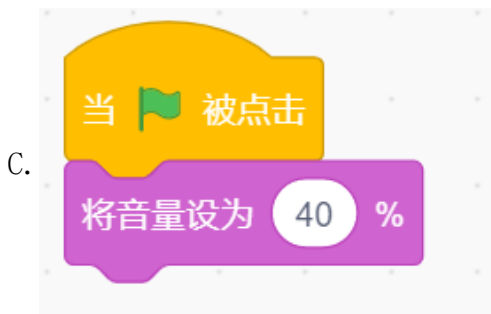
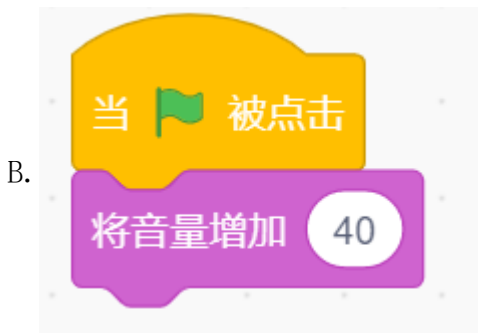


青少年软件编程 Scratch 等级考试一级 2022.06（含答案）

一、单选题(共 25 题，共 50 分)

1. 广场中有声控喷泉，当声音的音量大于 60 的时候，喷泉就会喷出水，现在的音量为 30，下列哪个选项可以让喷泉喷出水？（ ）



2. 造型编辑器中，选中橙子及它的阴影后，点击下面哪个按钮可以让造型从图 1 变成图 2（ ）

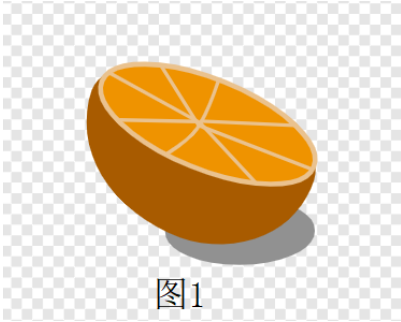


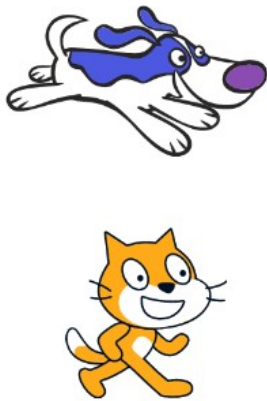
图1



图2

- A.  B.  复制 C.  删除 D. 

3. 小猫和小狗赛跑比赛，下图的黑线是终点，两个角色初始位置距离终点都是 50 步，点击绿旗后，谁先到达终点？（ ）



下图为小猫的程序：



下图为小狗的程序：



- A. 小猫
- B. 小狗
- C. 同时到达
- D. 不一定

4. 下面选项说法错误的是？（ ）

- A. 舞台区可以同时展示多个角色，但是只能同时展示一个背景。
- B. 角色的造型有位图和矢量图两种模式。
- C. 作品名称只能在编程界面修改，不能在保存到电脑时修改。
- D. 不使用积木块也可以设置角色的旋转方式。

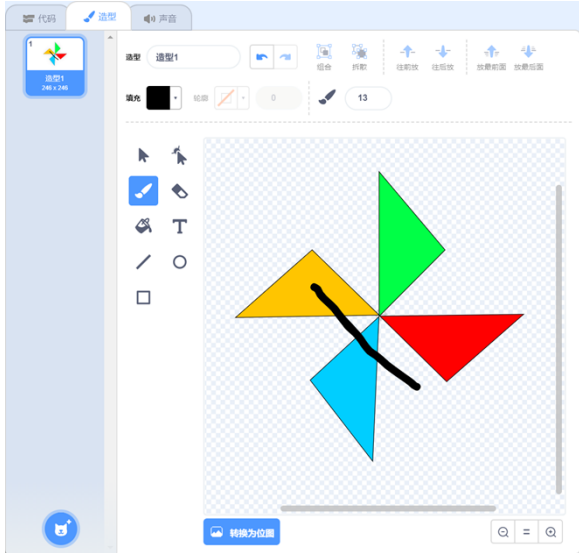
5. 小猫有如下两个造型，下列程序执行结束后，小猫的造型是？（ ）



- A. 造型 1
- B. 造型 2
- C. 有可能造型 1，也有可能造型 2

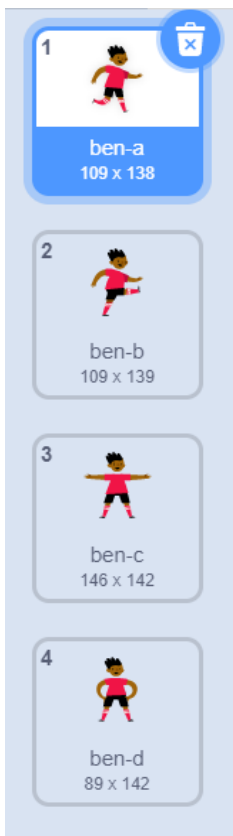
D. 造型 1 和造型 2 会不停切换

6. 绘制完风车的图案后，不小心画错了，多画了一条黑色的线。下列哪个选项能够让风车立刻变回原来的样子？（ ）



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

7. Ben 角色的造型列表如下图所示，下列选项中，造型名称和造型编号对应正确的是？（ ）



- A. 造型名称 ben-a 对应造型编号 0
- B. 造型名称 ben-b 对应造型编号 2
- C. 造型名称 ben-c 对应造型编号 1
- D. 造型名称 ben-d 对应造型编号 3

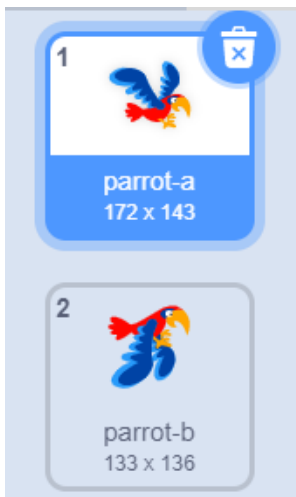
8. 舞台的两个背景如下图所示，小猫每天先去篮球场打球 3 分钟，再去游泳池游泳。下面哪个选项能正确表示运动场景变化？（ ）





9. Parrot 有两个造型，下列选项程序执行结束后，能够看到 Parrot 多次挥舞翅膀效果的是？

()



B.

```
换成 parrot-a 造型
等待 1 秒
换成 parrot-a 造型
等待 1 秒
```

C.

```
下一个造型
下一个造型
下一个造型
下一个造型
```

D.

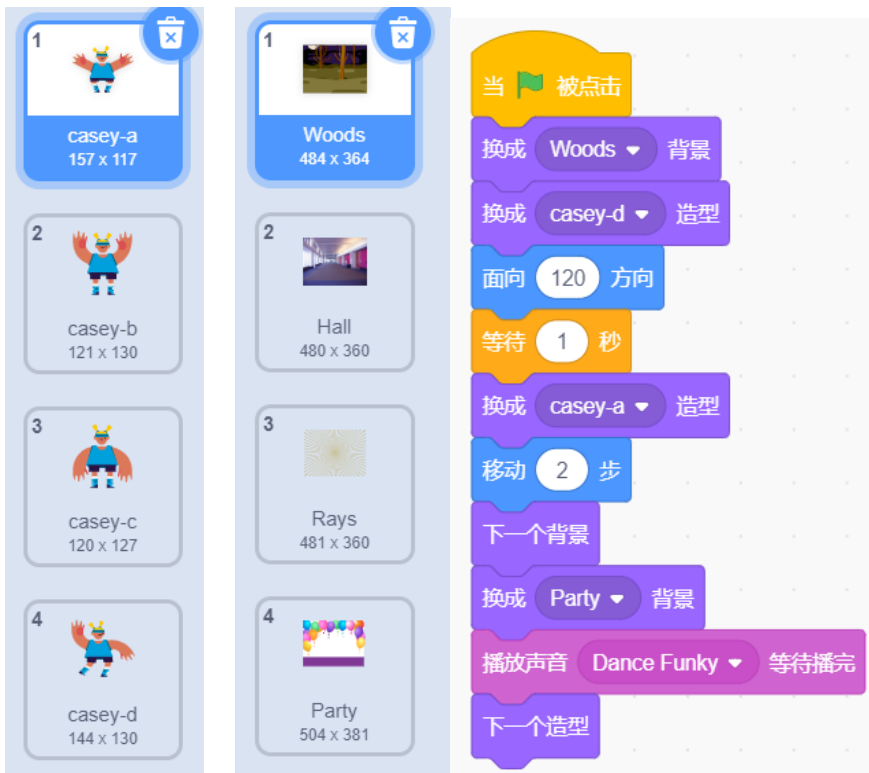
```
换成 parrot-a 造型
等待 1 秒
换成 parrot-b 造型
等待 1 秒
换成 parrot-a 造型
等待 1 秒
换成 parrot-b 造型
等待 1 秒
```

10. 舞台有如下背景，程序执行结束后，舞台最终显示的背景是？（ ）



A. Arctic B. Desert C. Farm D. Urban

11. Casey 的造型列表和舞台的背景列表如下图所示。当程序执行结束后，正确显示舞台区的背景和角色造型的是哪一个选项？（ ）



A.



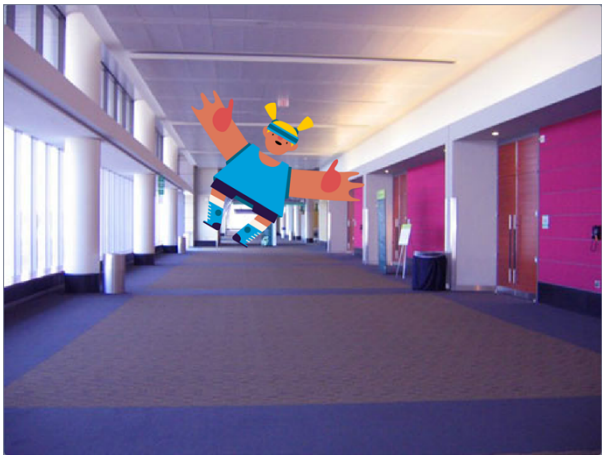
B.



C.



D.

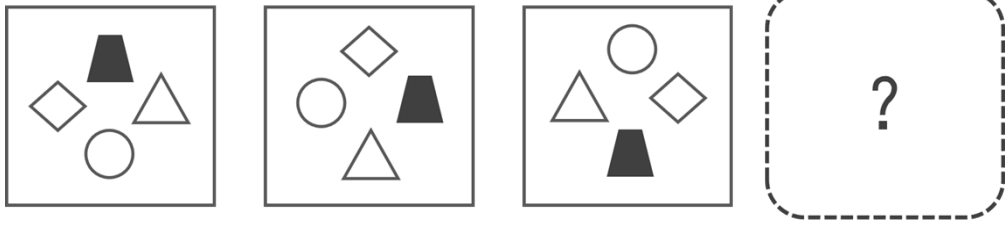


12. 有如下两根木棒，在不叠放的情况下切成五段圆柱，需要切几次？（ ）



- A. 1次 B. 2次 C. 3次 D. 4次

13. 观察下列图形规律，虚线框中应该填入的图形是？（ ）



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

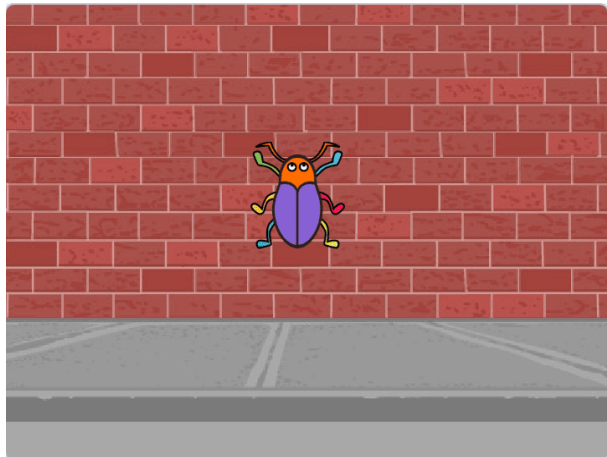
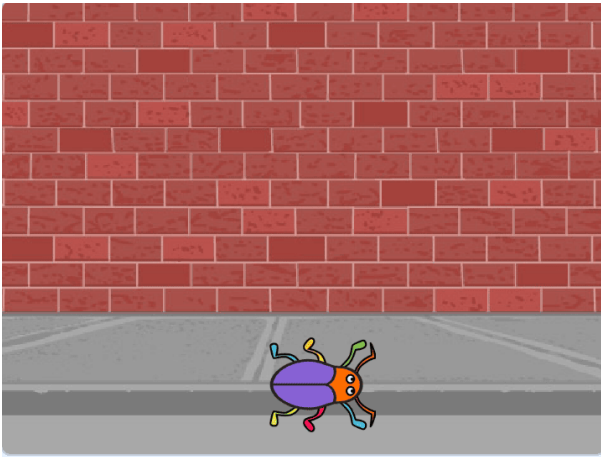
14. 两个队伍进行一对一竞赛，队伍一有3个人，队伍二有3个人，要保证每个队员都和对方的三名队员比过一场，应该安排几场比赛？（ ）

- A. 6场 B. 7场 C. 8场 D. 9场

15. 小玉、小林、小明和小红四人在比谁的铅笔多，小玉说我的笔比小林多，小明说小红的笔比小林少，小红说小明的笔比我少，请问四人谁的铅笔最多？（ ）

- A. 小玉 B. 小林 C. 小明 D. 小红

16. 小甲虫的初始状态与位置如左图所示。下列选项中，能够让小甲虫爬上右图位置并且头朝上的是？（ ）



A.

A Scratch script starting with a yellow 'When green flag is clicked' block. It is followed by a blue 'Set rotation to' block with a dropdown menu set to 'No rotation'. Then a blue 'Turn 90 degrees' block. Then a blue 'Move 50 steps' block. Then an orange 'Wait 1 second' block. Then another blue 'Move 50 steps' block. Then another orange 'Wait 1 second' block. Finally, a blue 'Move 50 steps' block.

B.



当 被点击

将旋转方式设为 不可旋转

面向 0 方向

移动 50 步

等待 1 秒

移动 50 步

等待 1 秒

移动 50 步

Detailed description: This is a Scratch script starting with a yellow 'When clicked' block. It is followed by a blue 'Set rotation style to' block with a dropdown menu set to 'No rotation'. Then, a blue 'Face' block is set to '0' degrees. This is followed by a sequence of three blue 'Move' blocks (50 steps) and two orange 'Wait' blocks (1 second each), all connected in a single vertical chain.

C.



当 被点击

将旋转方式设为 任意旋转

面向 0 方向

移动 50 步

等待 1 秒

移动 50 步

等待 1 秒

移动 50 步

Detailed description: This is a Scratch script starting with a yellow 'When clicked' block. It is followed by a blue 'Set rotation style to' block with a dropdown menu set to 'Free rotation'. Then, a blue 'Face' block is set to '0' degrees. This is followed by a sequence of three blue 'Move' blocks (50 steps) and two orange 'Wait' blocks (1 second each), all connected in a single vertical chain.

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/456031051042010113>