**全国青少年软件编程（预备级）等级考试试卷（一级）**

一、单选题(共25题，每题2分，共50分)

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | 下图红框标注的功能区是（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 舞台区 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 代码区 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 积木区 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 角色列表区 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212921985 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 2. | 在绘图编辑器的矢量图模式下，不可以直接绘制的图形是（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 线段 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 圆 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 三角形 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 矩形 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922016 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 3. | 以下模块，比较适合做打地鼠游戏的是（）。 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_257 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_258 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_259 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_260 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922172 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 4. | 密码箱的密码是由1、2、3三个数字组成的两位数，两个数字不能相同，请问符合要求的密码有几种？（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 3 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 4 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 5 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 6 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922313 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 5. | 默认的小猫名字为“角色1”，小猫的代码如图所示，点击右键“复制”，下面说法正确的是（） IMG_261 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 新角色的名字为“角色2” |  |  |  | | --- | --- | | B. | 新角色里没有任何代码 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 点击绿旗后看到两只小猫来回走动 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 复制完成后，如果修改角色1的代码，角色2的代码也会同步更新 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922110 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 6. | 下面的哪一个积木可以实现IMG_262的功能？ |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_263 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_264 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_265 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_266 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922063 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 7. | 舞台区的大小是（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 宽480，高480 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 宽480，高360 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 宽360，高360 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 宽360，高480 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212921969 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 8. | 运行下面的程序后，小猫的方向是（） IMG_267 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 0 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 90 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 180 |  |  |  | | --- | --- | | D. | -90 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922126 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 9. | 关于造型和背景，下面说法正确的是（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 造型编号从0开始 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 背景编号从0开始 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 只能有一个背景 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 可以有一个或多个造型 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922079 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 10. | 观察数列找规律：1，3，5，7，9，11，（）,括号里的数是下面哪一个？ |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 12 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 13 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 14 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 15 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922266 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 11. | 对于默认的小猫，下面哪一个积木达到的效果和下图一样？ IMG_268 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 显示 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 隐藏 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_269 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_270 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 12. | 点击绿旗，小猫不一定向下移动的命令组合是（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_271 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_272 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_273 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_274 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922141 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 13. | 执行完下面代码，音量为（） IMG_275 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 90% |  |  |  | | --- | --- | | B. | 60% |  |  |  | | --- | --- | | C. | 20% |  |  |  | | --- | --- | | D. | 100% | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922251 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 14. | Scratch作为一款图形化编程工具，可以创作（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 动画 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 故事 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 游戏 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 其他三项全部正确 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212921938 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 15. | IMG_276积木的小倒三角的默认值不包括（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 上一个背景 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 第一个背景 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 下一个背景 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 随机背景 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922047 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 16. | 默认的小猫有两个造型（分别为造型1和造型2）。在运行下面的程序后，没有看到小猫有任何反应（没有看到造型的切换），下面哪一项可以修复这个问题？ IMG_277 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 编辑小猫的造型 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 修改为IMG_278 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 在两个“下一个造型”积木间添加IMG_279 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 删除小猫的第一个造型：造型1 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922032 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 17. | 执行IMG_280后，发现角色造型没有变化，而角色又有很多造型，原因可能是（ ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 造型太多了 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 造型都一样 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 造型的次序没排好 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 当前造型是最后一个造型 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922094 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 18. | 声音可以设置为不同的特效，但不包括下面的（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 回声 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 反转 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 机械化 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 重音 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922204 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 19. | 执行完下面一段程序代码，小猫面向的方向是（） IMG_281 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 上 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 下 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 左 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 右 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922157 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 20. | 要把从网上下载的一张图片作为项目的背景，应该（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 从背景库中选择背景 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 从本地文件中上传背景 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 在造型区绘制新背景 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 用摄像头拍摄新背景 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922001 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 21. | 将项目的背景音乐设置为声音库里的“Birthday”并重复播放，为了避免运行时产生噪音，应该使用（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_282 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_283 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_284 或 IMG_285 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_286和IMG_287 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922219 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 22. | 关于下图，点击绿旗后，以下说法正确的是？ IMG_288 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 等播放完“Meow”声后，角色才开始移动。 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 角色立即开始移动。 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 当电脑静音时，角色不会移动。 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 只有角色被点击时，角色才会移动。 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922235 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 23. | 下图的结果是（） IMG_289 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | 11 |  |  |  | | --- | --- | | B. | 21 |  |  |  | | --- | --- | | C. | 14 |  |  |  | | --- | --- | | D. | 10 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922282 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 24. | 下列模块中，无法实现说“你好”2秒的操作是（） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_290 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_291 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_292 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_293 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922188 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 25. | 找规律，如下图 IMG_294 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_295 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_296 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_297 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_298 | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610212922297 |
|  | 试题类型：单选题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

二、判断题(共10题，每题2分，共20分)

|  |  |
| --- | --- |
| 26. | 执行以下积木后，程序中的声音将停止播放。（ ） IMG_299 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610205007555 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 27. | 只使用下面的积木，造型可以随机切换，也可以指定某一个造型切换。 IMG_300 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610205007477 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 28. | 执行以下代码后，可以看到小猫在舞台上右转了4次正好一圈。 IMG_301 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610205007539 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 29. | Scratch中角色的旋转模式有左右翻转、上下翻转和任意旋转。 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610205007508 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 30. | 不小心连续删除了2个角色，使用“编辑”里的“恢复”就可以重新恢复这2个角色。 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610205007523 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 31. | 可以使用移动10步，让背景动起来，实现效果跟切换背景一样（ ） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610205007570 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 32. | 在一条长20米的小路两旁栽树，每隔5米栽一棵树，一共需要栽4棵树（） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610205007586 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 33. | 绘图编辑器中有两种编辑模式：位图和矢量图。 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610205007492 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 34. | 上传声音文件，只支持wav格式。（ ） |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610205021517 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：\*\*\* |

|  |  |
| --- | --- |
| 35. | Scratch3.0中保存项目时，建议使用的扩展名是sb3。 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 正确 | 错误 |  | |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610205007461 |
|  | 试题类型：判断题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度： |
|  | 试题解析：\*\*\* |

三、编程题(共2题，每题15分，共30分)

|  |  |
| --- | --- |
| 36. | 城堡漫步 1.准备工作 （1）选择背景Castle1,Castle2 （2）保留小猫角色 2.功能实现 （1）初始的背景为Castle2，小猫的初始位置在屏幕左下角。 （2）点击绿旗，小猫调整方向，走到城堡入口处。  IMG_302 IMG_303  （3）到达入口处，背景切换为Castle1，小猫的位置调整为大门前，面向右。  IMG_304 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610-01 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：\*\*\* |
|  | 展示地址： |

|  |  |
| --- | --- |
| 37. | 火箭发射 1.准备工作 (1)选择背景Galaxy、Nebula (2)选择角色Kiran、Rocketship、Earth  2.功能实现  (1)点击绿旗，角色Kiran初始化位置在舞台左边的中部，旋转一圈  IMG_305   IMG_306  (2)点击绿旗，两个背景来回切换多次  IMG_307   IMG_308  (3)点击绿旗，角色Rocketship初始化位置在舞台右边的底部，火箭头朝上，向上移到角色Earth  IMG_309 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20190610-02 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案：\*\*\* |
|  | 试题难度：一般 |
|  | 试题解析：\*\*\* |
|  | 展示地址： |