

青少年软件编程（Scratch）等级考试试卷（二级）

分数：100 题数：35

一、单选题(共 25 题，每题 3 分，共 75 分)

1. 实现角色一直移动，碰到舞台边缘发出声音，正确的选项是？（ ）

A.



B.



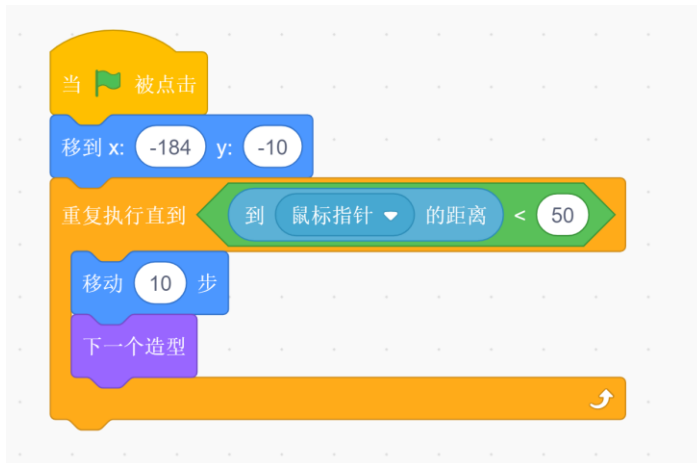
C.



D.



2. 执行下图所示的程序，得到的结果是？（ ）



- A. 重复执行移动，如果到鼠标指针的距离等于 50 就停止，然后切换到下一个造型
- B. 重复执行移动，切换到下一个造型，如果到鼠标指针的距离大于 50 就停止
- C. 重复执行移动，如果到鼠标指针的距离小于 50 就停止，然后切换到下一个造型
- D. 重复执行移动，然后切换到下一个造型，如果到鼠标指针的距离小于 50 就停止

3. Scratch 中角色的面向方向是通过运动标签中的面向模块来设定，如果我们想让小猫向左走，实现效果。



C.



D.



4. 下面哪个积木可以检测子弹是否碰到边缘或者小猫？（ ）

A.



B.



C.



D.



5. 使用侦测模块中判断两个角色是否碰到，下列哪种说法不正确？（ ）



- A. 如果两个角色图片的透明部分重叠在一起，该积木的值为假
- B. 如果两个角色图片的非透明部分重叠在一起，该积木的值为真
- C. 如果有一个角色是隐藏状态，该积木的值一直为假
- D. 该积木的值是否为真与角色的造型中心点有关

6. 下列哪个程序可以让角色移动 50 步？（ ）



C.



D.



7. 山羊的数量是绵羊的 $\frac{2}{3}$, 绵羊比山羊多 30 只, 山羊的数量是多少? ()

- A. 30
- B. 60
- C. 90
- D. 120

8. 下列属于侦测模块的是? ()

- A. 等待 2 秒
- B. 碰到鼠标指针
- C. 碰到边缘就反弹
- D. 重复执行直到

9. 下面积木哪些可以组合? ()

.

A.



B.



C.



D.



10 下列哪个流程图符号作用是表示进行条件判断的？（ ）

A.



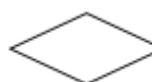
B.



C.



D.



11. 角色初始位置为 $x=-240$, $y=0$, 点击绿旗角色运行下面程序的效果是？（ ）



- A. 向右边移动，然后将角色移至所有角色图层的最上面
- B. 向左边移动，然后将角色移至所有角色图层的最上面
- C. 向右边移动，然后将角色移至所有角色图层的最下面
- D. 向左边移动，然后将角色移至所有角色图层的最下面

12. 运行下图程序，绘制出的图形是？（ ）



- A. 五角星
- B. 三角形
- C. 正方形
- D. 五边形

13. 数列 0、1、1、2、3、5、8……的下一项是多少？ ()

- A. 9
- B. 10
- C. 12
- D. 13

14. 以下哪个程序在按下鼠标的时候小猫能发出喵喵叫的声音呢？ ()

A.



B.



C.



D.



15. 对于声音，下列说法不正确的是？（ ）

- A. 可以利用麦克风来录音
- B. 可以上传一个本地声音文件
- C. 一次可以上传多个声音文件
- D. 可以从声音库选择一个声音

16. 十进制 8 的二进制是多少？（ ）

- A. 1000
- B. 1001
- C. 0111
- D. 0008

17. 请问下图脚本执行后，角色的坐标是？（ ）



- A. (0, 0)
- B. (0, 10)
- C. (10, 0)
- D. (10, 10)

18. 将下图程序修改为鼠标点击角色时，说“角色被点击”2 秒，需要修改程序中哪一条积木命令



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

19. Scratch 有一个“画笔”模块，想要清空掉所有角色留在舞台上的痕迹，我们需要用到画笔中

- A. 落笔
- B. 抬笔
- C. 全部擦除
- D. 图章

20. 一杯水喝了 $\frac{3}{7}$, 剩下的水比喝去的水多? ()

- A. 4/7
- B. 1/7
- C. 3/7
- D. 2/7

21. 下列哪个程序可以实现不停移动且造型变化,碰到边缘左右翻转? ()

A.



B.



C.





22. 下图表示什么？（ ）



- A. 如果条件为假，那么执行此积木包裹的程序块
- B. 如果条件为真，那么执行此积木包裹的程序块
- C. 如果条件为假，那么重复执行此积木包裹的程序块
- D. 如果条件为真，那么重复执行此积木包裹的程序块

23. 下列属于选择结构的条件判断语句的积木模块是？（ ）



- B.  如果  那么
- C.  重复执行直到 
- D.  重复执行

24. 如下图所示，下图程序中运用了什么语句让角色不停的运动？（ ）



- A. 顺序语句
- B. 条件语句

- C. 循环语句
- D. 输入输出语句

25. 运算模块不包括哪个积木? ()

- A. 加减乘除运算
- B. 大小判断、余数
- C. 取小数
- D. 四舍五入

二、判断题(共 10 题, 每题 2.5 分, 共 25 分)

26. 在 Scratch 中, “如果.....那么”指令只有满足条件时才执行积木内的程序块。



正确 错误

27. 从 0 数到 9, 9 是第 9 个数。

正确 错误

28. 运行下列程序, 结果是 2。



正确 错误

29. 图章是舞台上的印记, 可以对它们进行修改。

正确 错误

30. Scratch 中的二维坐标系, 舞台正中央是横纵坐标的原点, 任何一个点都可以用 (x, y) 这种

正确 错误

31. 在 Scratch 中, “如果.....那么.....否则” 就像是一个二叉树, 当条件满足时, 走一个分支, 外一个分支。

正确 错误

32. 在 Scratch 中“重复执行 8 次”，这个指令会重复同样的动作 8 次然后停止。

正确 错误

33. 在 Scratch 中下列模块，程序一直在循环运行，无法停止程序代码运行。



正确 错误

34. 下面积木用吸管取颜色时，只能从角色身上提取颜色。



正确 错误

35. 播放声音积木，需要先导入声音，再选择声音文件名字。



正确 错误