全局变量都可以用来在不同角色之间传递信息。（ ） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200215-cxs/9 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 30. | 执行下面程序后，可以画出下面的图形。（ ）  IMG_332IMG_333 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200215-cxs/4 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 31. | 删除角色的克隆体后，角色也随之被删除。（ ） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200214-xxg/09 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 32. | 年龄变量的初始值为20，执行下面程序后，年龄的值变化为21。（ ）  IMG_334 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200214-xxg-15 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 33. | 执行下面程序后，可以计算从1-10的所有整数和。（ ）  IMG_335 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200215-cxs-20 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 34. | 可以用下面程序交换变量a、变量b的值。（ ）  IMG_336 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200214-xxg-09 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：错误 |
|  | 试题难度：一般 |

|  |  |
| --- | --- |
| 35. | 执行下面程序，小猫在花园里能够避开草地自由走动。（ ）  IMG_337 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20200215-cxs-25 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：正确 |
|  | 试题难度：一般 |

三、编程题【该题由测评师线下评分】(共3题，共30分)

|  |  |
| --- | --- |
| 36. | ****题目：魔术表演“开花”****  IMG_338  1.准备工作 （1）将舞台设置为"Party"； （2）删除默认角色，自行绘制椭圆花瓣角色； （3）添加魔术师角色‘Wizard Girl “。 2.功能实现 （1）当按下空格键时，魔术师说“开花”并发出广播指令； （2）花瓣角色接收到广播指令后，在舞台中间利用“图章”积木实现开花效果； （3）每一片花瓣的颜色不同。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20200414-xx-03 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：  ****评分标准：****  1. 背景角色正确；（2分)  2. 当按下空格键时，魔术师说“开花”并发出广播指令；（3分)  3. 花瓣角色接收到广播指令后，在舞台中间利用“图章”积木实现开花效果；（3分)  4. 每一片花瓣的颜色不同。（2分) |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：  ****参考程序：****  IMG_339  IMG_340 |

|  |  |
| --- | --- |
| 37. | ****题目：青蛙捕虫****  IMG_341 1. 准备工作 (1) 删除小猫角色； (2) 导入“Frog”、“Grasshopper”两个角色； (3) 背景“Forest”。  2. 功能实现 (1) “Grasshopper”角色先克隆出30个克隆体，然后广播“开始”； (2) 当克隆体启动，在舞台随机位置显示，并不断切换造型移动； (3) “Frog”角色接收到“开始”，跟随鼠标不断移动； (4) “Grasshopper”克隆体碰到“Frog”角色删除此克隆体； (5) 使用变量记录克隆体碰到“Frog”的次数。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20200214-slm-48 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：****评分标准：****  1.  “Grasshopper”角色先克隆出30个克隆体，然后广播“开始”；（2分） 2. 当克隆体启动，在舞台随机位置显示，并不断切换造型移动；（2分） 3. “Frog”角色接收到“开始”跟随鼠标不断移动；（2分） 4.  “Grasshopper”碰到“Frog”角色则删除克隆体；（2分） 5. 使用变量记录克隆体碰到“Frog”的次数。（2分） |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：  ****参考程序：****  （1）Frog  IMG_342  (2) Grasshopper  IMG_343 |

|  |  |
| --- | --- |
| 38. | ****题目：换装****  IMG_344 IMG_345   1. 准备工作 (1) 删除小猫角色； (2) 导入“Harper”、“Dress”两个角色，初始位置如上图所示； (3) 设置舞台背景“Bedroom 3”。 2. 功能实现 (1) 程序开始隐藏“Harper”、“Dress”两个角色； (2) 按下空格键，舞台广播“开始”； (3) “Harper”、“Dress”两个角色接收到“开始”后显示； (4) 按下上移键“Harper”切换造型； (5) 按下右移键“Dress”克隆自己，克隆体切换成随机造型，从舞台的右侧 2. 移动到“Harper”实现换装； (6) 再次按下右移键，“Harper”身上的“Dress”克隆体会删除，新的“Dress” 3. 克隆体像第5步一样移到“Harper”身上； (7) 使用变量“换装次数”统计换装次数。 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20200214-slm-38 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：****评分标准：**** 1. 程序开始隐藏“Harper”、“Dress”两个角色；（1分） 2. 按下空格键，舞台广播“开始”；（1分） 3.  “Harper”、“Dress”两个角色接收到“开始”后显示；（1分） 4. 按下上移键“Harper”切换造型；（1分）  5. 按下右移键“Dress”克隆自己，克隆体从舞台的右侧移动到“Harper”实现换装；（2分）  6. 再次按下右移键，“Harper”身上的“Dress”克隆体删除，新的克隆体移到“Harper”  身上；(2分)  7. 使用变量“换装次数”统计换装次数。（2分） |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：  ****参考程序：****  1. Harper  IMG_346  2. Dress  IMG_347 |