

青少年四级模拟卷（理论）

一、单选题（共 20 题，每题 3 分，共 60 分）

1. 角色 dinosaur 有四个造型，敲击空格键执行脚本四次后，角色应该停留在（ ）。A



- A. dinosaur1-a
B. dinosaur1-b
C. dinosaur1-c
D. dinosaur1-d
2. 角色面向默认的 90° 方向，下面两个程序关于执行过程和结果，描述正确的一项是（ ）D



- A. 过程相同，结果相同
- B. 过程不同，结果相同
- C. 过程相同，结果不同
- D. 过程不同，结果不同

3. 图中表现的是蜜蜂训练乌龟跑步的场景。关于下列程序描述正确的是（ ）。

B





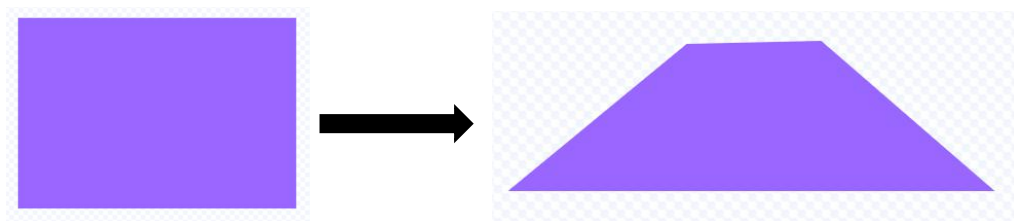
- A. 蜜蜂说“预备开始”2秒，继续说“你真棒！”，接着乌龟向前走100步
- B. 蜜蜂说“预备开始”2秒，接着乌龟向前走100步后，蜜蜂说“你真棒！”
- C. 蜜蜂说“预备开始”2秒，说“你真棒！”的同时，乌龟向前走100步
- D. 蜜蜂说“预备开始”2秒，乌龟向前走100步的同时，蜜蜂说“你真棒！”

4. 小智同学想编写一个可以判断输入的数字是奇数还是偶数的程序，以下是部分程序，请问红框部分应该填写的脚本是（ ）c



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

5. Scratch 3.0 具有绘图功能，那么在矢量模式下，绘图工具栏里（ ）工具可以使长方形转换为梯形（不用考虑面积相同的问题）。B



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

6. 关于 Scratch 的背景，下列说法正确的是（ ）项。B

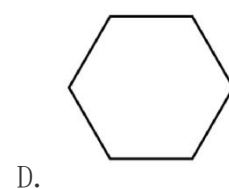
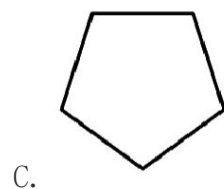
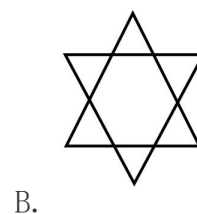
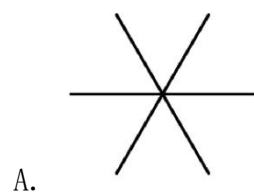
- A. Scratch 不可以对舞台背景设置颜色的变化
- B. 点击角色和背景区的背景图，就可以找到背景相关的积木
- C. 选中了舞台，就可以使用运动类积木
- D. 选中了舞台，不可以使用侦测类积木

7. 下列程序中，当按下空格键，立刻执行的脚本是（ ）。B



D. 以上都不是

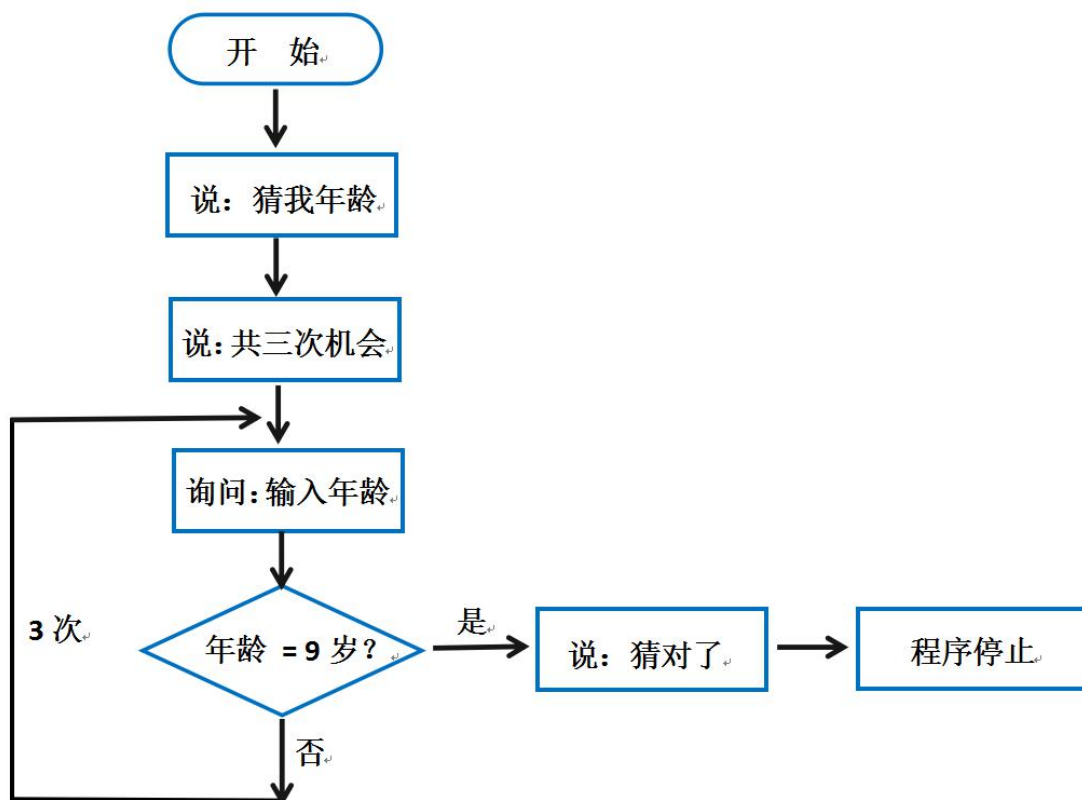
8. 运行以下程序，舞台区绘制的图形是（ ） D



9. 在绘图编辑器的矢量图模式下，不可以直接绘制的图形是（ ） C

- A. 线段
- B. 圆
- C. 三角形
- D. 正方形

10. 下面的程序流程图是一个简单的猜年龄游戏，描述正确的选项是（ ）D



- A. 在上述程序中，综合运用了顺序结构和循环结构
- B. 在上述程序中，综合运用了顺序结构和选择结构
- C. 在上述程序中，综合运用了循环结构和选择结构
- D. 在上述程序中，综合运用了顺序结构、循环结构和选择结构

11. 以下克隆积木需要从（ ）模块里拖拽并搭建程序。C

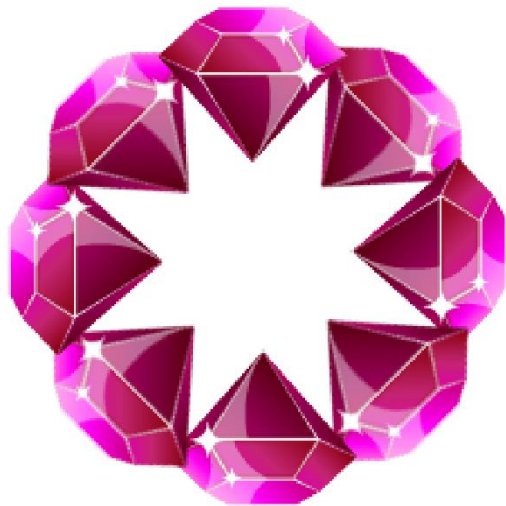
当作为克隆体启动时

克隆 自己 ▼

删除此克隆体

- A. 运动模块
- B. 事件模块
- C. 控制模块
- D. 侦测模块

12. 图章就是将角色印制在舞台上，就像在盖章一样。请问下列（ ）项程序运行是下图的效果。B



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

13. 绘图编辑器中有两种编辑模式：位图和矢量图。对于矢量图像和位图图像，执行放大操作，正确的是（ ）。B

- A. 对矢量图像和位图图像的质量都没有影响
- B. 矢量图像无影响，位图图像将出现马赛克
- C. 矢量图像出现马赛克，位图图像无影响
- D. 矢量图像和位图都将受到影响

14. 在 Scratch 里，角色的旋转模式有三种，错误的一项是（ ）B

- A. 任意旋转

- B. 上下旋转
- C. 左右旋转
- D. 不旋转

15. 按照以下程序设定的节奏，弹奏音符的时间是（ ）秒。B



- A. 1.5 秒
- B. 3 秒
- C. 4 秒
- D. 6 秒

16. 考试是为了检查学生对知识的掌握程度，同时也是使学生了解自己学习情况的有效手段。成绩满分是 100 分，成绩大于等于 90 分的即是优秀，下列（ ）项为判断分数优秀的条件。C

①



②



③



- A. ① ②
- B. ① ③
- C. ② ③
- D. ① ② ③

17. 在日本动画片《哆啦 A 梦》中，哆啦 A 梦的时光机可以说是一种非常让人羡慕的神器。哆啦 A 梦通过时光机穿越到了过去的 2000 年，但是它不知道自己位于 2000 年的哪一天。于是使用以下（ ）程序得知了具体天。B

- A. 

B. 

C. 

D. 

18. 运行以下程序，舞台区绘制的图形是（ ）。D



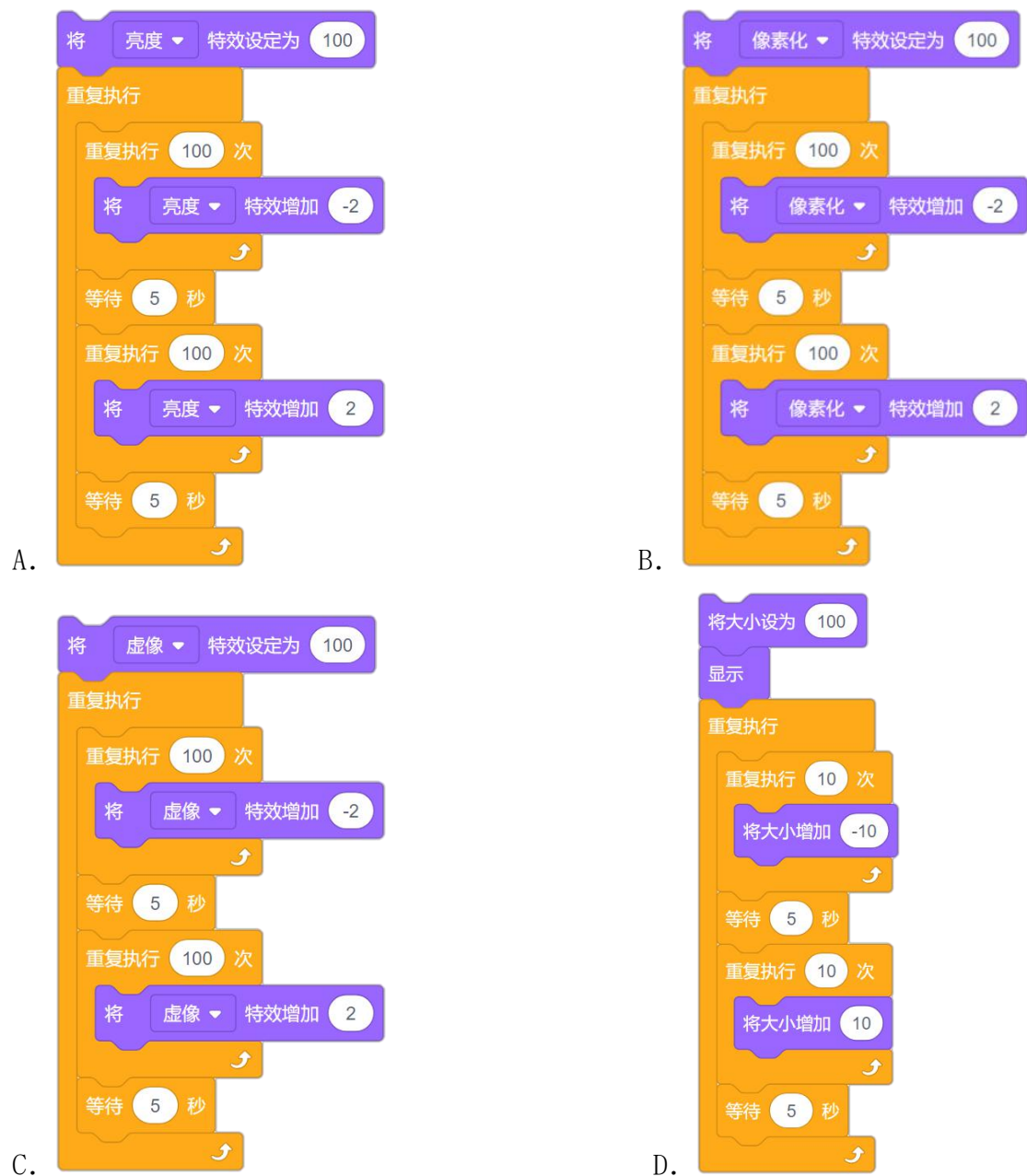
- A.
- B.
- C.
- D.

19. 大家都知道，程序中的数又称作量，分两种：一种是常量，一种是变量。在程序中能够变化的量称作变量。下面我们利用变量进行自动运算，那么乘积是（ ） c



- A. 0
- B. 9
- C. 54
- D. 60

20. 淡出淡入是电影中表示时间和空间转换的一种技巧。一个画面从完全黑暗到逐渐显露及至完全清晰，叫淡入。相反，一个画面从完全清晰到逐渐暗淡及至完全隐没，叫淡出。淡入、淡出节奏舒缓，具有抒情意味，并能给观众以视觉上的间歇，产生一种完整的段落感。下列（ ）脚本就能表现出淡入淡出效果。 c

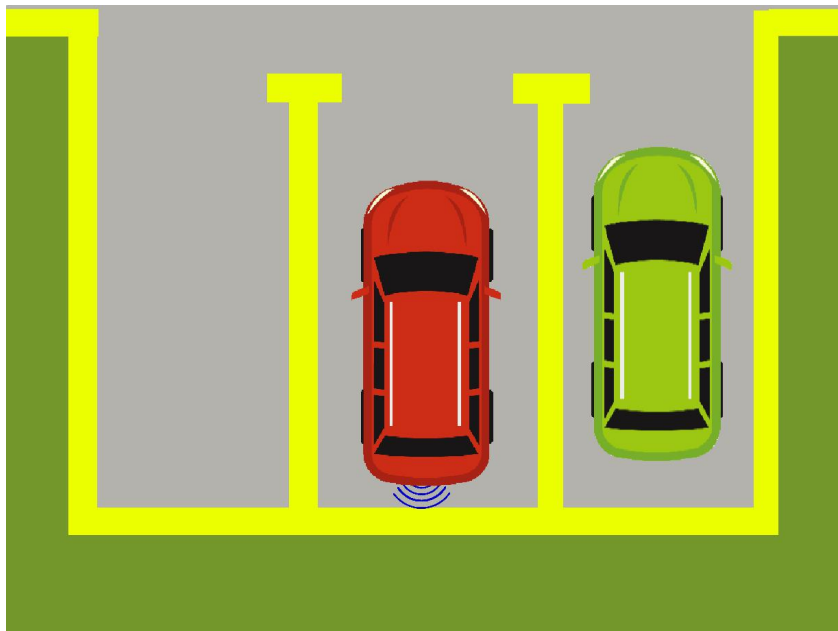


二、多选题（共 5 题，每题 4 分，共 20 分）

1. 小智同学不仅善于提出疑问进行思考，而且经常在实践中去体验感受。有一天，爸爸开车带着小智去超市购物，在停车场倒车入库时汽车发出了“滴滴滴”声音，小智想要知道其中的原理，爸爸解释道：倒车时，尾部的雷达探头会发出超声波信号，当超声波信号碰到障碍物后会产生回波信号，雷达控制器收到回波信号后进行数据分析，从而得出障碍物的位置，并发出“滴滴滴”的提示音。小智明白

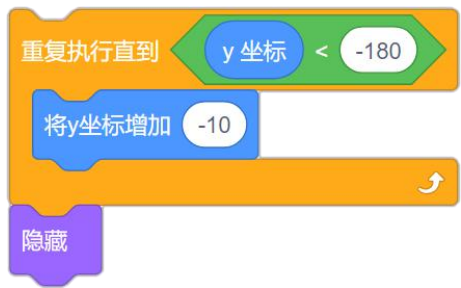
其原理后，就想用编程模拟倒车入库场景，运行后如下图，超声波信号碰到黄色警戒线后，并没有发出“滴滴滴”的提示音，那么程序中可能出现的问题是（ ）。

ABCD

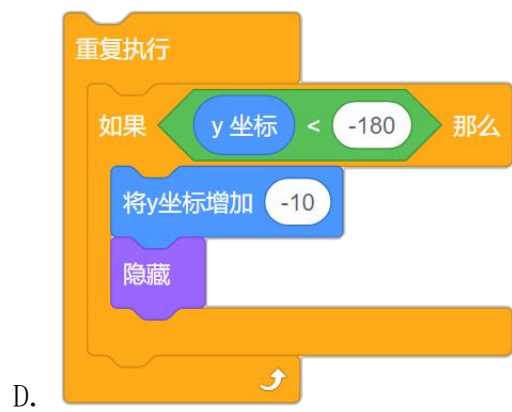
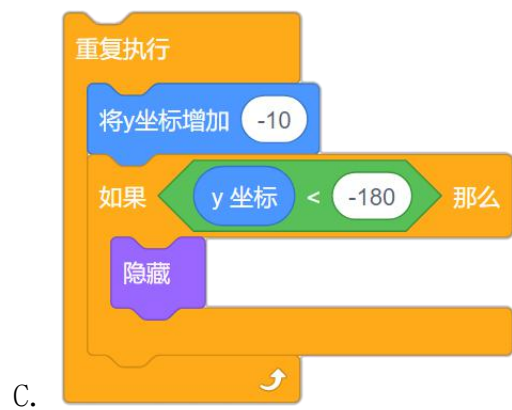


- A. 条件判断不在无限循环里
- B. 没有搭建碰到黄色之后的脚本
- C. 碰到颜色中的黄色，取色不正确
- D. 此程序不在超声波信号角色里

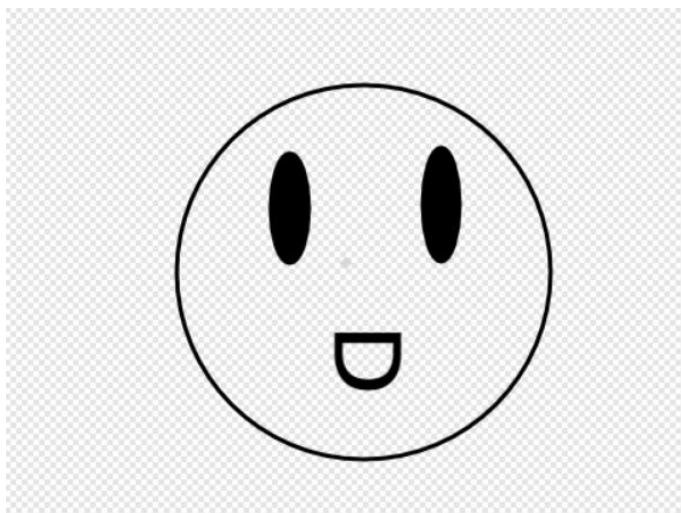
2. 下列（ ）程序可以实现角色下落到舞台底部就消失的效果。AC

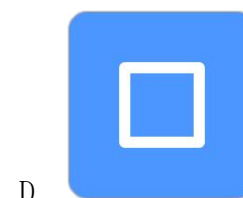


A.



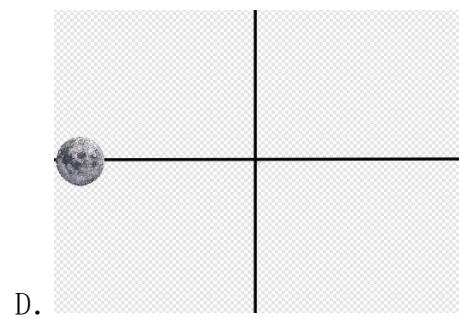
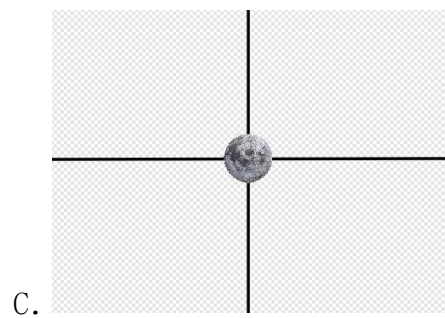
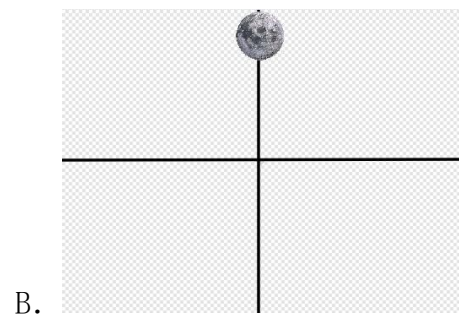
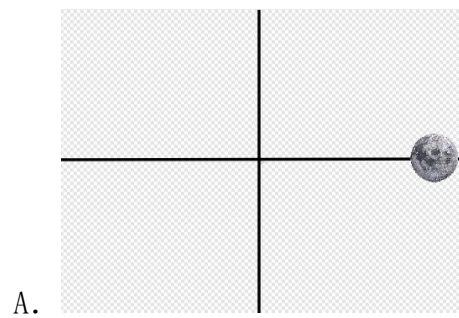
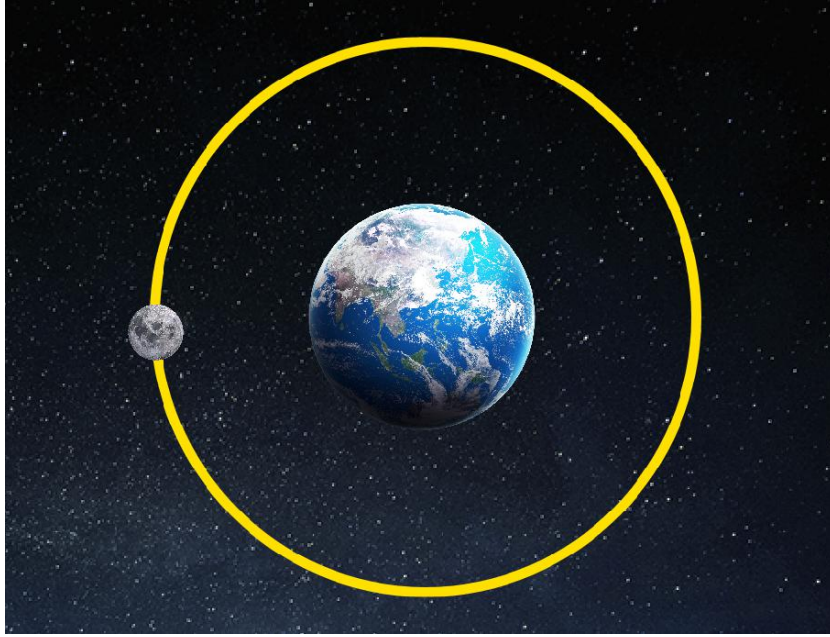
3. 绘制以下图形，需要用到的工具有（ ）。ABC





4. 月球是地球唯一的天然卫星，它绕着地球进行公转。小智已搭建完成地球和月球角色的程序，他希望运行以下程序后，月球以地球为中心沿着黄线做圆周运动。可以实现上述效果的月球造型应是（ ）。ABD





5. 下列（ ）项可以实现舞台背景的切换。ABD



- B. 
- C. 
- D. 

三、判断题（共 10 题，每题 2 分，共 20 分）

1. Scratch 新建声音的方式有三种，分别可以从系统声音库，麦克风录制以及文件导入新的声音。（ ）✓
2. “回答”是一个系统内置的变量，专门用来接收“询问”积木后用户的输入信息。（ ）✓
3. 可以使用移动 10 步，让背景动起来，实现效果跟切换背景一样。（ ）×
4. 任何多边形的外角和都是 360 度。在 Scratch 中画正 N 边形时，画笔脚本的循环次数是 N 次，画笔转向的角度是 $360/N$ 度。（ ）✓
5. 循环结构是程序设计中的三种基本结构之一，在循环结构中重复执行的程序段叫做循环体。（ ）✓
6. 图章和克隆的区别是：克隆出来的克隆体是可以编写程序的，而图章不能对复制出的图案编写程序。（ ）✓
7. 执行  积木后，程序中的声音将停止播放。（ ）×
8. 下面两个脚本，实现的角色移动效果是一样的。（ ）✓



9. 执行下列程序后，角色会说的内容是“90”（ ）×



10. 流程图是对解决问题的方法、思路或者算法的一种图形化描述。其中表示处理或者加工环节的流程图符号是 。（ ）√