

## 青少年软件编程（Scratch）等级考试试卷（二级）

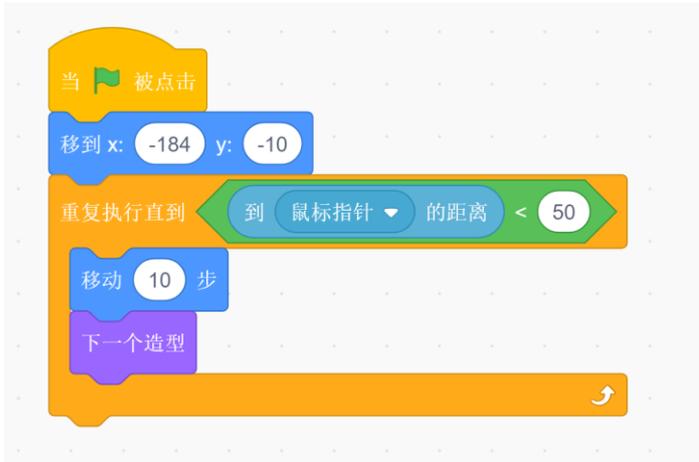
分数：100 题数：35

### 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？（ B ）



2. 执行下图所示的程序，得到的结果是？（ D ）



- 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。( A )



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？（ B ）

A.



B.



C.



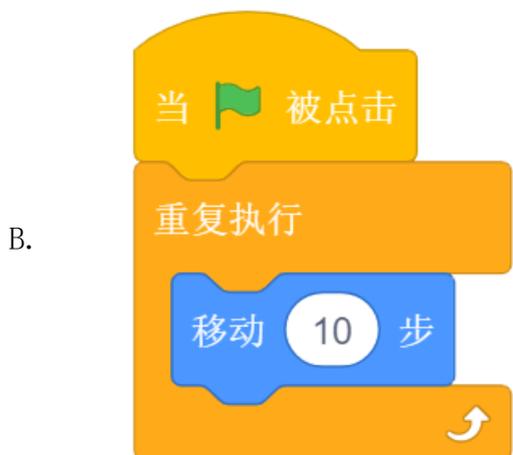
D.



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？（ D ）



- 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？（ A ）



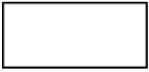
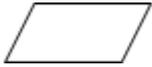


7. 山羊的数量是绵羊的  $\frac{2}{3}$ , 绵羊比山羊多 30 只, 山羊的数量是多少? (B)
- A. 30
  - B. 60
  - C. 90
  - D. 120
8. 下列属于侦测模块的是? (B)
- A. 等待 2 秒
  - B. 碰到鼠标指针
  - C. 碰到边缘就反弹
  - D. 重复执行直到

9. 下面积木哪些可以组合? (C)

- 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? (D)

- 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)



- 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 ）



- 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？ (D)

- 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)

A.



当 被点击

重复执行

如果 按下鼠标? 那么

说 喵喵!

播放声音 meow

B.



当 被点击

重复执行

如果 碰到颜色? 那么

说 喵喵!

播放声音 meow

C.



当 被点击

重复执行

如果 按下 空格 键? 那么

说 喵喵!

播放声音 meow

D.



15. 对于声音，下列说法不正确的是？（ C ）

- 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 ）

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

17. 请问下图脚本执行后，角色的坐标是？（ C ）



- 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  
( C )。



A. 下一个造型

B. 如果 那么

C. 碰到 鼠标指针 ? 或 按下鼠标?

D. 重复执行

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 ( C ) 积木。

- 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? ( B )

- A.  $\frac{4}{7}$
- B.  $\frac{1}{7}$
- C.  $\frac{3}{7}$
- D.  $\frac{2}{7}$

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? ( D )

A.



The image shows a Scratch script starting with a yellow 'When clicked' block. This is followed by a blue 'Bounce when hitting edge' block. Then, a blue 'Set rotation to' block is set to 'Flip horizontally'. Below these is an orange 'Repeat' block. Inside the repeat block, there are three blocks: a blue 'Move 10 steps' block, an orange 'Wait 0.5 seconds' block, and a purple 'Next costume' block. The repeat block has a small arrow icon at the bottom right, indicating it loops back.

B.



C.





22. 下图表示什么？（ B ）



- 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 ）



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？（ C ）



- 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？（ C ）

- 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

1-5    ✓ × ✓ × ✓

6-10    ✓ ✓ × × ✓

