

全国青少年软件编程（Scratch）等级考试卷 （二级）

分数：100.00

题数：35

一、单选题（共 25 题，每题 3 分，共 50 分）

1. 要让角色移动过程中碰到舞台边缘说“你撞到我啦”，下图红框处应该选择哪个指令？（ ）



A、碰到 鼠标指针 ▼ ？

B、碰到颜色  ？

C、到 鼠标指针 ▼ 的距离

D、颜色  碰到  ？

2. 制作“火箭发射”的动画，在动画初始状态需要选择哪个积木指令，实现静音的效果（ ）？

A、将音量设为 100 %

B、将 音量 ▼ 音效设为 100

C、将 左右声道 ▼ 音量设为 100

D、停止所有声音

3. 下列程序的运行效果描述正确的是()？



- A、apple
- B、banana
- C、applebanana
- D、bananaapple

7. 下列哪个指令角色运行完程序之后回到最开始的状态的是（ ）？



8. 角色的程序如下图，运行效果是（ ）？



- A、没有任何效果
- B、角色大小增加 10
- C、角色大小增加 20
- D、角色大小增加 30

9. 角色初始状态面向左边 (-90°), 下列选项中程序运行后哪个选项和下图的最终效果一样?



A、



B、



C、



D、

10.

该模块的作用是（ ）？



- A、如果不满足条件，执行指令包含的脚本模块
- B、如果满足条件，执行指令包含的脚本模块
- C、如果满足条件，重复执行指令包含的脚本模块
- D、如果不满足条件，重复执行指令包含的脚本模块

11. 下列程序指令中，能正确计算出正方形的面积的是（ ）？



12. 在十六进制中，10 用小写字母 a 表示,15 用小写字母()表示？

- A、b
- B、d
- C、e
- D、f

13. 要实现如果键盘输入的数大于 10 就改变角色大小，否则就改变角色特效，应选择下列哪个指令？（ ）



B、



C、



D、



14. 下面的数中，可以表示为二进制的数是（ ）？

A、2

B、10111

C、32768

D、1024

15. 冬冬和明明在玩一个旋转三角形的游戏，三角形的三个顶点的编号分别为 1、2、3。顶部编号为 1，旋转 1 次如下图所示，旋转 100 圈以后，顶部编号为（ ）。



A、1

B、2

C、3

D、0

16. 下面哪个指令的运算结果为假 false（ ）？

A、



B、



C、



D、



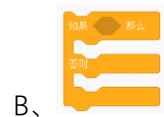
17. 一只小球从舞台顶部落下，舞台底部分为绿色的草地和蓝色的河流两种，我们可以通过哪种程序结构实现判断出落在草地还是河流中？（ ）

A、





18. 想让小猫一直在舞台上移动，应采用下列哪种程序结构？（ ）



19. 运行下面指令模块，输入 100，正确的显示效果是（ ）



- A、全票
- B、半票
- C、全票半票
- D、半票全票

20. 播放“喵”的声音时，下面那组指令能够精确定位声音的大小？（ ）



B、



C、



D、



21. 要使 Scratch 中的角色切换造型，可选用下列哪一条指令？（ ）

A、



B、



C、



D、



22. 下面哪个指令的运算结果为 5.（ ）？

A、



B、



C、



D、



23. 观察下方方阵图中的变化规律，虚线框中应该填入的图形是（ ）。

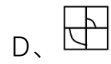
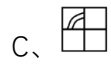


A、

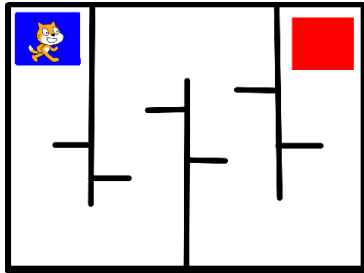


B、



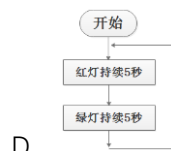


24. 如图所示，制作走迷宫的游戏，设计红色区域为目的地，我们可以通过哪组积木指令实现达到目的地的效果（ ）？



25. 下列关于红绿灯流程图符合实际的是？（ ）





D、

二、判断题（共 10 题，每题 2.5 分，共 25 分）

26. 运行如下所示程序，当鼠标指针位于屏幕左下角时，角色不会旋转。（ ）



27.

以下程序的计算结果是 4。（ ）



28. 下面循环中的程序模块将被重复执行 20 次。（ ）



29.

如下图：点击“复制”可以创建新的角色副本，包含相同的脚本、造型和声音。（ ）



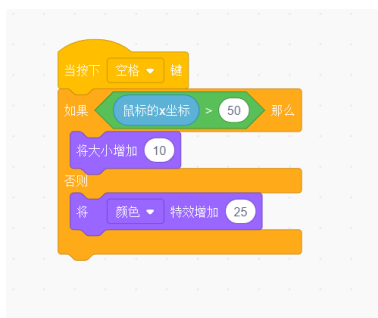
30. 下面的程序运行完以后，a 的值为 10。（ ）



31. 下列程序的运行结果是完全相同的。()



32. 角色在舞台的中央, 给角色编写如下程序, 当按下空格键时, 角色的大小会增加 10。()



33. 如下图, 该程序的计算结果是-3。()



34. 运行下面的程序后, X 的值为“true”。()



35. 我们使用下面的取色工具, 可以在舞台以外的区域选取颜色。()

