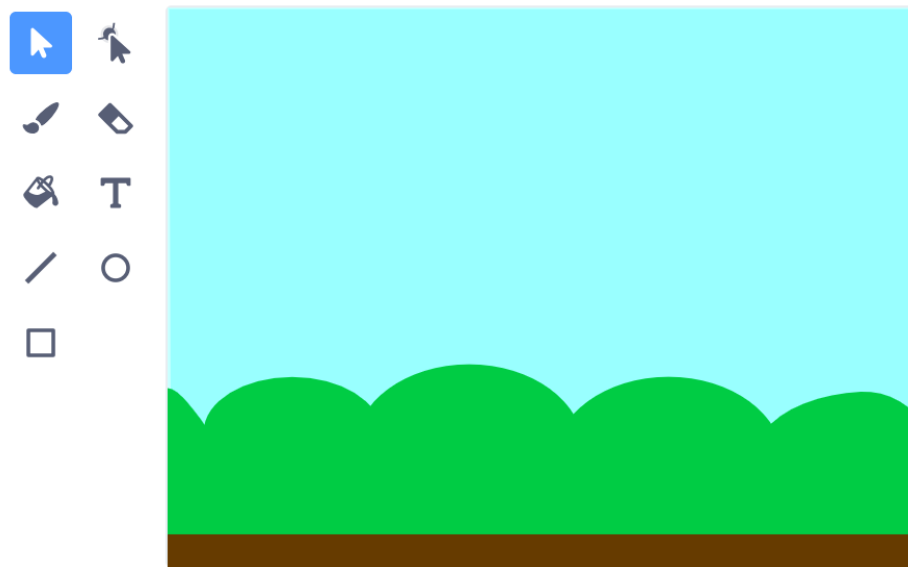



编程软件基础


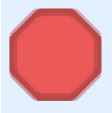


一、单选

1. 想要在背景里面画一棵树，可以使用以下选项中的哪个工具？（）







- A.  B.  C.  D. 

2. 下列选项中，能够停止程序运行的按钮是？（）

- A.  B.  C.  D. 

3. 哪一个选项里的积木块在控制模块中？（）

- A.  B. 
- C.  D. 

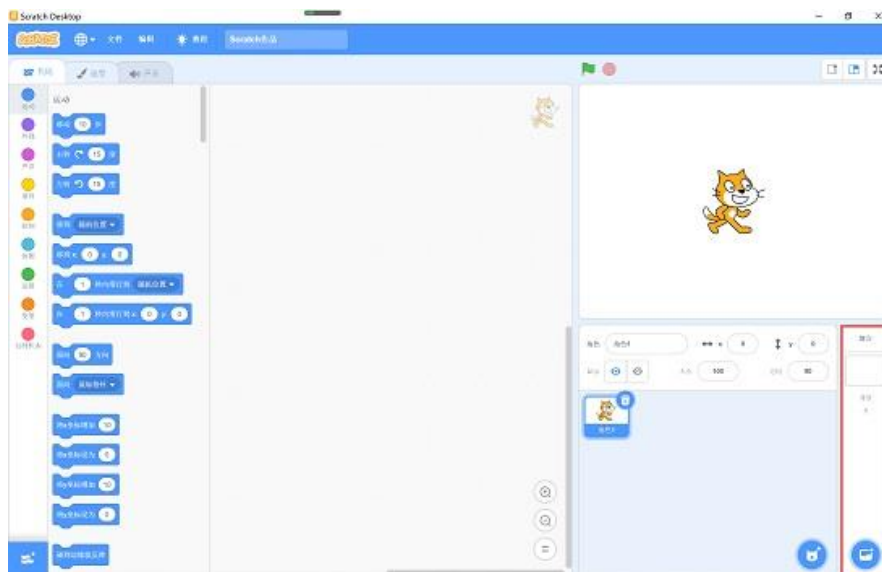
4. 每次完成一个 Scratch 作品，为了以后继续使用或者编辑，要求我们务必完成（）操作。

- A. 保存文件
- B. 删除文件
- C. 新建文件
- D. 复制文件

5.下课了，小红想把本节课做的 Scratch 作品保存在电脑上，应该如何操作？

- A. 直接点关闭按钮，文件自动保存在电脑上
- B. 点击文件，然后选择“保存到电脑”命令
- C. 关闭电脑主机
- D. 点击文件，然后选择“从文件中上传”命令

6.下图红框标注的功能区是？（）



- A.舞台区
- B.代码区
- C.背景区
- D.角色列表区

7.小鹏同学想用键盘控制角色，制作一个游戏作品，需要使用到哪个积木？（）



A.



B.

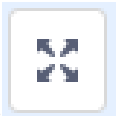
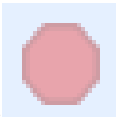
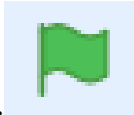


C.



D.

8. 点击下列哪个按钮可以执行运行程序的操作？（ ）



D.将指令从积木区移到代码区

9.以下标签页不属于角色的标签页是？（ ）

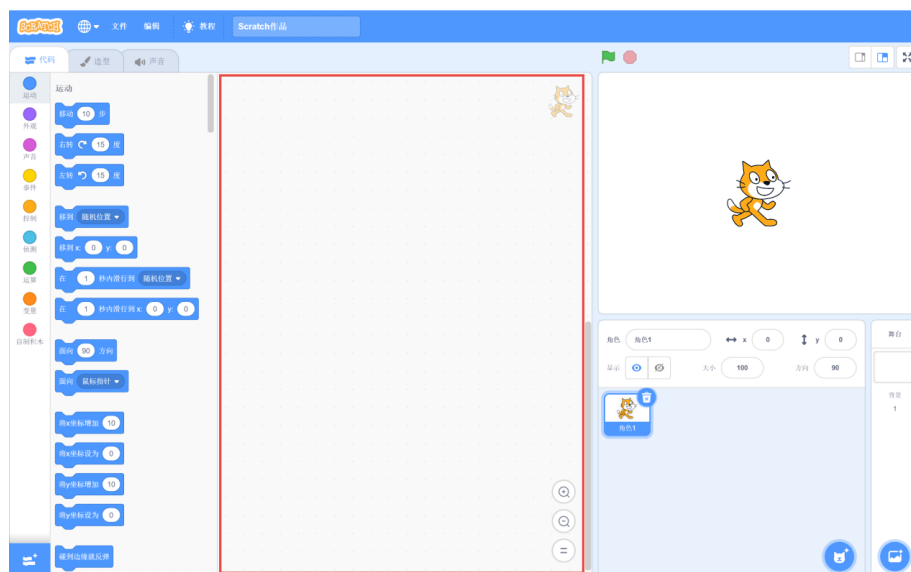
A.造型

B.代码

C.声音

D.背景

10.下图红框标注的功能区是? ()



A. 舞台区

B.代码区

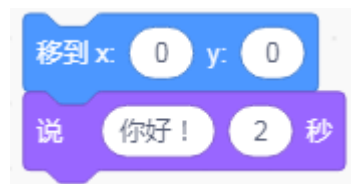
C.积木区

D.角色列表区

11.以下说法错误的是？（ ）

- A.当绿旗被点击时，程序运行；当红色按钮被点击时，程序停止
- B.舞台右上角的三个按钮是用来控制舞台区大小的，分别代表小舞台、大舞台及全屏
- C.舞台右上角三个按钮默认情况下是小舞台模式
- D.如果单击全屏，舞台就会全屏显示

12.下面积木中，一共有多少个参数？（ ）



- A.1
- B.2
- C.3
- D.4

13.在 Scratch 窗口各组成部分中，不可以改变角色大小的是？（ ）

- A.脚本区
- B.角色列表区
- C.舞台区
- D.绘图编辑器

14.Scratch 编程过程需要使用积木区的各种积木，不同分类的积木可以使用颜色来加以区分，通常我们使用的运动类的积木是什么颜色？（ ）

- A.紫色
- B.蓝色
- C.黄色
- D.绿色

15.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

16.舞台区的大小是（ ）

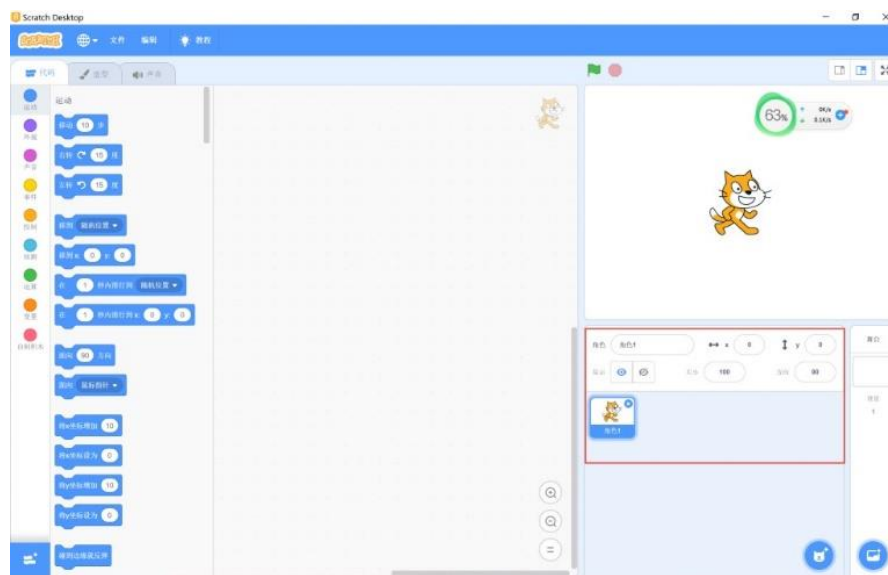
A.宽 480，高 480

B.宽 480，高 360

C.宽 360，高 360

D.宽 360，高 480

17.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

18.从下列哪个区域中可以找到编程所需指令积木（）

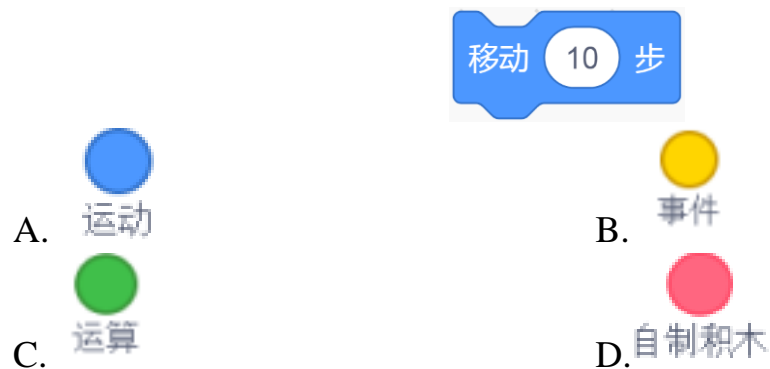
A.舞台区

B.指令标签区





C.角色列表区

D.造型





19.积木在下列选项的哪个标签中（）



20.下列连接指令积木方法正确的是（）

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

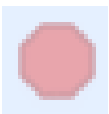



21. 下列哪个选项中的指令积木可以连接到一起（）

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

22. 下列按钮中，能够运行程序的按钮是（）

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

23. 下列按钮中哪个是停止按钮（）

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

24.下列哪些积木可以组合（）



二、判断

1.保存文件时，一定要注意保存的位置，方便下次更快地找到这个文件。（）

A.正确

B.错误

2. Scratch3.0 中如果用到画笔功能，需要点击“添加扩展”，选择“画笔”添加。

A.正确

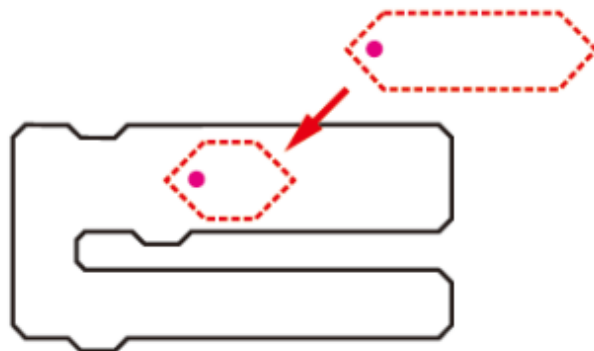
B.错误

3.Scratch3.0 中保存项目时，建议使用的扩展名是 sb3.()

A.正确

B.错误

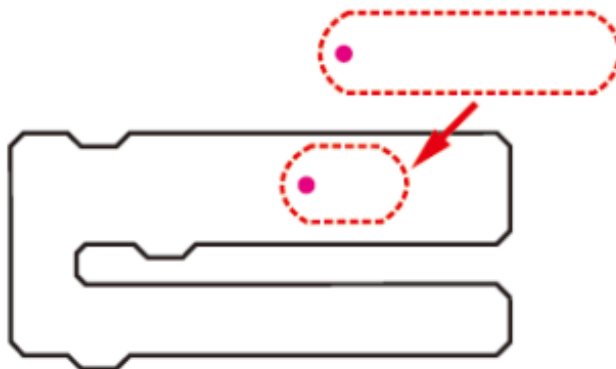
4.下面的两个模块，可以组合在一起。（）



A.正确

B.错误

5.下面的两个模块，不可以组合在一起（）



A.正确

B.错误