

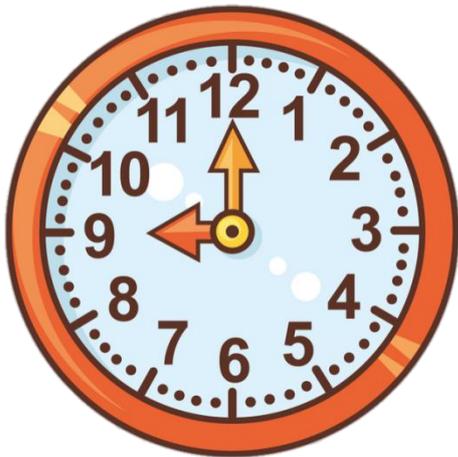
## 青少年三级模拟卷（理论）

### 一、单选题（共 20 题，每题 3 分，共 60 分）

1. Scratch 是麻省理工学院（MIT）开发的一款（ ）工具，通过拖拽已定义好的编程模块，可以快速地实现程序。A

- A. 图形化编程
- B. 代码编程
- C. 画图
- D. 游戏

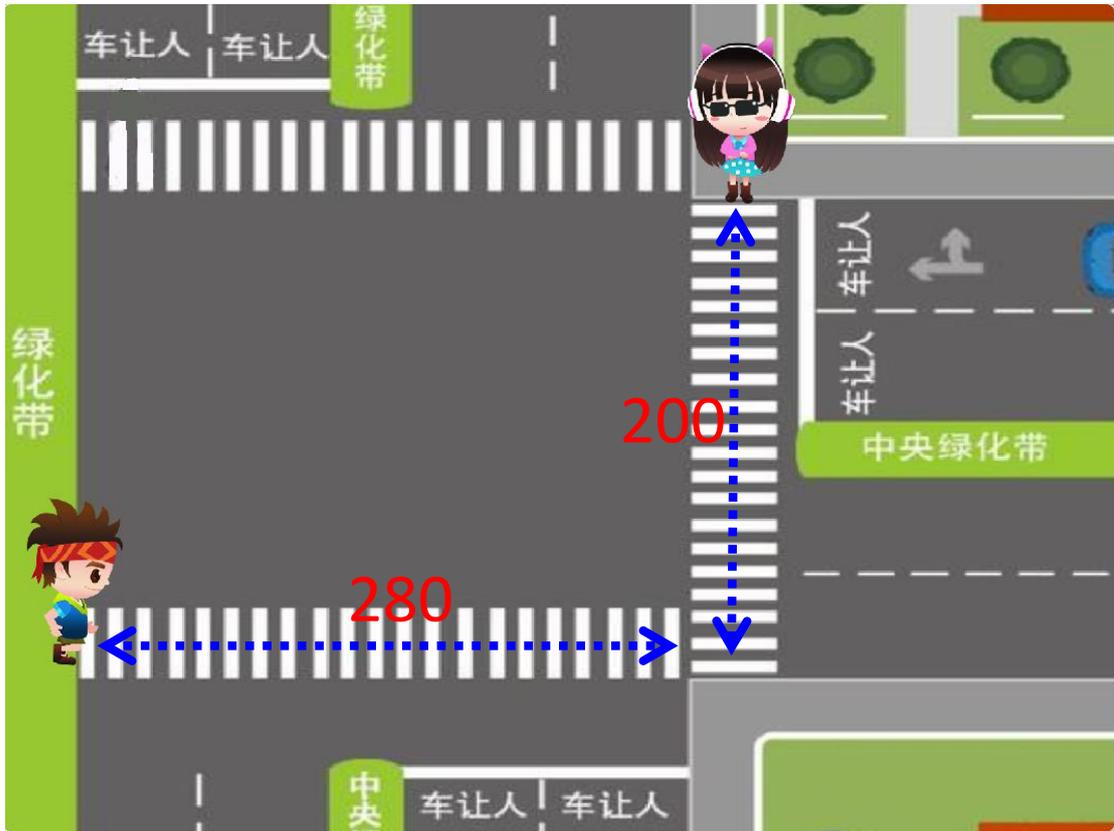
2. 时钟是生活中常用的一种计时器，人们通过它来记录时间。我们都知道：1 小时=60 分，1 分=60 秒。那么时针每旋转 1 度，分针旋转（ ）度。D



- A. 1
- B. 2
- C. 6
- D. 12

3. 我们知道：过马路一定要走人形横道或者过街天桥。下面这幅图中小智（男孩）要通过斑马线走到小慧（女孩）的位置上。以下（ ）程序可以帮助实现。

C



A.



B.

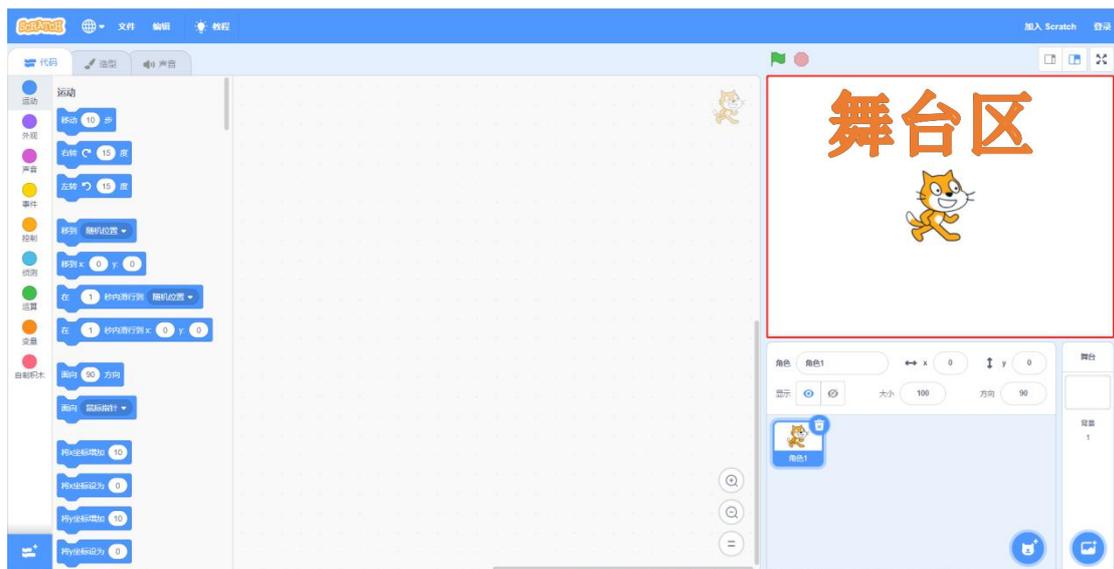


C.



D.

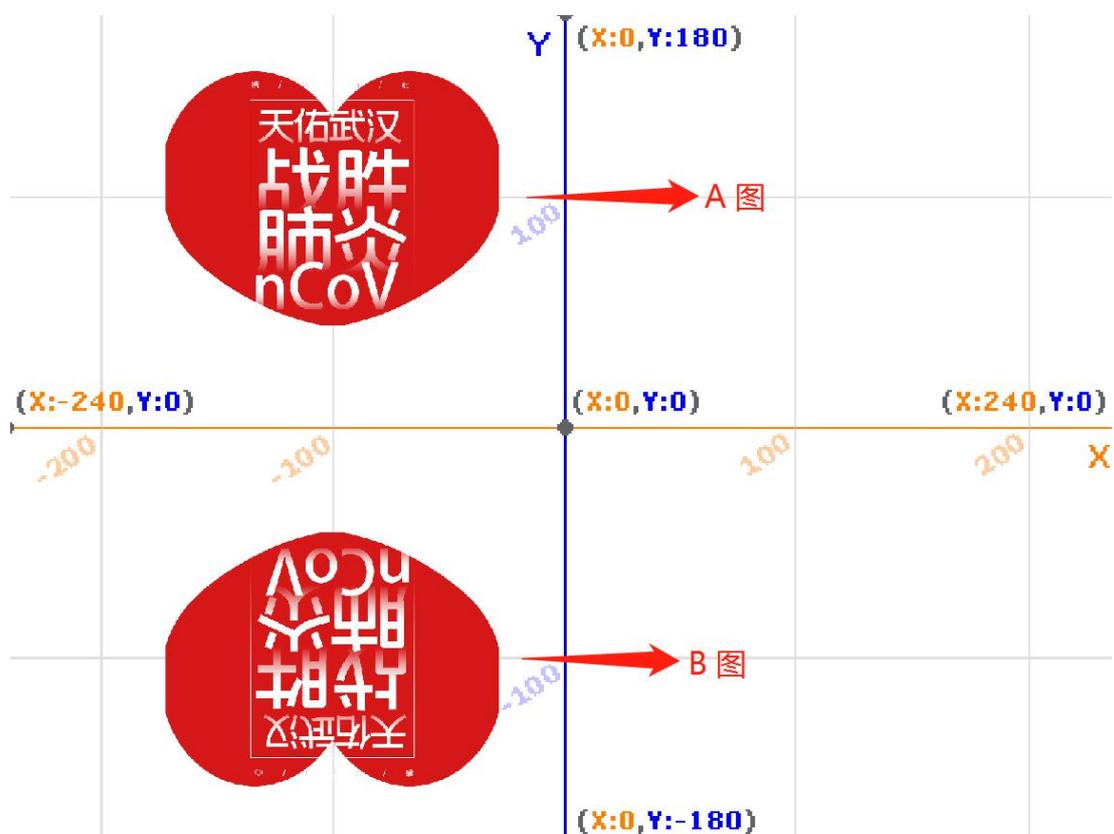
4. 编写 Scratch 程序，就像是设计一场演出。所有的演出活动都在舞台上进行。请问舞台区的大小是（ ） B



- A. 宽 480，高 480
- B. 宽 480，高 360
- C. 宽 360，高 360
- D. 宽 360，高 480

5. 新型冠状病毒肺炎（Corona Virus Disease 2019, COVID-19），简称“新冠肺炎”，症状以发热、乏力、干咳为主要表现，传播途径主要为直接传播、气溶胶传播和接触传播。2019年12月在湖北省武汉市发现其病例，新型冠状病毒感染的肺炎疫情牵动全国人心，相信在党中央、国务院的领导下，一定能打赢这场没有硝烟的疫情防控战役。武汉加油！

下图为“战胜肺炎”海报，A图的角色通过运行以下（ ）脚本可以转换成B图的效果。D



A.

B.



B.



D.

6. 在 Scratch 的音乐模块中，“演奏音符 60”对应中央 C(do)，下列( )项发出中音 F(fa)? ( ) c



- A. 演奏音符 62
- B. 演奏音符 64
- C. 演奏音符 65
- D. 演奏音符 67

7. 角色斯斯有四个造型，执行完以下程序后，角色应该停留在 ( ) c



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

8. 圣诞节（Christmas）又称耶诞节，用以庆祝耶稣的降生。在圣诞晚会上，主持人柯柯用下面的程序通知斯斯上台，其中（ ）项表示斯斯接收到消息并开始表演。B





当接收到

表演 ▾

说

谢谢大家！下面请欣赏魔术表演！！！！

A.

当接收到

斯斯表演 ▾

说

谢谢大家！下面请欣赏魔术表演！！！！

B.

当接收到

斯斯 ▾

说

谢谢大家！下面请欣赏魔术表演！！！！

C.

当接收到

斯斯的表演 ▾

说

谢谢大家！下面请欣赏魔术表演！！！！

D.

9. 小智今天过生日，他的同学们第一时间给他送上《Happy Birthday to You》歌曲，歌曲结束后，小智高兴地说：谢谢大家为我庆祝生日！下列（ ）程序能正确的实现这个场景。B



A.

当 被点击

播放声音 Happy Birthday to You

播放声音 谢谢大家为我庆祝生日

B.

当 被点击

播放声音 Happy Birthday to You 等待播完

播放声音 谢谢大家为我庆祝生日

C.

当 绿色旗 被点击

播放声音 Happy Birthday to You

播放声音 谢谢大家为我庆祝生日 等待播完

D.

当 绿色旗 被点击

播放声音 谢谢大家为我庆祝生日 等待播完

播放声音 Happy Birthday to You 等待播完

10. 《西游记》是由明代小说家吴承恩编著，讲述的是孙悟空、猪八戒、沙僧保护大唐高僧玄奘去西天取经的故事，可以实现孙悟空七十二变的是（ ） B

A.

当按下 空格 键

换成 孙悟空-2 造型

B.

当按下 空格 键

下一个造型

C.

当按下 空格 键

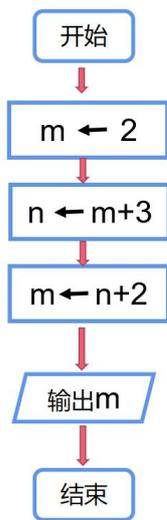
将大小设为 50

D.

当按下 空格 键

将 颜色 特效增加 50

11. 运行如下图所示的流程图，输出的结果是（ ） D



A. 2

B. 4

C. 5

D. 7

12. 每次完成一个 Scratch 作品，为了以后继续使用或者编辑，要求我们务必完成（ ）步骤。 A

A. 保存文件

B. 删除文件

C. 新建文件

D. 复制文件

13. 运行下列程序，最后会说出下列（ ）数字。 A



- A. 50
- B. 0
- C. 10
- D. 25

14. 执行下面的脚本，变量“得分”的值是（ ）c



- A. 10
- B. 11
- C. 20
- D. 100

15. 爱探险的斯斯来到地下城堡，发现一面神奇的魔镜，请问下列（ ）项可以实现镜子中斯斯的效果。B



- A. 将 虚像 ▼ 特效增加 50
- B. 将 鱼眼 ▼ 特效增加 50
- C. 将 像素化 ▼ 特效增加 50
- D. 将 漩涡 ▼ 特效增加 50

16. 在 1 和 10 之间取随机数，下面表述正确的是 ( ) B

- A. 除了 1 和 10 都不能选择其他数字
- B. 在 1、2、3……9、10 之间任意抽取其中一个数字
- C. 在 1、2、3……9、10 之间指定抽取其中一个数字
- D. 从 1 到 10 进行顺序排列

17. 执行完以下程序，角色说的答案是 ( ) D

```
当绿色旗被点击时  
将 a 设为 5  
将 b 设为 3  
将 c 设为 (a - b) * (a + b)  
说 c
```

- A. -13
- B. -7
- C. 13
- D. 16

18. 角色水平向右移动时 ( )。 C

- A. x 值减小
- B. y 值减小
- C. x 值增大
- D. y 值增大

19. 期中考试结束，教师用变量统计分数时，把小明和小红的分数搞反了：小明输入的分数是 98，小红输入分数是 90，可以把错误纠正过来的程序是（ ） C

A.



```
当 被点击
将 小红分数 设为 小明分数
将 小明分数 设为 小红分数
```

B.



```
当 被点击
将 小红分数 设为 临时变量
将 临时变量 设为 小明分数
将 小明分数 设为 小红分数
```

C.



```
当 被点击
将 临时变量 设为 小红分数
将 小红分数 设为 小明分数
将 小明分数 设为 临时变量
```

D.



```
当 被点击
将 临时变量 设为 小明分数
将 临时变量 设为 小红分数
将 小明分数 设为 小红分数
```

20. 小红根据天气情况安排明天的活动，天气预报显示明天是下雨，那么小红明天的活动有（ ） A



- A. 写作业
- B. 打篮球
- C. 放风筝和打篮球
- D. 写作业和打篮球

## 二、多选题（共 5 题，每题 4 分，共 20 分）

1. 运行以下脚本，结果有（ ）ACD



- A. 8
  - B. 10
  - C. 14
  - D. 17
2. 我的录音播放等待的时间超长，我们要从（ ）方面寻找原因。ABCD
- A. 确认录音是否能够正常播放

- B. 是否因为设备的原因没有录上
- C. 是否因为操作不当没有录上
- D. 是否录下了太多空白片段

3. 分析下面的程序，错误的是（ ） BC

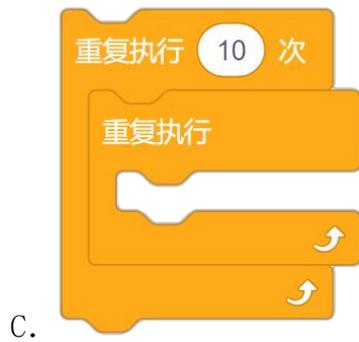


- A. 点击绿旗且角色未碰到鼠标，这时角色说“2”，颜色未变
- B. 点击绿旗且角色未碰到鼠标，这时角色说“2”，颜色不断进行变化
- C. 点击绿旗后，并把鼠标放到角色上，角色说“1”，颜色未变
- D. 点击绿旗后，并把鼠标放到角色上，角色说“1”，颜色不断进行变化

4. 关于变量，下列说法正确的是（ ） ABD

- 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. 变量就像一个“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）

5. 关于循环语句的嵌套，下列哪些做法是错误的（ ） CD



### 三、判断题（共 10 题，每题 2 分，共 20 分）



1. 在 Scratch3.0 中， 积木指的是角色面向右方向。（ ）×

2. 一个角色可以有多个造型，但是舞台只能有一个背景。（ ）×

3. 广播经常被用来在不同的角色之间传递消息，形成一系列事件。（ ）√

4. Scratch 的“数学和逻辑运算”部件中，包含有四个算术运算部件——加、减、乘、除，三种关系运算符——小于、等于、大于，三种逻辑运算部件——且、或、不成立。（ ）√

5.  选取颜色的方法只能通过调节颜色、饱和度和亮度，不可以用吸管吸取舞台区的颜色。（ ）×

6.  积木是保证屏幕里的角色不跳出屏幕的绝佳保护措施。（ ）√

7.  ，相当于拉开幕布，预示着节目的开始，而  相当于闭上幕布，标志着节目的结束。（ ）√

8. 当运行程序时，计算机按照程序中语言的顺序依次执行它们的指定操作，这种程序结构就是顺序结构。（ ）√

9. 在 Scratch 中不能删除默认的角色，只能新增角色。（ ）×

10. 在 Scratch 中，同时需要满足两个条件才能执行程序，此时我们用积木

 。（ ）√