

## 一、判断题

35. 下面程序可以绘制出一条红色直线。



A. 正确

B. 错误

34. 下面两组程序实现的效果一样：酷博士碰到鼠标停止，只要不碰到鼠标就一直跟着鼠标移动。（ ）



A. 正确

B. 错误

33. 变量名只可以用字母、数字命名。

A. 正确

B. 错误

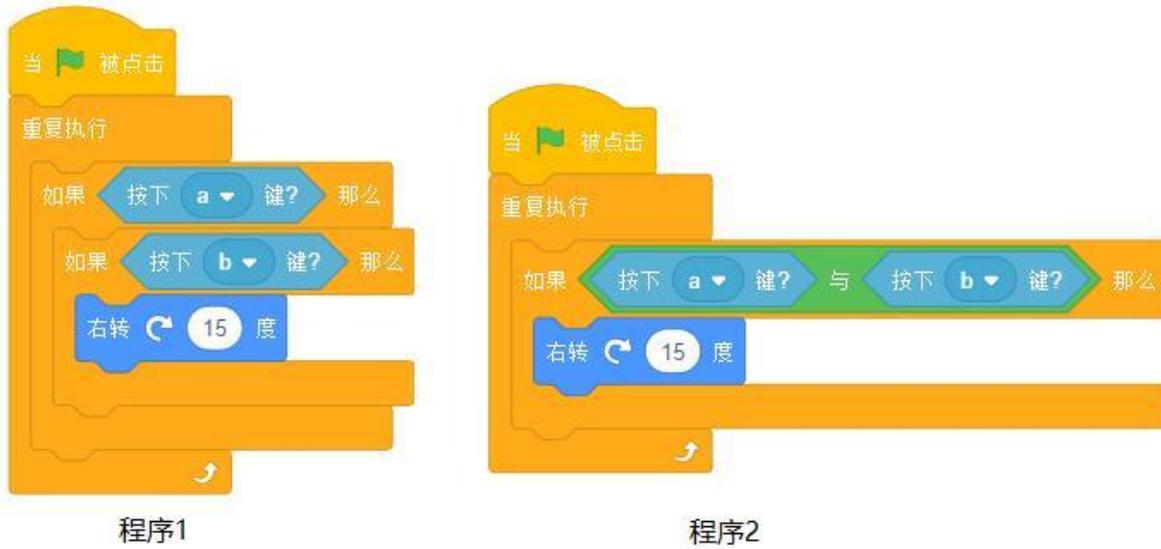
32. 裙子的造型如下图所示，执行下面程序后，可以看到裙子按照造型 dress-a, dress-b, dress-c 的顺序变化。



A. 正确

B. 错误

31.运行程序 1 和程序 2，都能够实现按下 a 键并且按下 b 键才能使角色旋转。



A.正确 B.错误

30.使用如下图所示的积木可以实现在背景之间按顺序切换，最后一个背景之后又会切换到第一个背景，依次反复。（）

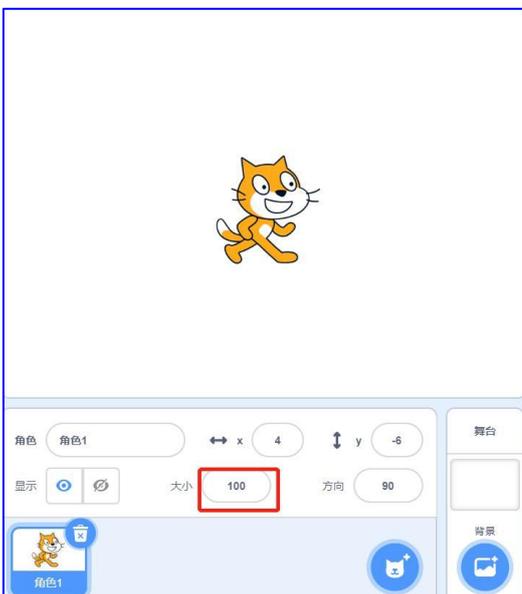


A. 正确 B.错误

29.随机数积木只能生成指定范围内的随机整数。（）

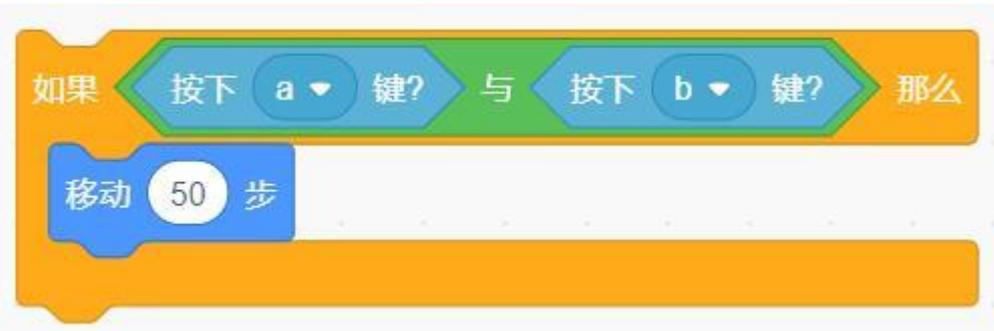
A.正确 B.错误

28.可以改变下图中“大小”的数值来调节角色大小，目前“大小”数值为“100”，是最大值，不能再变大了。（）



A.正确 B.错误

27. 执行下面程序，只按下 a 键，角色就能移动 50 步。（ ）



A.正确 B.错误

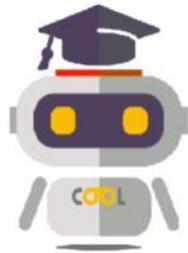
26. 只能使用下面积木实现背景切换。（ ）



A. 正确 B.错误

## 二、选择题

25.酷博士初始造型如图所示，不改变造型，运行下面哪组积木可以实现酷博士倒立？



A.



B.



C.



D.

24.关于变量，下列说法错误的是（ ）

- A.Scratch 变量名没有特别的约束，但是区别大小写。
- B.变量分为全局变量和局部变量，全部角色以及舞台都能修改全局变量的值。
- C.变量就象一个“盒子”，可以保存图片 and 声音。
- D.变量创建后，可存储任何类型的数据（数字、字符、布尔类型）

23.下列关于舞台的描述，正确的是？

- A.舞台不可以有很多背景
- B.舞台背景不可以切换
- C.舞台中背景不可以移动
- D.可以给舞台编写程序，控制角色更换造型

22.执行下面程序，角色说的内容是？（ ）



- A.333
- B.121212
- C.3
- D.12

21.酷博士右边，距离 200 步的位置上有一个甜甜圈，只执行一次下面哪个程序可以让酷博士吃到苹果？（ ）



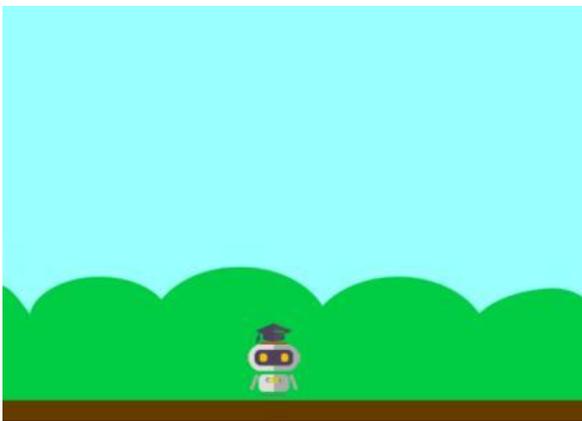
- A.
- B.
- C.
- D.

20.运行如下图所示的程序后，以下描述正确的是？（ ）



- A.角色停留在 (0,0) 的位置，不会移动。
- B.角色会在舞台上沿水平方向不停地左右往返移动，碰到边缘就反弹。
- C.角色会向右沿水平方向移动，碰到边缘后就停止移动。
- D.角色停留在坐标 (10,0) 的位置。

19.酷博士当前大小为 40，只点击一次绿旗，酷博士角色的大小将变为多少？ ( )



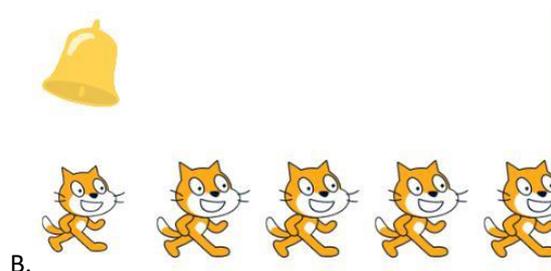
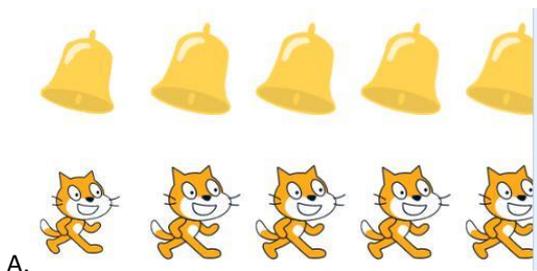
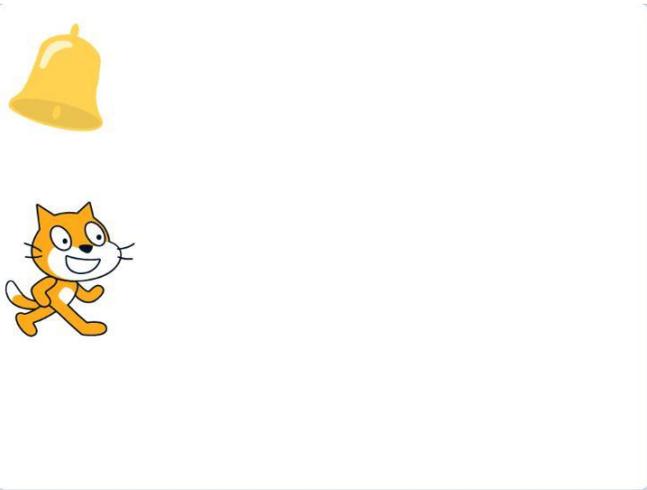
- A.50
- B.60
- C.70
- D.80

18.小明今年 10 岁，小亮说：“我比小明大 2 岁”。小红说：“我比小亮小 4 岁”。请问小红今年几岁？ ( )

- A.8
- B.15
- C.16
- D.6

17.小猫和角色 bell 在舞台左侧边缘，如右图所示。小猫的程序如左图所示，角色 bell 没有任何程序，执行下面程序一次后，舞台上出现的内容是？ ( )





16. 现在红绿灯的状态为绿灯，执行程序 20 秒后是什么灯亮？（ ）



A. 红灯亮

B. 绿灯亮

C. 红灯绿灯都不亮

D. 红灯绿灯一起亮

15. 下列哪个选项的运算结果为 true？（ ）

A.  $43 + 2 < 25$  与  $56 - 24 > 8$

B.  $3 * 14 < 45$  或  $53 + 28 > 75$

C.  $35 / 7 < 50$  与  $17 * 4 > 80$

D.  $123 - 45 < 50$  或  $45 / 9 > 99$

14. 小明边听音乐边写作业，妈妈让他把音乐声减小，于是小明决定写了一个程序，控制音箱声音的大小，以下哪个积木可以帮助小明减小音箱的音量？（ ）



A. 将 音调 ▾ 音效增加 10

B. 将 音调 ▾ 音效设为 100

C. 将音量增加 -20

D. 将音量增加 20

13. 如图，小七导入了角色琮琮，想要让角色琮琮移动 100 步，但是编程的时候发现运动类积木“消失”了，请问最有可能是什么原因？（ ）



- A. 编写脚本时选中了其他角色
- C. 导入角色失败

- B. 角色琮琮的初始位置没有在舞台边缘
- D. 当前为舞台的脚本

12. 请你根据以下积木块，分析篮球场上哨子角色做了哪些操作？（ ）



```

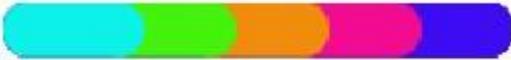
当 被点击
  播放声音 referee whistle
  移动 100 步
  停止所有声音
  
```

- A. 哨子角色仅播放了 referee whistle 声音
- B. 哨子角色播放声音并移动 100 步后，声音停止
- C. 哨子角色移动 200 步后声音停止
- D. 哨子角色移动 100 步后播放声音

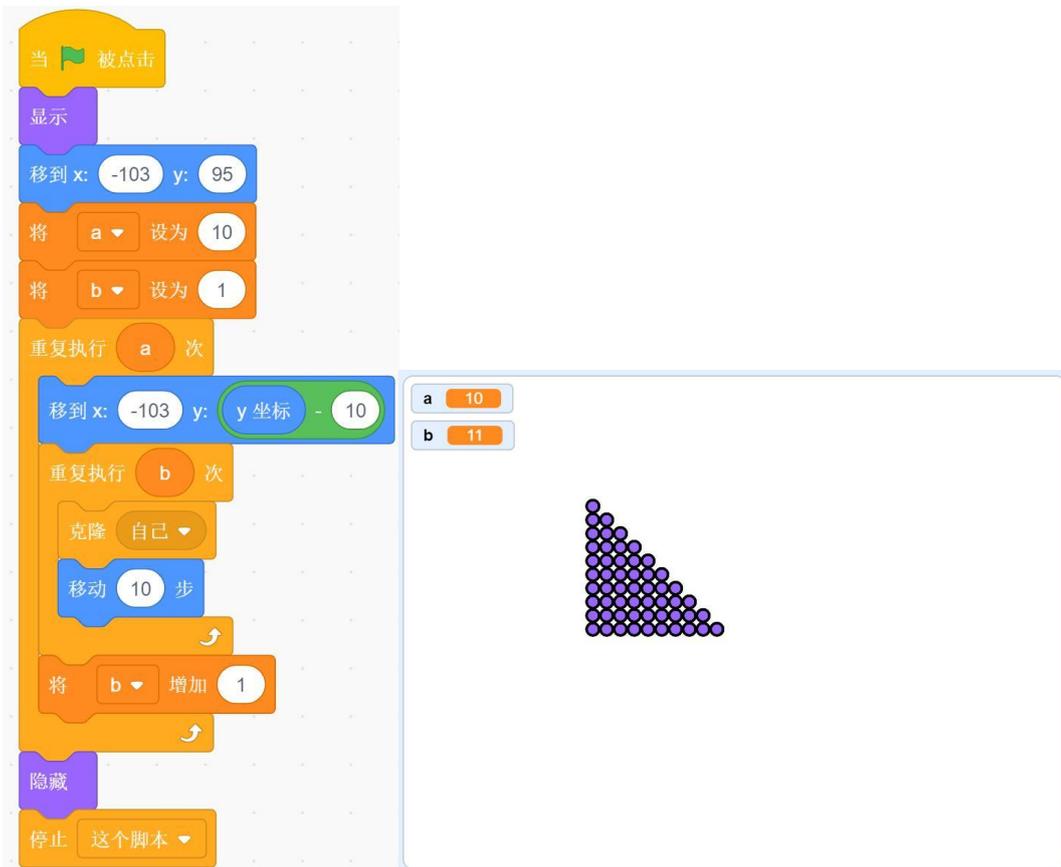
11. 执行下面程序，绘制的图形是？（ ）

```

面向 90 方向
移到 x: 0 y: 0
将笔的颜色设为 蓝色
将笔的粗细设为 20
落笔
重复执行 5 次
  移动 36 步
  将笔的颜色 增加 20
  
```

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

10. 下面表述正确的是？（ ）



- A. 变量 a 控制行数，变量 b 控制每行个数  
 B. 变量 b 控制列数，变量 a 控制每行个数  
 C. 变量 a、b 同时控制每行个数，仅变量 a 控制列数  
 D. 变量 a、b 同时控制每个数，仅变量 b 控制列数

9. 小猫有 4 个造型（依次为造型 1，造型 2，造型 3，造型 4），执行下面这段程序后，小猫的造型编号是？（ ）



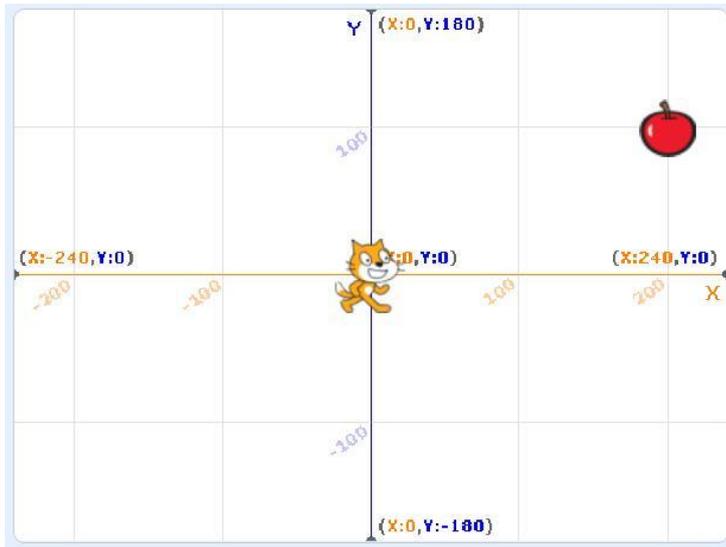
- A.1                      B.2                      C.3                      D.4

8. 下面积木运行结果是？（ ）



- A.lo                      B.oo                      C.ot                      D.lt

7. 执行下面哪段程序可以让小猫移到苹果所在的位置？（ ）



A. 当 被点击

面向 90 方向

移动 -200 步

面向 0 方向

移动 100 步

B. 当 被点击

面向 90 方向

移动 200 步

面向 0 方向

移动 100 步

C. 当 被点击

面向 90 方向

移动 200 步

面向 -90 方向

移动 100 步

D. 当 被点击

面向 90 方向

移动 200 步

面向 0 方向

移动 -100 步

A.

B.

C.

D.

6. 当我们要切换角色的造型时，需要用到下面哪个模块中的积木？（ ）



A.

B.

C.

D.

5. 小球程序如下图所示，执行程序表述正确的是？（ ）

当 被点击

将 我的变量 设为 0

重复执行 15 次

移动 15 - 我的变量 步

将 我的变量 增加 1

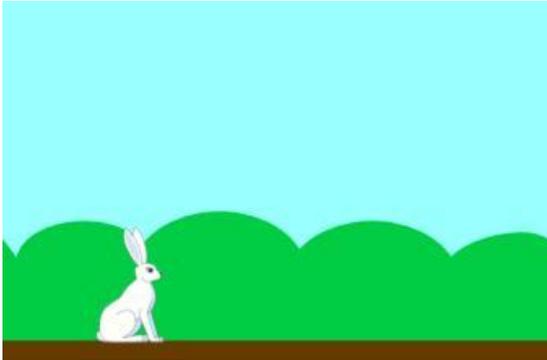
停止 全部脚本

- A.小球一直在移动      B.小球一直静止      C.小球移动越来越慢，最后停止      D.小球移动越来越快

4. 黑兔、灰兔和白兔三只兔子在赛跑。黑兔说：“我跑得不是最快的，但比白兔快。” 下面说法正确的是？（ ）

- A.黑兔第一，灰兔第二、白兔第三      B.灰兔第一，黑兔第二、白兔第三  
C.白兔第一，灰兔第二、黑兔第三      D.白兔第一，黑兔第二、灰兔第三

3. 执行下面程序后，按一次→键，兔子会？（ ）



- A.向右移动 10 步      B.向左移动 10 步      C.向上移动 10 步      D.向下移动 10 步

2. 下面哪个积木可以使小猫的面向方向由右转向左？（ ）



- A.      B.      C.      D.

1. 下面哪个程序可以切换成第 4 个背景？（ ）





### 三、编程题

#### 36. 躲避甲虫



##### 1. 准备工作

- (1) 背景：删除原始空白背景并添加“Castle 2”背景；
- (2) 角色：删除原有角色，添加“Hippo1”“Beetle”；
- (3) 变量：建立变量“倒计时”。

##### 2. 功能实现

- (1) “Hippo1”大小为 100，“Beetle”大小为 50；
- (2) 设置用上、下、左、右方向键控制飞象“Hippo1”移动；
- (3) 使用克隆，克隆出 6 只甲虫“Beetle”；
- (4) 甲虫“Beetle”克隆体出现在随机位置，面向随机方向移动，碰到边缘就反弹；
- (5) 绿旗点击，“倒计时”变量初始值为 30，每过一秒，“倒计时”减少 1，当“倒计时”为零，飞象“Hippo1”说“胜利”，游戏结束。
- (6) 当飞象“Hippo1”碰上甲虫“Beetle”，飞象说“失败”，游戏结束。
- (6) 程序完成后，修改程序名，命名格式为“姓名+36+躲避甲虫”，例如“张三+36+躲避甲虫”，

#### 37. 消灭骷髅军团

##### 1. 准备工作

- (1) 背景：删除原始空白背景并添加“Woods”背景；
- (2) 角色：删除原有角色，添加“Wizard”“Skeleton”，；
- (3) 变量：建立变量“消灭值”“伤害值”。

##### 2. 功能实现

- (1) “Wizard”大小为 60，“Beetle”大小为 60；
- (2) 点击绿旗，魔法师（未使用魔法技能状态对应的第一个造型）在舞台左侧边缘随机出现，魔法师跟随鼠标上下移动；

(3) 点击绿旗，骷髅重复执行每隔一秒产生克隆体，克隆体以随机三种颜色的骷髅造型在舞台右侧边缘随机位置出现，并且以不同速度水平向左移动（如图一所示）；

提示：三种颜色的骷髅为骷髅的三种不同造型，可在造型标签页设置造型的颜色。



(4) 当按下空格键，魔法师使用魔法技能（对应第三个造型），松开空格键，魔法师不能使用魔法技能；



(5) 骷髅军团在移动的过程中碰到使用魔法技能的魔法师，骷髅军团消失并且消灭值+1；

(6) 骷髅军团移动舞台最左侧时，骷髅消失，并且“伤害值”+1；



(7) 当“消灭值”大于等于 10 时，所有骷髅军团消失，魔法师说：“成功”。

(8) 当“伤害值”大于等于 10 时，所有骷髅军团消失，魔法师说：“骷髅军团入侵”。

(9) 程序完成后，修改程序名，命名格式为“姓名+37+消灭骷髅军团”，例如“张三+37+消灭骷髅军团”

### 38. 苹果摆一摆：

编程实现：

有一堆大小为 50、间隔为 30 的苹果是这样摆放的：第一行 1 个，接下来的两行（第 2-3 行）每行 2 个，接下来的三行（第 4-6 行）每行 3 个，输入行数  $n$ ，输出对应的苹果数。

#### 1. 准备工作

(1) 背景：保留原始空白背景；

(2) 角色：删除原有角色，添加“Apple”；

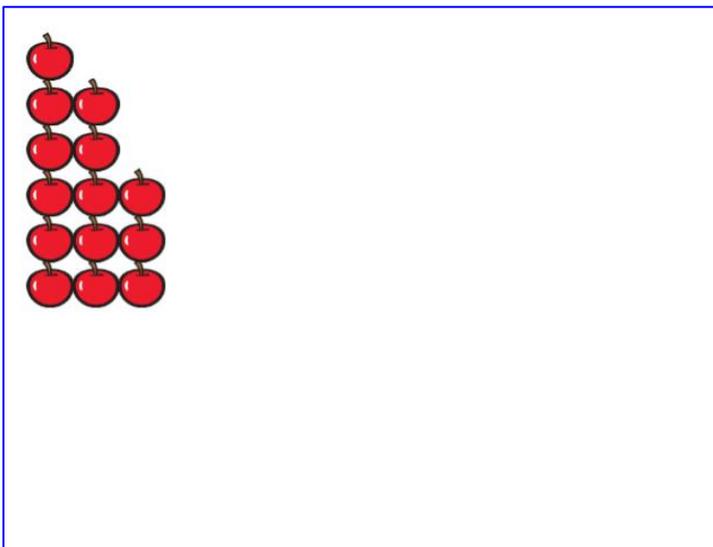
#### 2. 功能实现

具体要求：

(1) 当绿旗被点击，舞台上出现询问框；



(2) 根据询问输入行数  $n$ ，如果  $n$  满足条件  $0 < n \leq 10$ ，就要在舞台上画出  $n$  行苹果所呈现的效果；



(3) 如果  $n$  满足条件  $n > 10$ ，由于苹果太多舞台装不下，此时不再呈现苹果效果，但是小猫要出现在舞台上，并正确说出最后一行苹果的个数；



- (4) 如果输入的行数  $n \leq 0$ ，应该重新询问，直到满足  $n > 0$ ，然后呈现与之对应的效果。
- (5) 程序完成后，修改程序名，命名格式为“姓名+38+苹果摆一摆”，例如“张三+38+苹果摆一摆”，