

全国青少年软件编程（Scratch）等级考试试卷（二级）测试卷

一、单选题(共 25 题，每题 2 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.



☐ B.



☐ C.



☒ D.



试题编号：20190603105801771

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

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.



☐ B.



☐ C.



☐ D.



试题编号：20190603105801786

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：C

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

3. 下列程序的运行效果描述正确的是（ ）？



- ☐ A. 面向鼠标指针
- ☐ B. 移到鼠标指针位置
- ☐ C. 重复执行移到鼠标指针位置
- ☐ D. 重复操作鼠标

试题编号: 20190603105801724

试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: B

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

4. 制作“开心苹果”的动画, 当前“苹果”角色的大小为 30, 下面哪组指令能够使得“苹果”角色的大小

- ☐ A.



☐ B.



☐ C.



☐ D.



试题编号：20190603105801505

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

5. 下图中程序运行后，角色的坐标为（ ）？



- ☐ A. (0, 0)
- ☐ B. (100, 100)
- ☐ C. (100, 0)
- ☐ D. (0, 100)

试题编号: 20190603105801661

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: B

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

6. 运行下面指令时, 角色会说。 ()



- ☐ A. apple
- ☐ B. banana
- ☐ C. applebanana
- ☐ D. bananaapple

试题编号：20190603105801833

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

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（ ）？

- ☐ A.



☐ B.



☐ C.





☐ D.

试题编号：20190603105801708

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

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

试题编号：20190603105801614

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：A

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

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.



试题编号：20190603105801692

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：A

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

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

试题编号: 20190603105801567

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: A

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

11. 下列程序指令中，能正确计算出正方形的面积的是（ ） ？



☐ C.



☐ D.



试题编号: 20190603105801802

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: D

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

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

试题编号: 20190603105801912

试题类型: 单选题

标准答案: D

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: B

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

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？（

☐ A.



☐ B.



☐ C.



☐ D.



试题编号：20190603105801599

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

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

试题编号: 20190603105801897

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

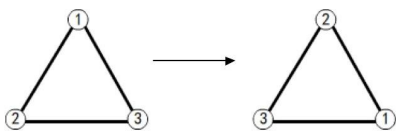
考生答案: D

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

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

试题编号: 20190603105801927

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: B

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

16. 下面哪个指令的运算结果为假 false () ?

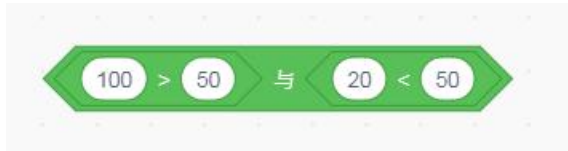
☐ A.



☐ B.



☐ C.



☐ D.



试题编号: 20190603105801864

试题类型: 单选题

标准答案: A

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: B

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

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

☐ A.



☐ B.



☐ C.



☐ D.



试题编号: 20190603105801536

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: A

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

18. 想让小猫一直在舞台上移动, 应采用下列哪种程序结构? ()

☐ A.



☐ B.



☐ C.



☐ D.



试题编号: 20190603105801646

试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: C

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

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

试题编号: 20190603105801552

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

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？（ ）

☐ A.



☐ B.



☐ C.



☐ D.



试题编号：20190603105801474

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

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.



试题编号：20190603105801489

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

22. 下面哪个指令的运算结果为 5.（ ）？

☐ A.



☐ B.



☐ C.



☐ D.



试题编号: 20190603105801849

试题类型: 单选题

标准答案: C

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: B

考生得分: 0

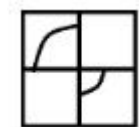
是否评分: 已评分

评价描述:

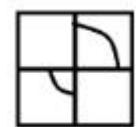
23. 观察下方方阵图中的变化规律, 虚线框中应该填入的图形是 ()。



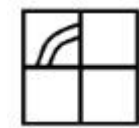
☐ A.



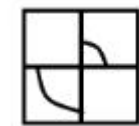
☐ B.



☐ C.



☐ D.



试题编号: 20190603105801880

试题类型: 单选题

标准答案: B

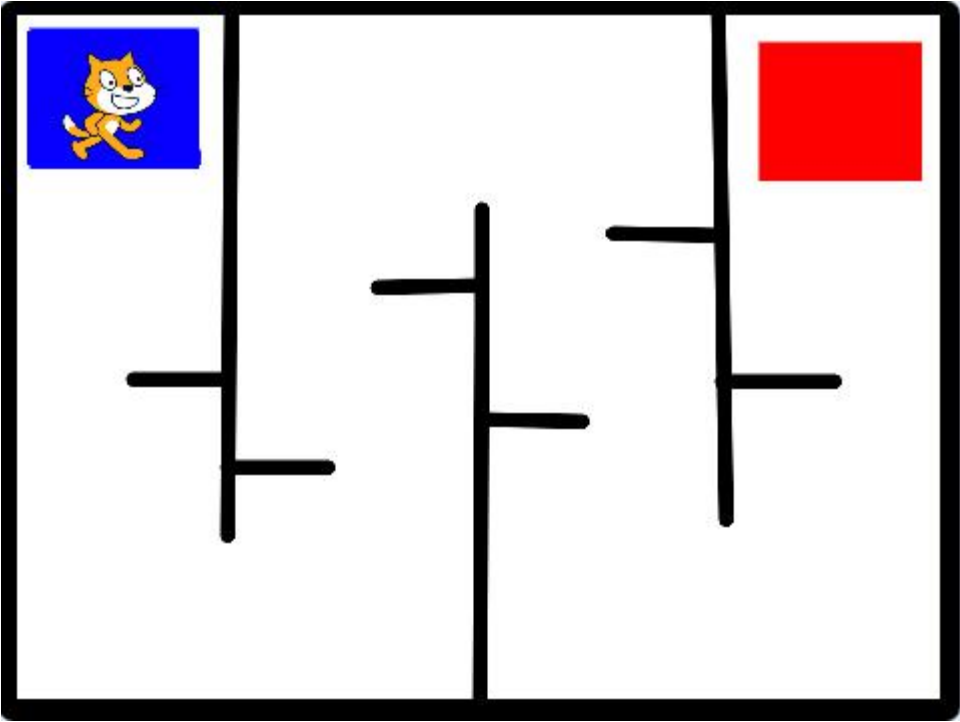
试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: B

考生得分：2
是否评分：已评分
评价描述：

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



☐ A.



☐ B.



☐ C.



☐ D.



试题编号: 20190603105801739

试题类型: 单选题

标准答案: A

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: B

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

25. 下列关于红绿灯流程图符合实际的是? ()

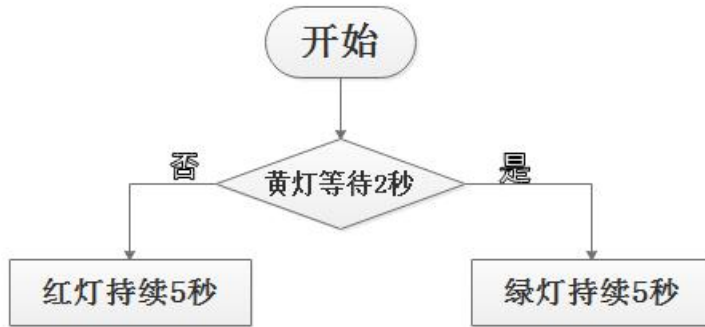
☐ A.



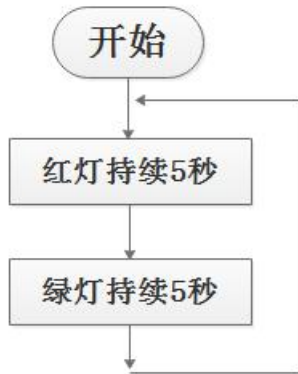
☐ B.



☐ C.



☐ D.



试题编号: 20190603105801630

试题类型: 单选题

标准答案: B

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: A

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

二、判断题(共 10 题, 每题 2 分, 共 20 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。()



☐ 正确 ☐ 错误

试题编号: 20190603104442364

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: 正确

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

27. 以下程序的计算结果是 4。 ()



☐ 正确 ☐ 错误

试题编号: 20190603104442493

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: 正确

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

28. 下面循环中的程序模块将被重复执行 20 次。 ()



☐ 正确 ☐ 错误

试题编号: 20190603104442399

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: 错误

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

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。()



☐ 正确 ☐ 错误

试题编号: 20190603104442333

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: 正确

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

30. 下面的程序运行完以后, a 的值为 10. ()



☐ 正确 ☐ 错误

试题编号: 20190603104442430

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: 错误

考生得分: 2

是否评分: 已评分

评价描述:

31. 下列程序的运行结果是完全相同的。（ ）



☐ 正确 ☐ 错误

试题编号：20190603104442463

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：正确

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

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。（ ）



☐ 正确 ☐ 错误

试题编号：20190603104442383

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：

考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

33. 如下图，该程序的计算结果是-3。（ ）



☐ 正确 ☐ 错误

试题编号：20190603104442477

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：

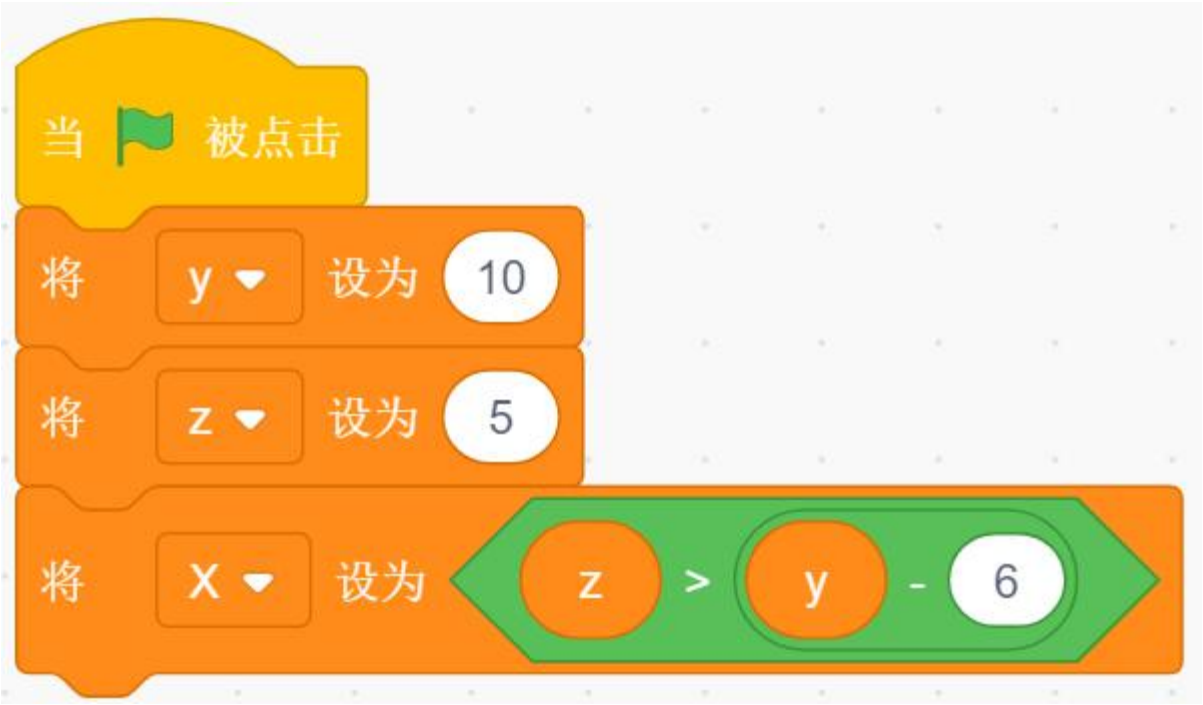
考生答案：正确

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

34. 运行下面的程序后，X 的值为 “true”。（ ）



☐ 正确 ☐ 错误

试题编号: 20190603104442514

试题类型: 判断题

标准答案: 正确

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: 错误

考生得分: 0

是否评分: 已评分

评价描述:

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。（ ）



☐ 正确 ☐ 错误

试题编号: 20190603104442445

试题类型: 判断题

标准答案: 错误

试题难度: 一般

试题解析:

考生答案: 正确

考生得分: 0

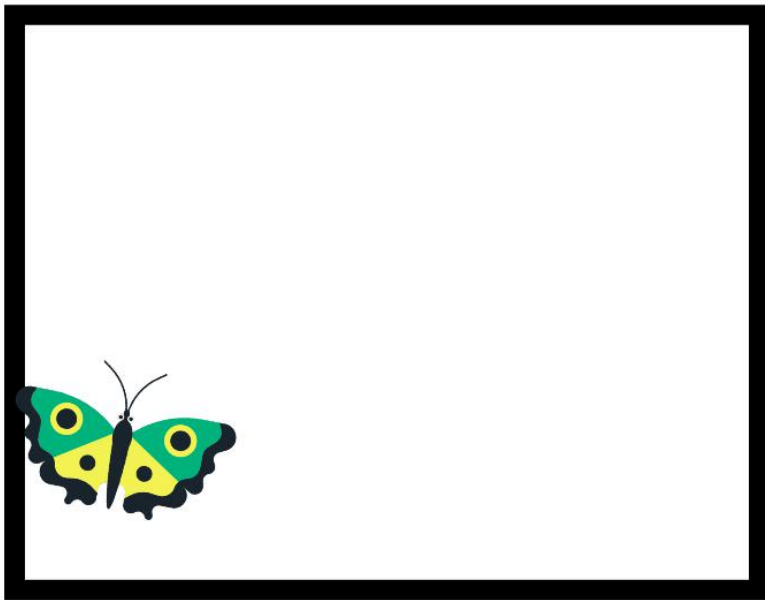
是否评分: 已评分

评价描述:

三、编程题(共 2 题，每题 15 分，共 30 分)

36. “飞不出去的蝴蝶”

程序说明: 舞台上有黑色边框，蝴蝶自动向前运动时，如果触碰到黑色边框，就会发出声音，并且转向



1.准备工作

- (1) 在舞台四周绘制一个封闭的黑色边框（如图），无填充、黑色边框加粗。
- (2) 删除原小猫角色，加载新角色蝴蝶。

2.功能实现

- (1) 蝴蝶角色初始位置在黑色边框内部，蝴蝶自动向前运动。
- (2) 如果触碰到黑色边框，就会发出声音。

碰到黑色边框后自动转向，并自动运动，向矩形方框内部的白色区域运动。蝴蝶永远都飞不出黑色边框

试题编号：

试题类型：编程题

标准答案：

试题难度：一般

试题解析：

展示地址：[点击浏览](#)

考生答案：

考生得分：0

是否评分：未评分

评价描述：

37. 题目：“巡线小车”：

说明：舞台上有一条加粗的黑线，小车能自动沿着黑线前进。当小车触碰到黑线时，还能发出声音。



1.准备工作

- (1) 删除原小猫角色，导入小车角色，并合理设定小车的大小。
- (2) 在舞台中央绘制一条加粗的黑线
- (3) 在小车的车头部位画一个红色圆形，填充和边框都是同一种颜色，能用该形状检测黑色。

2.功能实现

- (1) 小车角色初始位置与黑色粗线部分重合，车头处的红色圆形位于黑色粗线边缘。
- (2) 当小车触碰到黑线时，还能发出声音。
- (3) 点击绿旗后，小车角色自动检测颜色，当小车角色前面的红色圆形检测到黑色粗线时，系统播放音前面的红色圆形会检测到白色区域，小车又向与白色区域相反的方向转向并小幅移动。如此循环，小车线。

试题编号：

试题类型：编程题

标准答案：

试题难度：一般

试题解析：

展示地址：[点击浏览](#)

考生答案：（此题已作答）

考生得分：0

是否评分：未评分

评价描述：