

## 一、单选题

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/平台操作

1. 在 Scratch 中，以下哪个区域可以展示编程效果？

- A. 代码区
- B. 舞台区
- C. 角色区
- D. 积木区

正确答案: B

题型: 单选题

分数: 2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/平台操作

2. 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

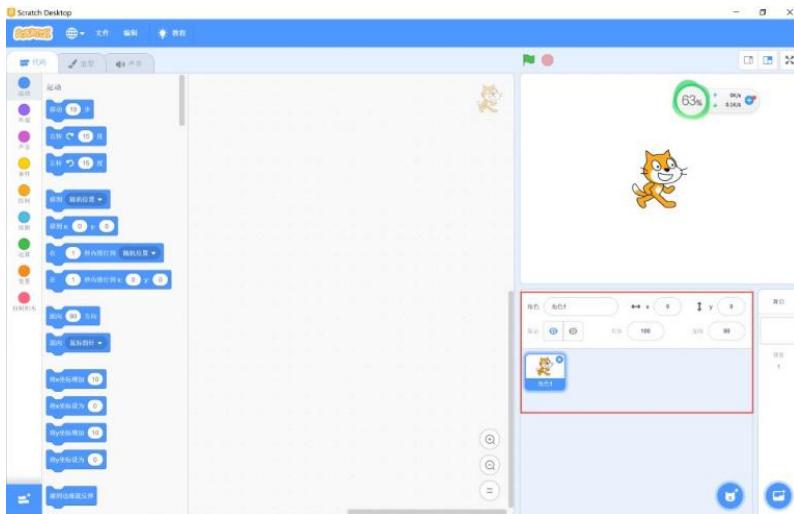
答案: B

题型: 单选题

分数: 2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/平台操作

3. 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

答案：D

题型：单选题

分数：2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/造型及背景切换

4. 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

答案：B

题型：单选题

分数: 2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/造型及背景切换

5. 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

答案: C

题型: 单选题

分数: 2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/造型及背景切换

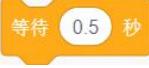
6. 默认的小猫有两个造型（分别为造型 1 和造型 2）。在运行下面的程序后，没有看到小猫有任何反应（没有看到造型的切换），下面哪一项可以修复这个问题（）



A. 编辑小猫的造型



B. 修改为

C. 在两个“下一个造型”积木间添加 

D. 删除小猫的第一个造型：造型 1

答案：C

题型：单选题

分数：2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/造型及背景切换

7.   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

答案：B

题型：单选题

分数：2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/造型及背景切换

8. 下面的哪一个积木可以实现  的功能（）

A. 



答案：B

题型：单选题

分数：2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/造型及背景切换

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

答案：D

题型：单选题

分数：2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/造型及背景切换

下一个造型

10. 执行  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

答案：B

题型：单选题

分数：2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/角色操作

11. 对于默认的小猫，下面哪一个积木达到的效果和

  特效设定为 100 一样（）

- A. 显示

- B. 隐藏

  特效设定为 100

- C.



- D.

答案：B

题型：单选题

分数：2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/角色操作

12. 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（）



- 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

答案: A

题型: 单选题

分数: 2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/角色操作

13. 运行下面的程序后，小猫的方向是（）



- A. 0
- B. 90
- C. 180
- D. -90

答案: C

题型: 单选题

分数: 2

[所属分类]:软件编程预备级（一级）/角色操作

14. 点击绿旗，小猫不一定向下移动的命令组合是（ ）



A.



B.



C.



D.

答案：C

题型：单选题

分数：2

[所属分类]:软件编程预备级（一级）/角色操作

15. 执行完下面一段程序代码，小猫面向的方向是（ ）



A. 上

B. 下

C. 左

D. 右

答案：D

题型：单选题

分数：2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/角色操作

16. 以下模块，比较适合做打地鼠游戏的是（）



A.



B.



C.



D.

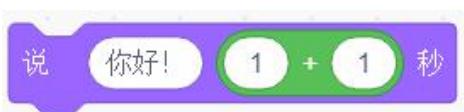
答案：B

题型：单选题

分数：2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/角色操作

17. 下列模块中，无法实现说“你好”2秒的操作是（）

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

答案： A

题型： 单选题

分数： 2

[所属分类]： 软件编程预备级（一级）/声音

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

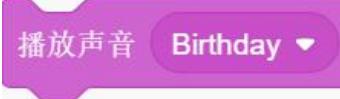
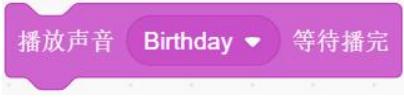
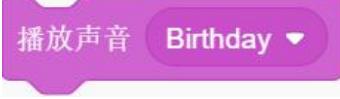
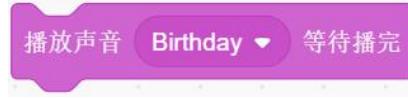
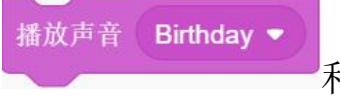
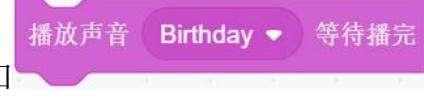
答案： D

题型： 单选题

分数: 2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/声音

19. 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. 
- B. 
- C.  或 
- D.  和 

答案: B

题型: 单选题

分数: 2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/声音

20. 关于下图，点击绿旗后，以下说法正确的是？



- 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。

答案：B

题型：单选题

分数：2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/声音

21. 执行完下面代码，音量为（）



- A. 90%
- B. 60%
- C. 20%
- D. 100%

答案：C

题型：单选题

分值：2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/逻辑推理和编程数学

22. 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

答案: B

题型: 单选题

分数: 2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/逻辑推理和编程数学

23. 下图的结果是 ( )



A. 11

B. 21

C. 14

D. 10

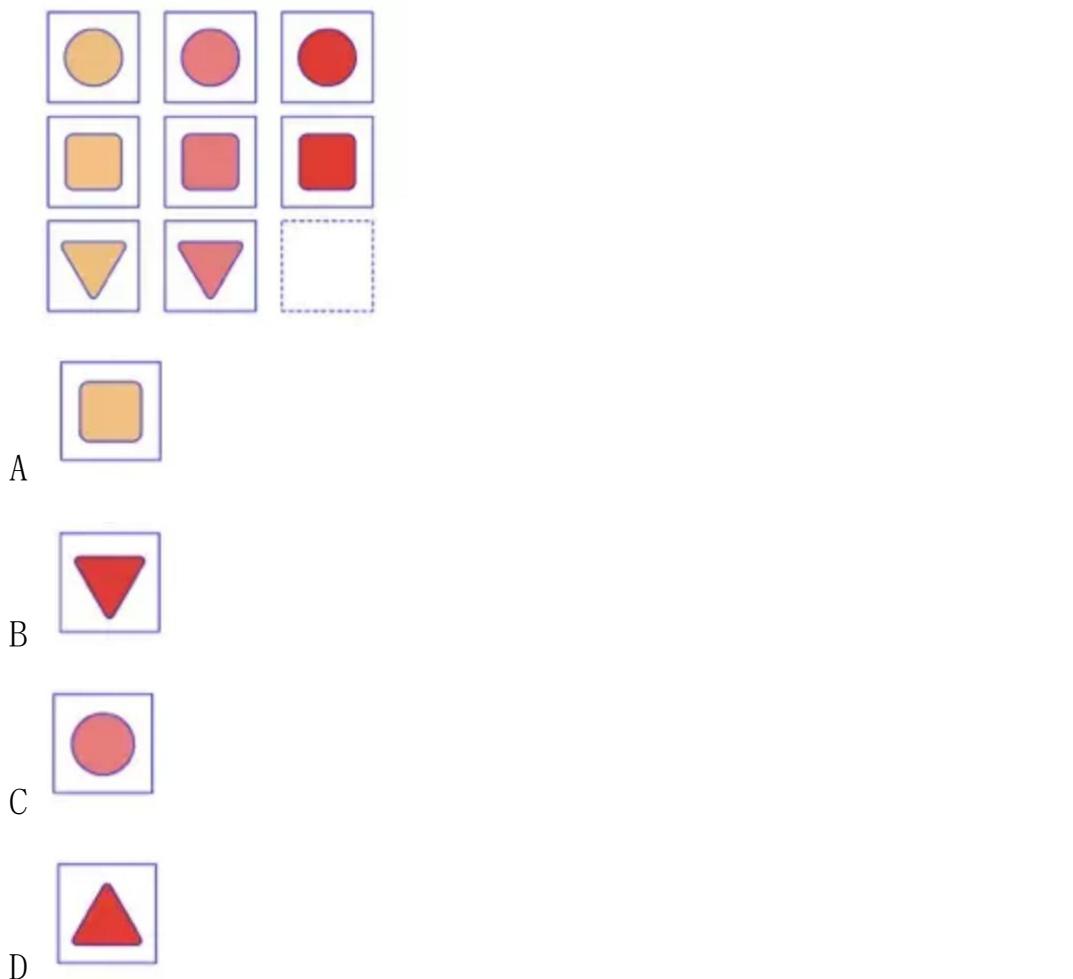
答案: B

题型: 单选题

分数: 2

[所属分类]:软件编程预备级（一级）/逻辑推理和编程数学

24. 找规律，如下图（ ）



答案: B

题型: 单选题

分数: 2

[所属分类]:软件编程预备级（一级）/逻辑推理和编程数学

25. 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？（ ）

3

4

5

6

答案：D

题型：单选题

分数：2

## 二、判断题

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/平台操作

26. Scratch3.0 中保存项目时，建议使用的扩展名是 sb3. ( )

答案：正确

题型：判断题

分数：2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/造型及背景切换

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。( )



答案：错误

题型：判断题

分数： 2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/造型及背景切换

28. 绘图编辑器中有两种编辑模式：位图和矢量图。（ ）

答案：正确

题型：判断题

分数： 2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/角色操作

29. Scratch 中角色的旋转模式有左右翻转、上下翻转和任意旋转。

（ ）

答案：错误

题型：判断题

分数： 2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/角色操作

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。（ ）

答案：错误

题型：判断题

分数： 2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/角色操作

31. 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。

( )



答案：错误

题型：判断题

分数：2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/声音

32. 上传声音，只支持 mp3 格式。( )

答案：错误

题型：判断题

分数：2

[所属分类]: 软件编程预备级（一级）/声音

33. 执行以下积木后，程序中的声音将停止播放。( )



答案：错误

题型：判断题

分数：2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/造型及背景切换

34. 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（ ）

答案：错误

题型：判断题

分数：2

[所属分类]：软件编程预备级（一级）/逻辑推理和编程数学

35. 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（ ）

答案：错误

题型：判断题

分数：2