**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？（  ）  IMG_256 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_257 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_258 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_259 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_260 | |
|  |  |
|  | 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. | IMG_261 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_262 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_263 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_264 | |
|  |  |
|  | 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？（  ）  IMG_265 |
|  | |  |  | | --- | --- | | 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？（  ）  IMG_266 |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_267 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_268 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_269 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_270 | |
|  |  |
|  | 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？（  ）  IMG_271 |
|  | |  |  | | --- | --- | | 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. | IMG_272 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_273 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_274 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_275 | |
|  |  |
|  | 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？（  ）  IMG_276 |
|  | |  |  | | --- | --- | | 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 ？（  ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_277 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_278 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_279 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_280 | |
|  |  |
|  | 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. | IMG_281 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_282 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_283 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_284 | |
|  |  |
|  | 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？（  ）  IMG_285 |
|  | |  |  | | --- | --- | | 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. | IMG_286 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_287 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_288 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_289 | |
|  |  |
|  | 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？（  ）  IMG_290 |
|  | |  |  | | --- | --- | | 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（ ）  IMG_291 |
|  | |  |  | | --- | --- | | 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？（  ）  IMG_292 |
|  | |  |  | | --- | --- | | 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？（  ） |
|  | |  |  | | --- | --- | | A. | IMG_293 |  |  |  | | --- | --- | | B. | IMG_294 |  |  |  | | --- | --- | | C. | IMG_295 |  |  |  | | --- | --- | | D. | IMG_296 | |
|  |  |
|  | 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。（  ）  IMG_297 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 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。（  ）  IMG_298 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 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。（  ）  IMG_299 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 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”。（  ）  IMG_300 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 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。（  ）  IMG_301 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 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”。（  ）  IMG_302 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 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。（  ）  IMG_303 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 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”。（  ）  IMG_304 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 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。（  ）  IMG_305 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 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。（ ）  IMG_306  IMG_307 |
|  | |  |  |  | | --- | --- | --- | | 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；  IMG_308   1. Balloon1角色出现在舞台上方的随机位置，大小随机，造型随机， 2. 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， 3. 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， 4. 播放声音“pop”提示。等待随机0.5-3秒后，Balloon1角色重新出 5. 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；  IMG_309  IMG_310  (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；   1. 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， 2. 名称为“排序”的列表中，将按照从大到小的顺序排列。   IMG_311  IMG_312 |
|  |  |
|  |  |
|  | 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；   1. 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； 2. 选择36次后，所有颜色的T恤刚好选完。   IMG_313 |
|  |  |
|  |  |
|  | 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。  IMG_314 |
|  |  |
|  |  |
|  | 试题编号：20191120-05 |
|  | 试题类型：编程题 |
|  | 标准答案： |
|  | 试题难度：一般 |