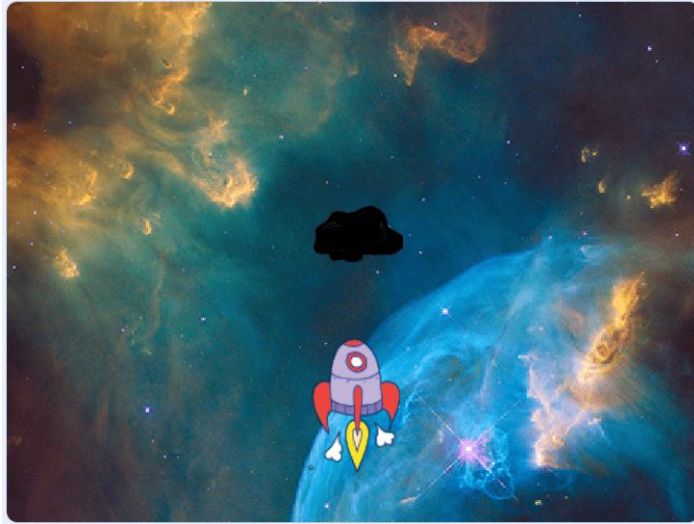


青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（二级）

分数：100 题数：37

一、单选题(共 25 题，共 50 分)

1. 制作一个飞船游戏，要求实现以下功能：“如果飞船碰到陨石（颜色为黑色），就爆炸（播放声音 Boom）；如果没有碰到，就一直向前移动。” 下列哪个程序段是正确的？（ ）



A.



B.





C.



D.

2. 默认小猫角色，运行下列程序后，坐标和方向分别是？（ ）



- A. (0,0)，水平向右
- B. (0,100)，垂直向下
- C. (-100,-100)，垂直向上
- D. (100,-100)，水平向左

3. 运行下列程序，小猫和小狗之间的距离是多少？（ ）



- A. 100
- B. 150
- C. 50
- D. 200

4. 要想画出正六边形，红框处应该填写的数字是？（ ）



- A. 90
- B. 72
- C. 45
- D. 60

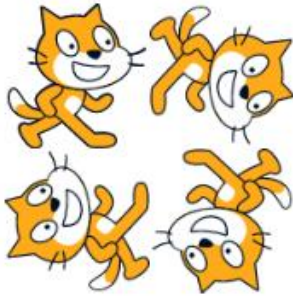
5. 角色当前的“大小”为 100%，运行下列程序后，角色的最终“大小”是? ()



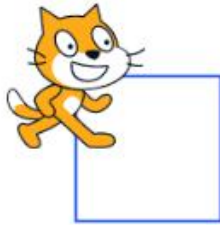
- A. 70
- B. 130
- C. 100
- D. 90

6. 默认小猫角色，运行下列程序，舞台上会出现什么图案? ()

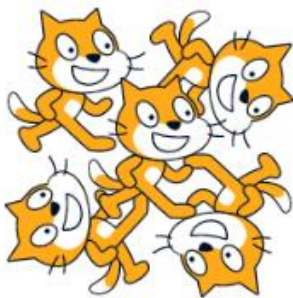




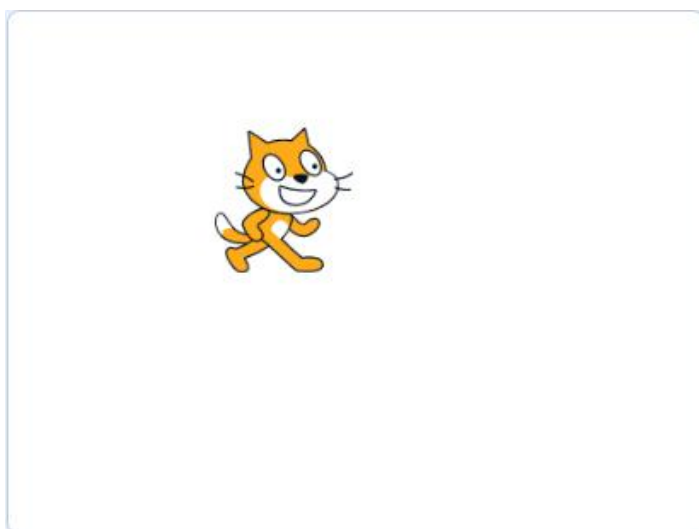
A.



B.

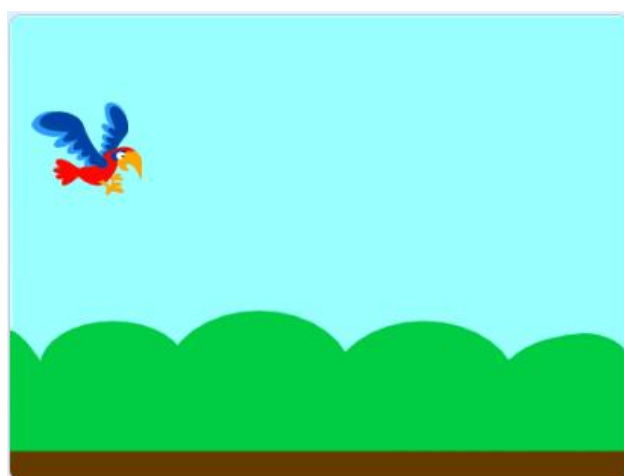


C.



D.

7. 运行下列程序后，选项说法正确的是？（ ）



- A. 角色会一直左右移动
- B. 角色一动不动
- C. 角色会移动直到碰到舞台边缘旋转 180 度后停止
- D. 角色旋转 180 度后停止

8. 舞台上三个角色：苹果、香蕉、西瓜，初始图层关系如下图所示。如果想要让西瓜挡住苹果，但被香蕉挡住，应该对西瓜使用下列哪个选项的积木？（ ）



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

9. 角色一共有 4 个造型，运行下列程序后，最后的造型是？（ ）



- A. andie-a
- B. andie-b
- C. andie-c
- D. andie-d

10. 编写“大鱼吃小鱼”游戏，鲨鱼的程序如下图所示，当鲨鱼碰到小鱼时，会发生什么？
()



- A. 小丑鱼会消失
- B. 鲨鱼会消失

- C. 鲨鱼和小丑鱼都会消失
- D. 什么都不会发生

11. 角色初始位置如下图所示，运行下列程序后，小猫的大小是？（ ）



The image shows a Scratch stage with a city background. A cat character is on the left, and a blue dinosaur is on the right. The script on the right is as follows:

```

当 被点击
将大小设为 100
如果 碰到 钻石 ? 那么
  将大小增加 10
如果 碰到 恐龙 ? 那么
  将大小增加 -10
  
```

- A. 110
- B. 90
- C. 100
- D. 0

12. 下列哪个选项可以实现小猫不停移动并变换颜色，碰到舞台边缘后停止移动和颜色变换？（ ）



The image shows a Scratch script for a cat character. The script is as follows:

```

当 被点击
移到 x: 0 y: 0
重复执行直到 碰到 舞台边缘 ?
  移动 10 步
  将 颜色 特效增加 25
  
```

A.



B.



C.



D.

13. 小红想制作一个游戏开始的按钮，希望实现这样的效果：当鼠标移到按钮上时，按钮变大（提示玩家可以点击）；当鼠标移开（不碰到按钮）时，按钮恢复原来的大小。请问，红框处应该填入下列哪个选项的积木，才能实现“移开鼠标后恢复原样”的效果？（ ）



- A. 将大小增加 -20
- B. 隐藏
- C. 停止 全部脚本
- D. 将大小设为 100

14. 下列哪个条件表示“按下空格键”并且“碰到鼠标指针”同时发生？（ ）

- A. 按下 空格 键? 或 碰到 鼠标指针 ?
- B. 按下 空格 键? 与 碰到 鼠标指针 ?
- C. 按下 空格 键? 不成立
- D. 碰到 鼠标指针 ?

15. 下列积木的结果是？（ ）



- A. false
- B. true
- C. 10
- D. 5

16. 下列积木的结果是？（ ）



- A. 中 2
- B. 2026 中国
- C. 中国 2026
- D. 中国 2026

17. 下列哪个积木的值最小？（ ）



A.



B.



C.



D.

18. 下列两个积木的区别是？（ ）



- A. 没有区别
- B. 前者会暂停程序直到声音放完，后者会边放声音边执行下面积木
- C. 前者声音大，后者声音小
- D. 前者只能播放一次，后者循环播放

19. 根据圆的虚实规律，最后一个位置有几个实心圆？（ ）

行 1: ○●○

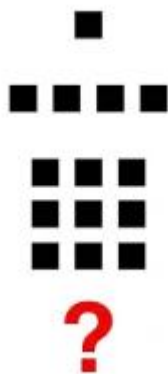
行 2: ○●○●○

行 3: ○●○●○●○

行 4: ? (实心圆数量)

- A. 3
- B. 4
- C. 5
- D. 6

20. 如下图所示，第一行 1 个小正方形，第二行 4 个小正方形，第三行 9 个小正方形，第四行应该有几个小正方形？（ ）



- A. 12
- B. 14
- C. 16
- D. 18

21. 前三组数字：(1, 3, 6)、(2, 6, 12)、(3, 9, 18)，第四组 (4, ? , ?)，空缺依次为？ ()

- A. 10, 20
- B. 11, 22
- C. 12, 24
- D. 13, 26

22. 小红按照以下规则制作汉堡：

- (1) 番茄酱需铺在肉饼正上方；
- (2) 肉饼和奶酪均置于酸黄瓜、洋葱圈的下方；
- (3) 洋葱圈不得与面包胚直接接触。

面包胚	肉饼	番茄酱	酸黄瓜	生菜	洋葱圈	奶酪
						

哪一个汉堡是按照这些规则制作的合格成品？（ ）



23. 想要实现“按下空格键让角色跳起来”，应该使用？（ ）

A.



B.



C.



D.



24. 制作一个迷宫游戏，主角是一个小机器人，迷宫的墙壁是红色的“电流墙”。 游戏规则是：

- (1) 小机器人会始终面向鼠标指针移动；
- (2) 如果小机器人不小心碰到了红色的墙壁，就会被“电”到，必须立刻回到起点重新开始；
- (3) 迷宫的起点坐标是 (x:-200,y:-130)。

小机器人的程序如下图所示，请问红框处应该填写？ ()



A.



B.



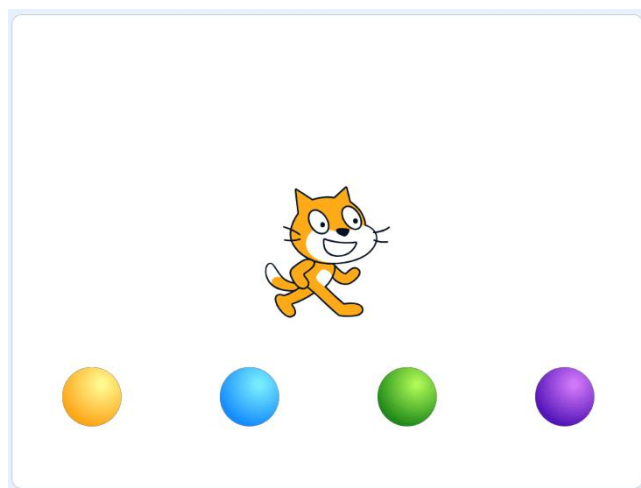
C.



D.



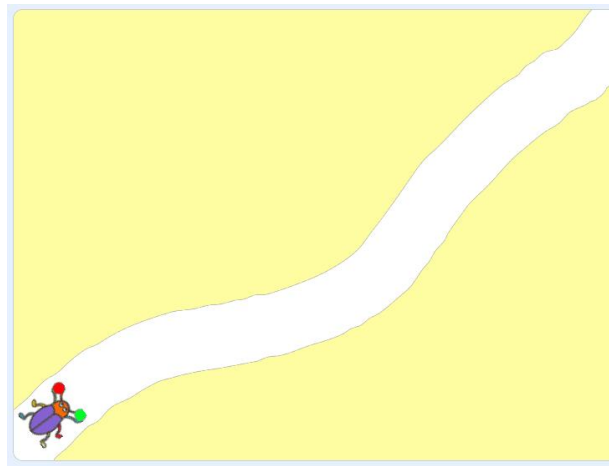
25. 默认小猫角色，运行下列程序， 说法正确的是？ ()



- A. 小猫一直移到随机位置，停不下来
- B. 小猫静止不动
- C. 小猫一直移到随机位置，碰到黄球停下来
- D. 小猫一直移到随机位置，碰到篮球、绿球或者紫球中的一个停下来

二、判断题(共 10 题，共 20 分)

26. 如下图所示，运行下列程序，角色可以沿着白线自动移动。()



正确 错误

27. 默认小猫角色运行如下右图所示的程序，小猫能够滑行到甜甜圈那里。()



正确 错误

28. 运行下列程序，小猫会说“大了”2秒。()



正确 错误

29. 默认小猫角色，运行下列程序，按下空格键，能向上移动。()



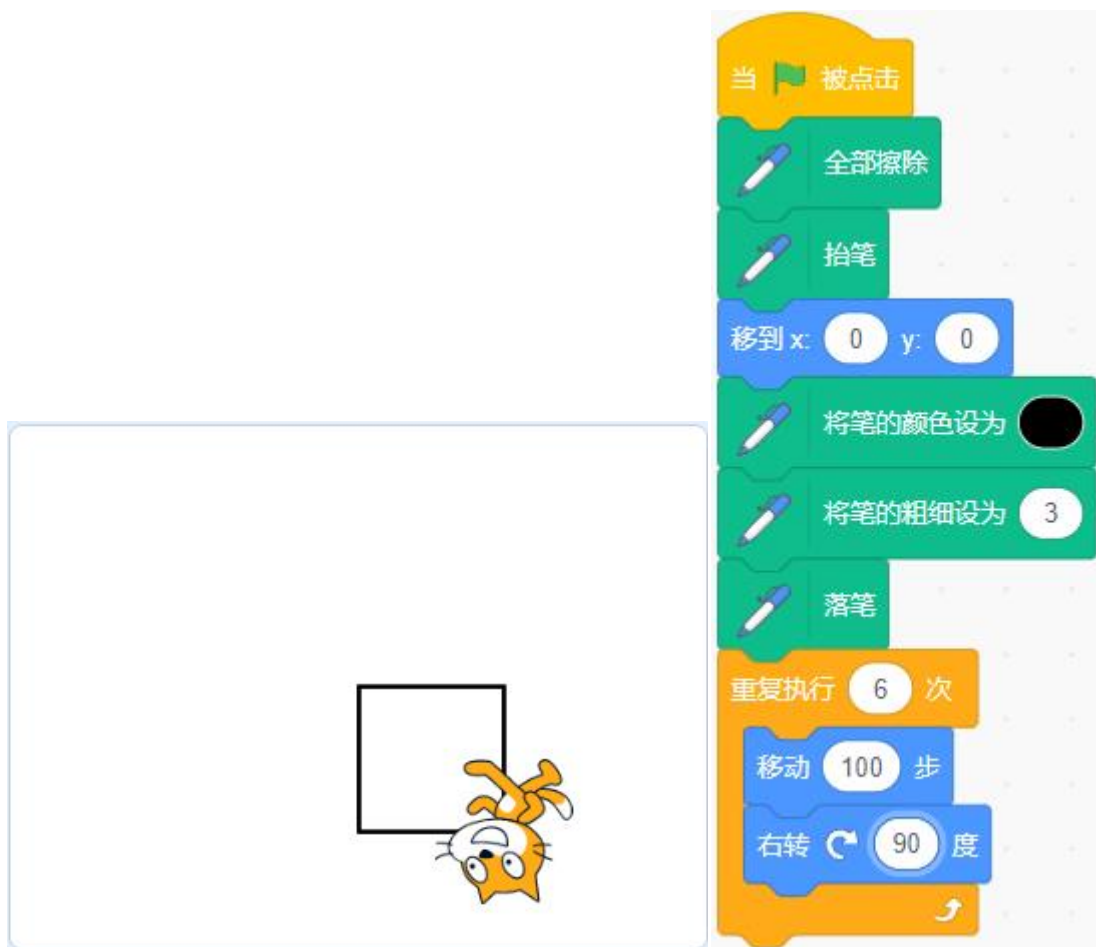
正确 错误

30. 小女孩的造型如下图所示，运行下列程序，用鼠标点击小女孩后，小女孩会一直跳舞。()



正确 错误

31. 默认小猫角色，运行下列程序，舞台上能看到一个正方形。()



正确 错误

32. 运行下列程序，小猫会说"hh"2 秒。()



正确 错误

33. 使用下列积木可以停止正在播放的所有声音。()



正确 错误

34. 如下图所示，有四个盘子分别装着水果和蔬菜，香蕉、苹果和草莓是水果，胡萝卜和西兰花是蔬菜，执行下列规则后，还剩两个盘子。()

- (1) 给每个盘子加一根香蕉
- (2) 移除水果数量小于 3 的盘子



正确 错误

35. 运行下列程序，舞台上能看到如下右图所示的图案。（ ）

```

当 被点击
移到 x: 0 y: 0
全部擦除
落笔
将笔的颜色设为 红色
将笔的粗细设为 10
面向 90 方向
将y坐标增加 -100
将x坐标增加 100
抬笔
        
```

正确 错误

三、编程题(共 2 题，共 30 分)

36. 小鱼吃虾米

1. 准备工作

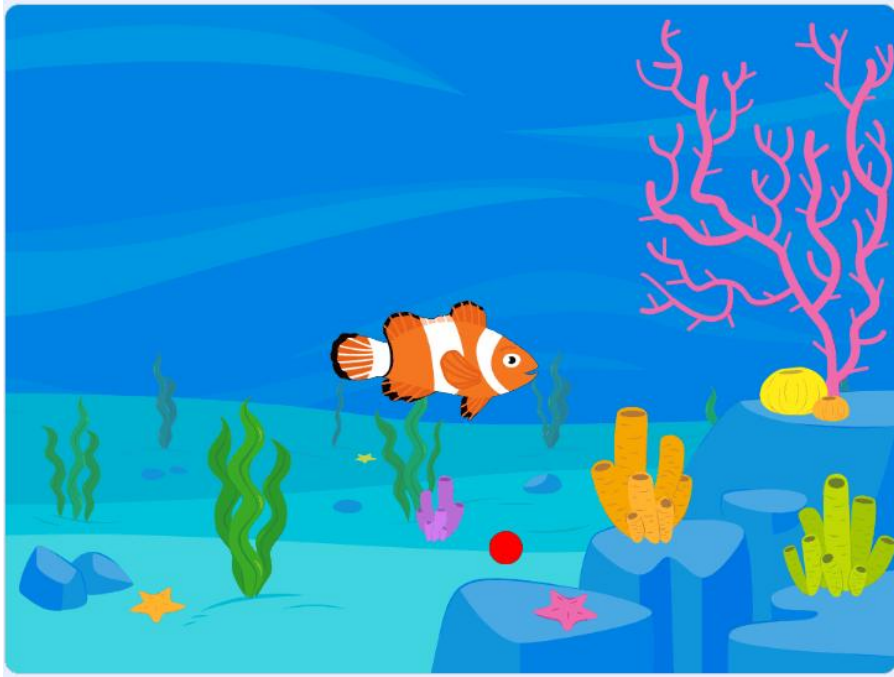
- (1) 删除默认小猫角色，添加角色：Fish；
- (2) 绘制角色：一个实心小圆圈表示小虾米；



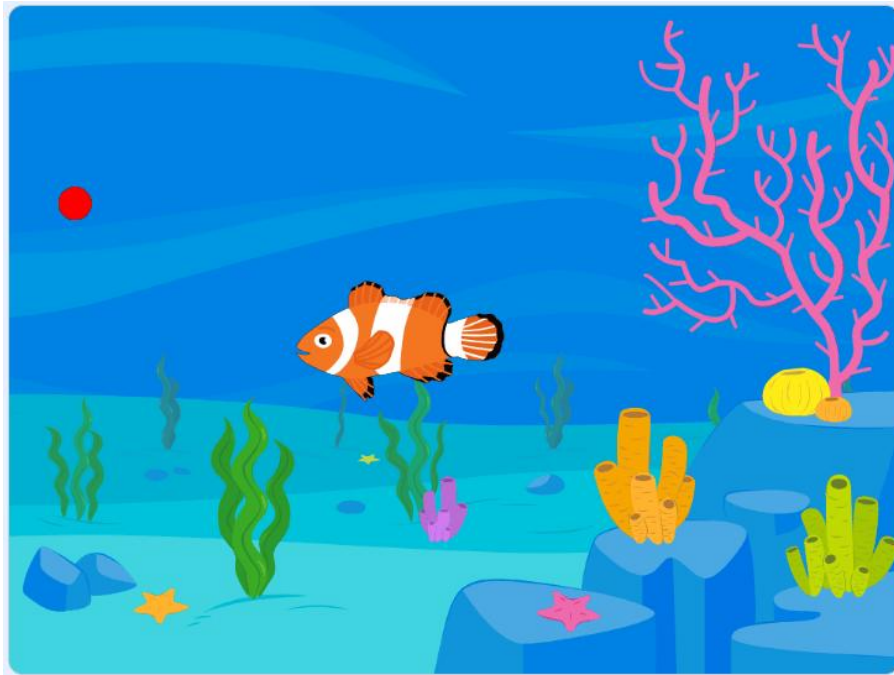
- (3) 添加背景：Underwater 1。

2. 功能实现

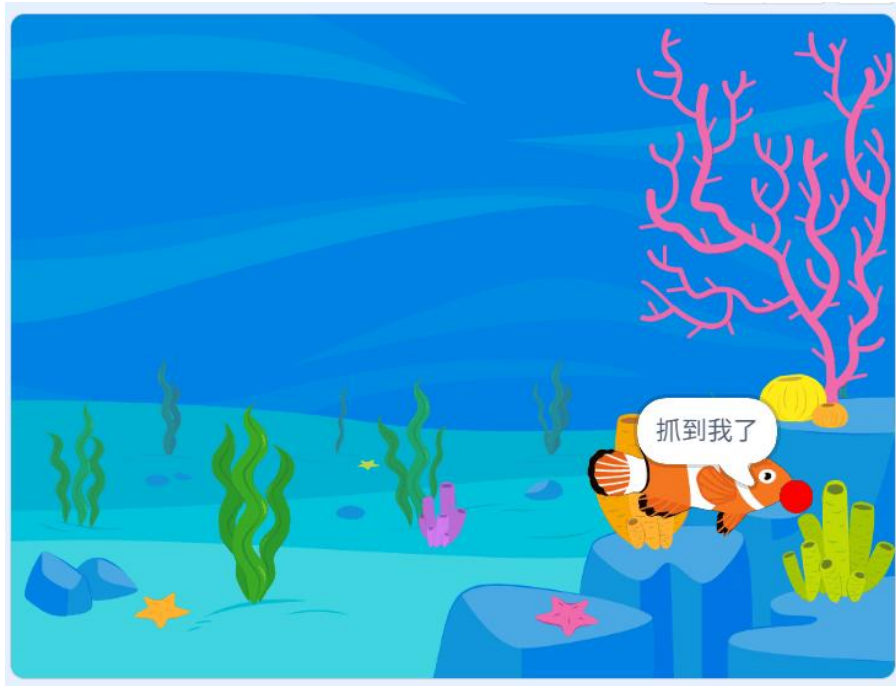
(1) 点击绿旗，小鱼初始位置在舞台中心(0,0)，面向 90 方向，初始大小为 100，小虾米移到随机位置；



(2) 按下键盘的上下左右键，能控制小鱼上下左右移动，注意只有左右移动调整方向；



(3) 小鱼碰到小虾米，小虾米说“抓到我了”2 秒后隐藏，游戏结束。



评分标准:

- (1) 角色、背景绘制选择正确; (3 分)
- (2) 键盘能够控制小鱼上下左右移动; (4 分)
- (3) 按下左键小鱼朝左, 按下右键小鱼朝右; (2 分)
- (4) 小鱼碰到小虾米, 小虾米能说“抓到我了” 2 秒, 小虾米能隐藏; (4 分)
- (5) 小鱼碰到小虾米, 游戏能够结束。(2 分)

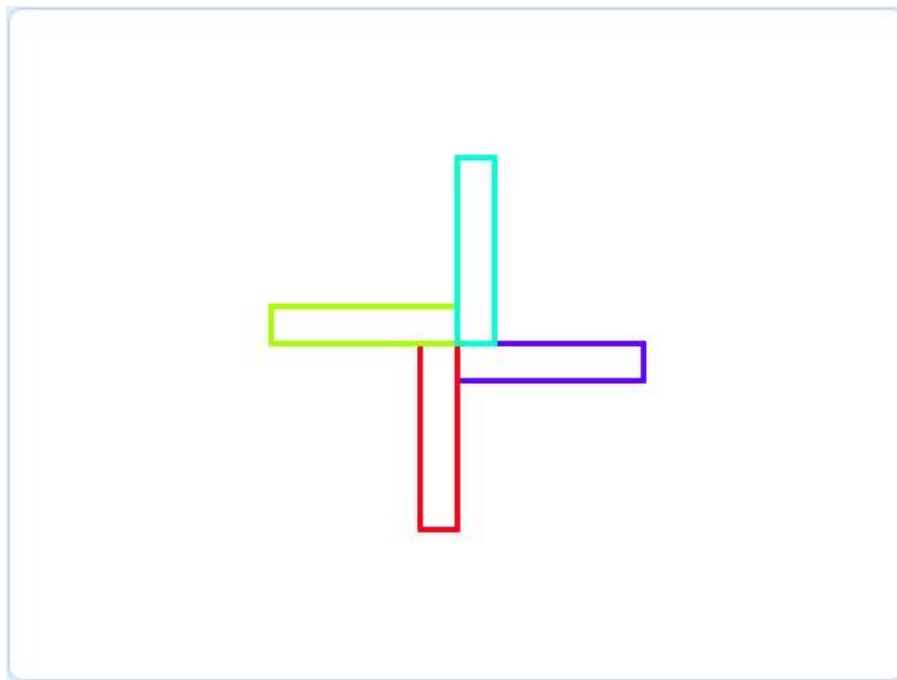
37. 七彩大风车

1.准备工作

- (1) 默认小猫角色;
- (2) 默认白色背景。

2.功能实现

- (1) 隐藏小猫, 画笔粗细为 3, 长方形长边为 100, 短边为 20;
- (2) 绘制如下图所示的图形, 四个长方形的颜色各不相同。



评分标准:

- (1) 小猫隐藏, 画笔粗细为 3; (2 分)
- (2) 能绘制出一个长方形; (5 分)
- (3) 能绘制出四个长方形; (5 分)
- (4) 每个长方形的颜色都不一样。 (3 分)