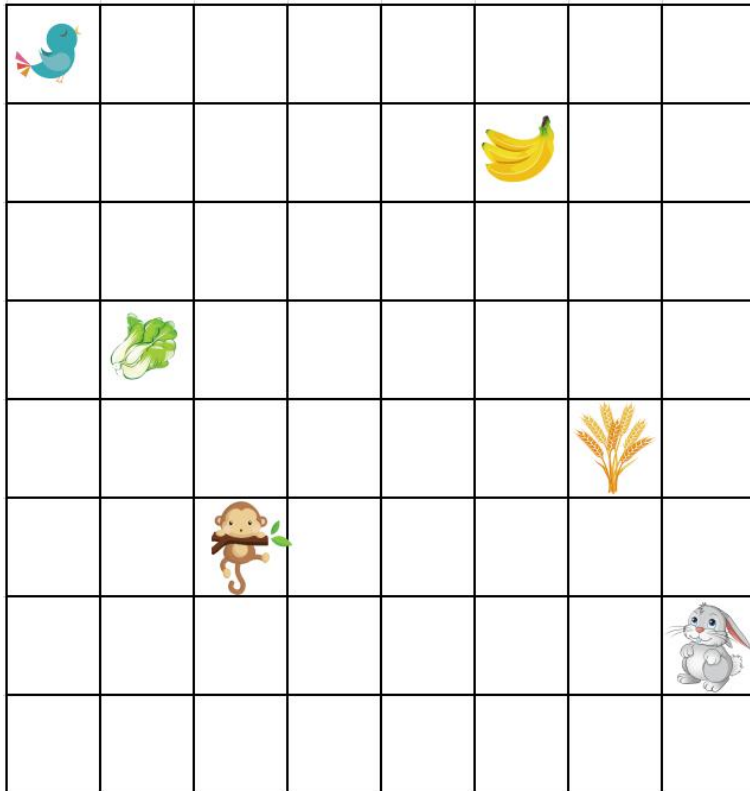


青少年五级模拟卷（理论）

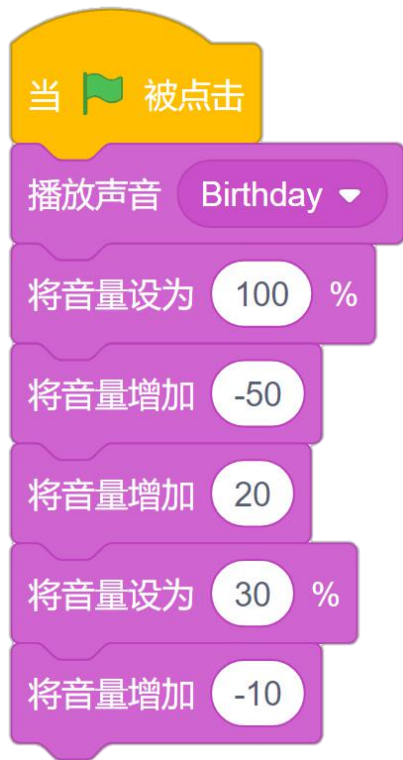
一、单选题（共 20 题，每题 3 分，共 60 分）

1. 看图说一说，小动物们分别向哪个方向平移？平移多少格才能吃到它们喜欢的食物？以下选项错误的是（ ）。C



- A. 小鸟：向右平移 6 格，再向下平移 4 格
- B. 小猴：向上平移 4 格，再向右平移 3 格
- C. 小兔：向左平移 6 格，再向上平移 2 格
- D. 小鸟：向下平移 4 格，再向右平移 6 格

2. 对角色执行完这段程序后，舞台上播放的音量应为（ ）。D



- A. 90
- B. 60
- C. 40
- D. 20

3. 800 米赛跑是奥运会田径比赛的重要赛事之一。笑笑、丁丁、聪聪和亮亮四个人进行了一场 800 米赛跑，他们说的话如下：

丁丁：我赢了聪聪。

亮亮：我是最后一名。

聪聪：我赢了笑笑。

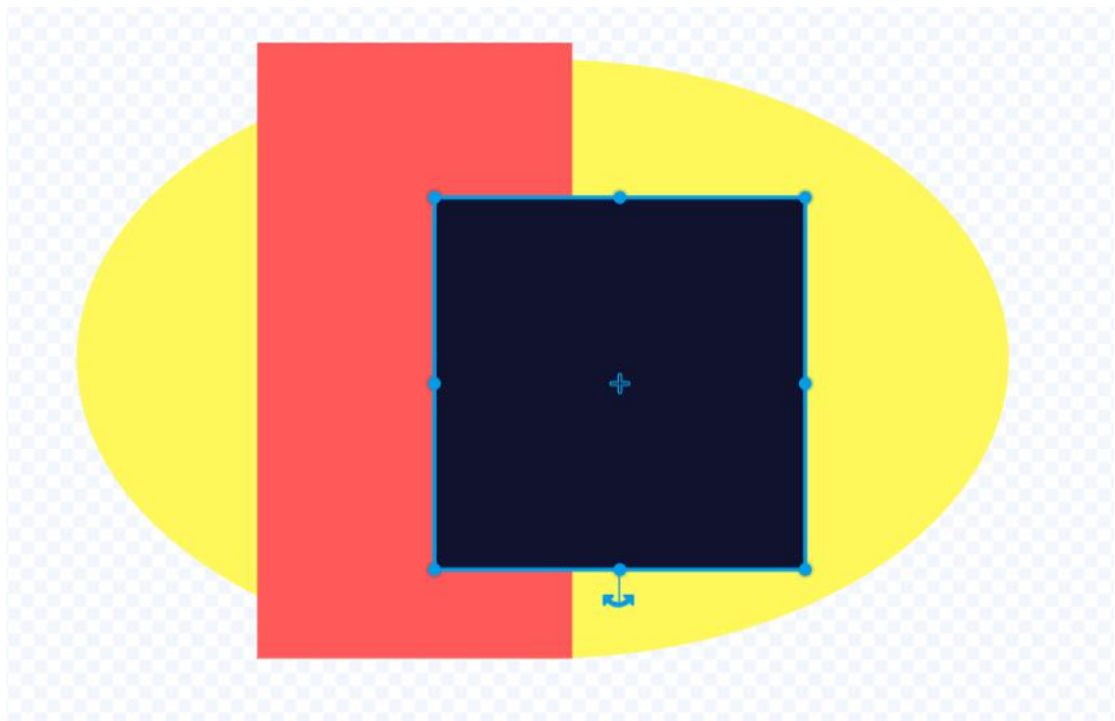
请结合以上对话，判断谁是第一名（ ）。B

- A. 笑笑
- B. 丁丁
- C. 聪聪
- D. 亮亮

4. 在 Scratch3.0 中，关于列表描述错误的是（ ）。C

- A. 可以将列表的指定项进行删除或替换
- B. 建立列表时，可以同时建立名为“Date”和“date”的列表
- C. 列表只能作用于指定的角色，不能作用于所有的角色
- D. 列表和变量一样，都可以在舞台上显示或隐藏

5. 图中选中的正方形想移动到长方形的后面，椭圆形的前面，下列（ ）项可以帮助实现。B



A. 往前放



B. 往后放

 放最前面

C.

 放最后面

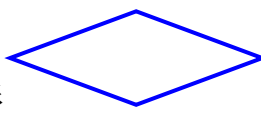
D.

6. 阅读和绘制流程图是每个编程人员的基本功之一。考虑到方便和其他人交流，故制作流程图有相应的规范。其中表示逻辑条件的判断或者判定环节的流程图符号是（ ）。D

A. 圆角矩形 

B. 平行四边形 

C. 矩形 

D. 菱形 

7. 运行以下程序，连续按下 3 次空格键输入 3 个空格，则角色输出的数值是（ ）。

C



A. 0

B. 1

C. 3

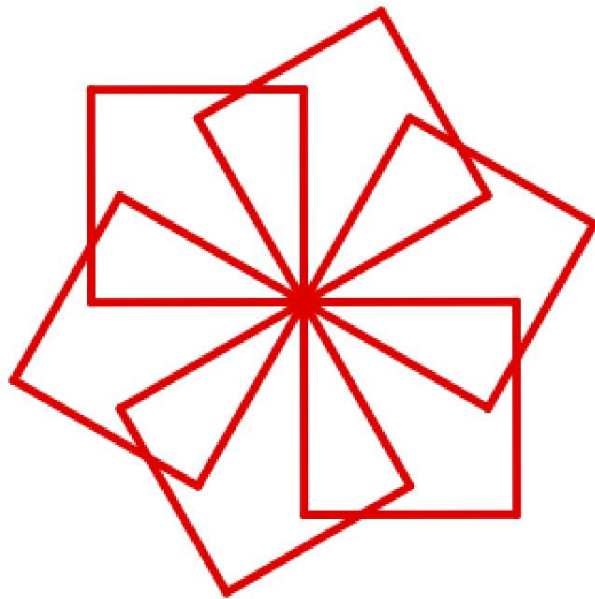
D. 以上都不对

8. 动画的原理是基于人眼的视觉暂留效果。动画是采用逐帧拍摄对象并连续播放而形成运动的影像技术。其中，动画的帧数就是在 1 秒钟切换图片的次数。角色包含多个不同的造型，请根据下列程序判断角色的帧数（ ）。C



- A. 帧数为 0.1
- B. 帧数为 1
- C. 帧数为 10
- D. 帧数为 100

9. 生活中，我们可以看到很多规则的图案，例如蜂巢上密密麻麻的六边形、饼干上的花纹……这些绚丽的图案都是由简单的几何图形组合而成。下面程序中的红框处，请你选择合适的（ ）选项补充脚本，并正确绘制如下组合图形。D



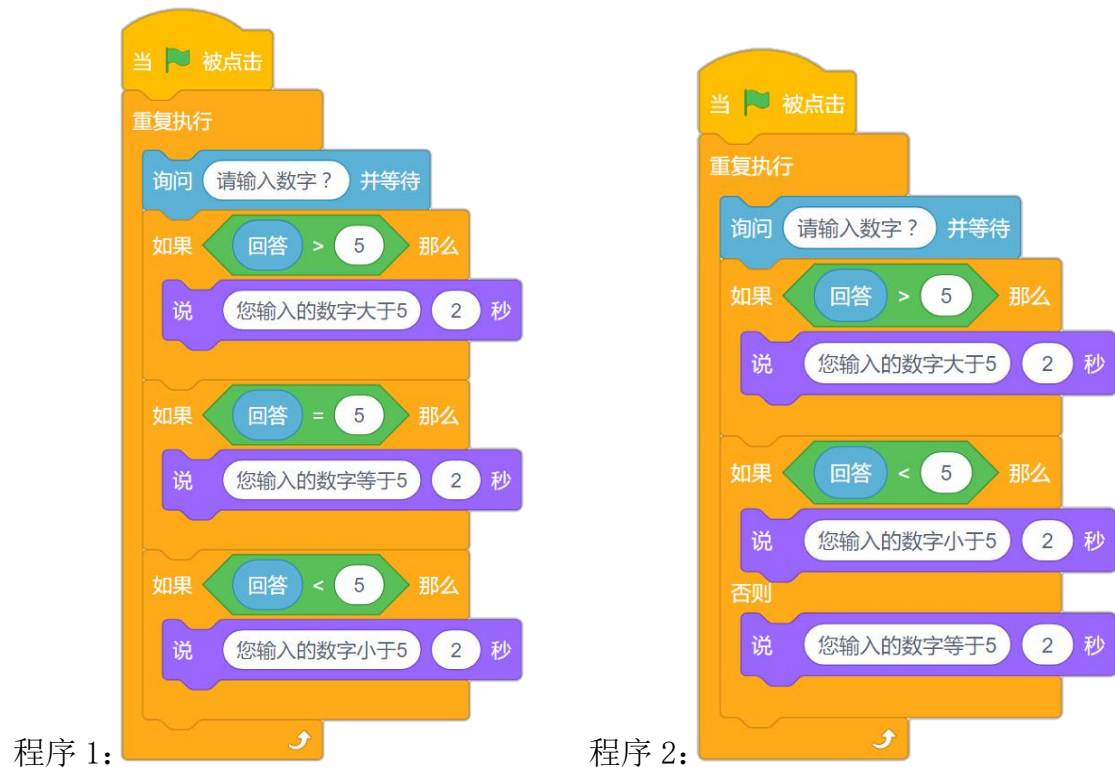
- A. 4; 60
- B. 4; 90
- C. 6; 60
- D. 6; 90

10. 小李用 Scratch 程序设计了一辆小汽车，可是汽车的两个轮子在转动时高低不平。最有可能的原因是（ ）。C

- A. 路面不平
- B. 两个车轮没有选用同一种颜色

- C. 车轮的中心点没有设置在圆心
- D. 轮子超出屏幕显示的范围

11. 对比程序 1 和程序 2，说法错误的一项是（ ）。C

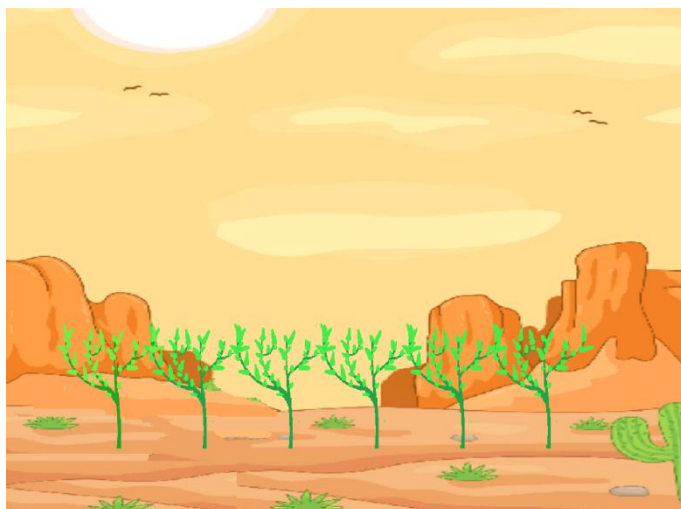


- A. 程序 1 是判断一个数和 5 相对比的结果
- B. 程序 2 可以判断出一个数是否小于 5
- C. 两个程序判断的结果是一样的
- D. 两个程序都用到分支结构

12. 下列关于使用密码的说法正确的是（ ）。C

- A. 为防密码忘记，以电话号码或出生年月日等作为密码较好。
- B. 如果知道他人的密码，就可以随便使用他人账号与密码去登录网站平台。
- C. 在密码中综合使用数字、字符、特殊符号有助于提高密码安全性。
- D. 为了方便记忆，密码长度越少越好，最好是一两位。

13. 2016 年 8 月，支付宝正式上线“蚂蚁森林”。在世界环境日 6 月 5 日这天，支付宝公布了中国人“手机种树”的最新“成绩单”：截至 2020 年 5 月底，累计种植和养护真树超过 2 亿棵。下图是沙漠中种植的梭梭树，根据给出的程序，请选择（ ）项可以实现图中的效果：相邻两棵树的株距为 60。B



- A. 当作为克隆体启动时
移到 x: $\text{树苗} * 60 + -120$ y: -130
- B. 当作为克隆体启动时
移到 x: $\text{树苗} * 60 + -100$ y: -130
- C. 当作为克隆体启动时
移到 x: $\text{树苗} + 60 + -100$ y: -130



14. 变量可以用来存储数据，但是一个变量只能存储一个数据，如果要存储多个数据，就需要用到列表。如果要内容输入到列表中，以下（ ）个方法是错误的？ C

- A. 在列表内容显示区，直接输入内容
- B. 在列表内容显示区，通过“导入”功能导入文本
- C. 通过积木“包含”、“替换”，将内容增加到列表中
- D. 通过积木“加入”、“插入”，将内容增加到列表中

15. 兰州黄河铁桥，又名中山桥，位于甘肃省兰州市滨河路中段，白塔山下，为纪念孙中山先生而改为“中山桥”。它是横跨黄河之上的一座百年老桥。如图 1：桥上有五个拱形桥架紧密相联，每个桥架的内部有一水平横梁和八个垂直于横梁的立柱，气势雄伟，素有“天下黄河第一桥”之称。其中的拱形桥架我们可以近似看做抛物线，如图 2：那么请问从 A 点到原点（0,0），再从原点（0,0）到 B 点，X、Y 坐标值变化正确的（ ）。 D

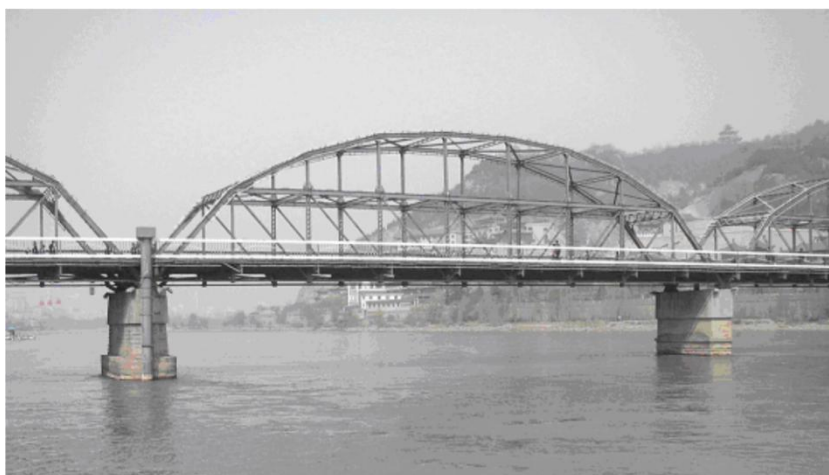


图 1：

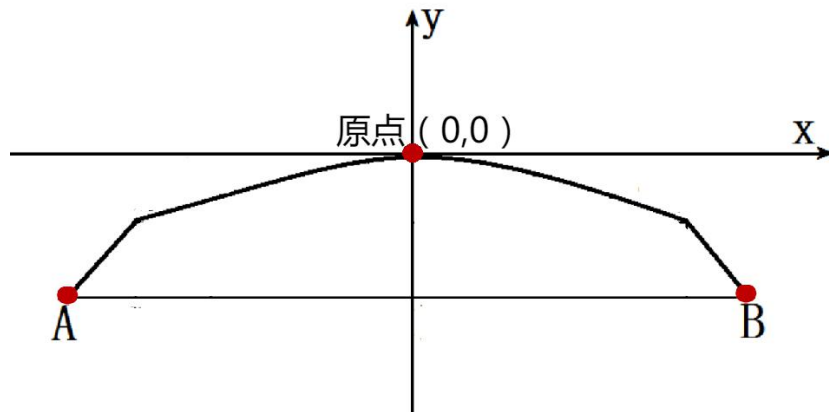
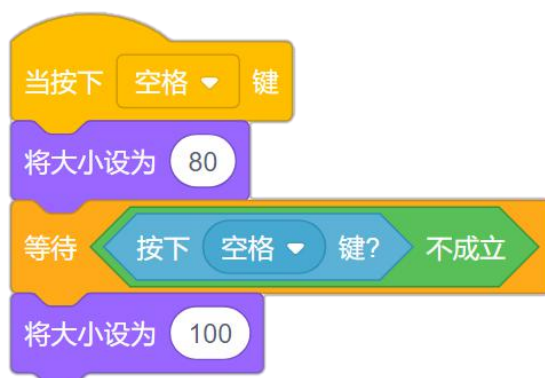


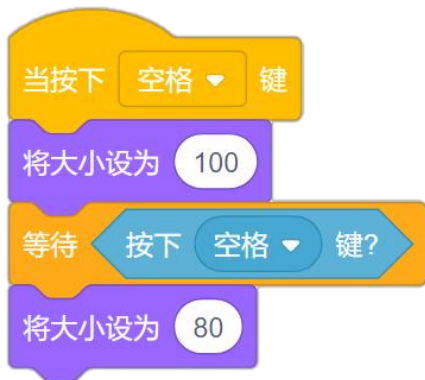
图 2:

- A. A 点到原点: X 坐标增大; Y 坐标增大。原点到 B 点: X 坐标增大; Y 坐标增大。
- B. A 点到原点: X 坐标增大; Y 坐标增大。原点到 B 点: X 坐标减小; Y 坐标减小。
- C. A 点到原点: X 坐标减小; Y 坐标增大。原点到 B 点: X 坐标增大; Y 坐标减小。
- D. A 点到原点: X 坐标增大; Y 坐标增大。原点到 B 点: X 坐标增大; Y 坐标减小。

16. 下列 () 项程序能实现按下空格键会一直变大, 松开空格键一直变小的功能? C



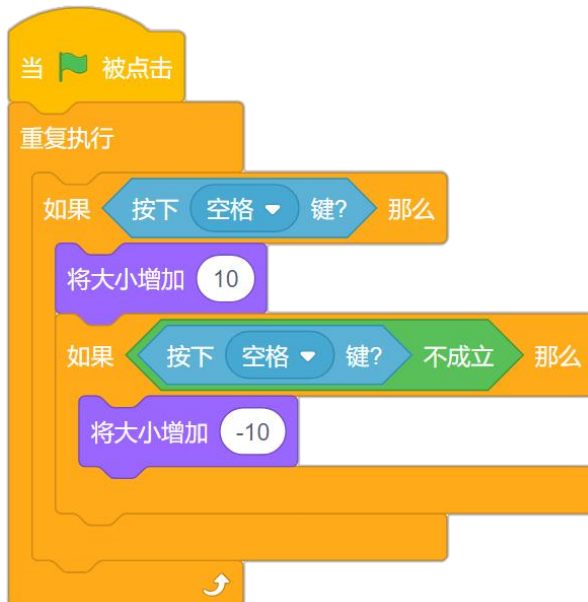
A.



B.

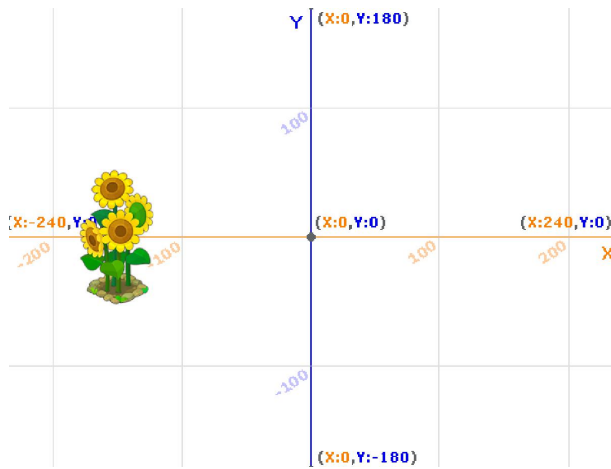


C.



D.

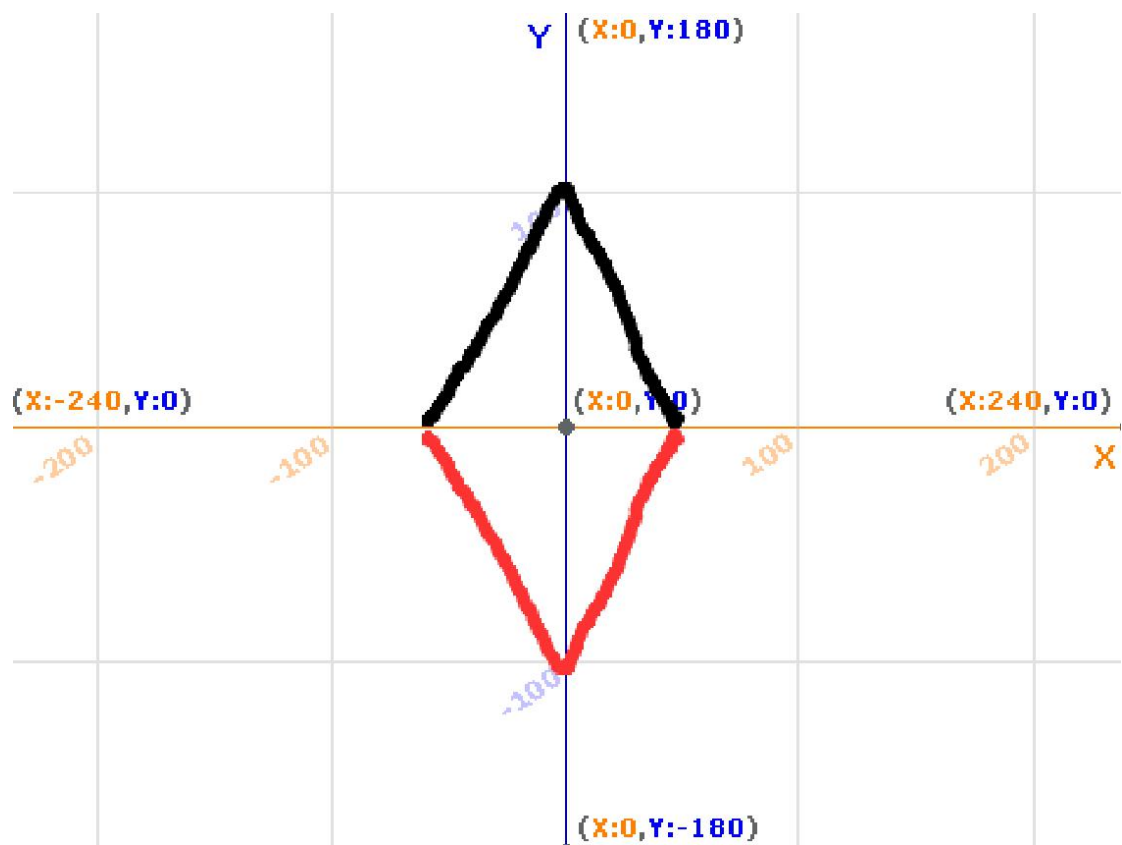
17. 执行完以下程序，屏幕上出现（ ）支花。C



- A. 0
- B. 3
- C. 4
- D. 30

18. 古希腊哲学家曾说过：“美的线条和其他一切美的形体都必须有对称的形式。”故对称性是数学美的最重要的特征，例如故宫建筑、动物蝴蝶、剪纸艺术等。观察下图中的四边形，两只画笔的坐标分别是（ ），可以实现黑线与红线对称。

C



A:



B:



C:



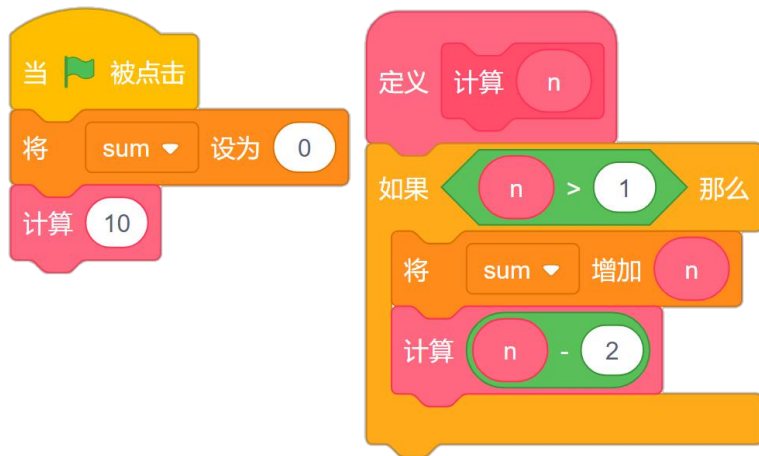
D:



19. 以下 () 项不能实现角色跟随鼠标移动? B

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

20. 运行如下所示的程序, 变量“sum”的值是 ()。C

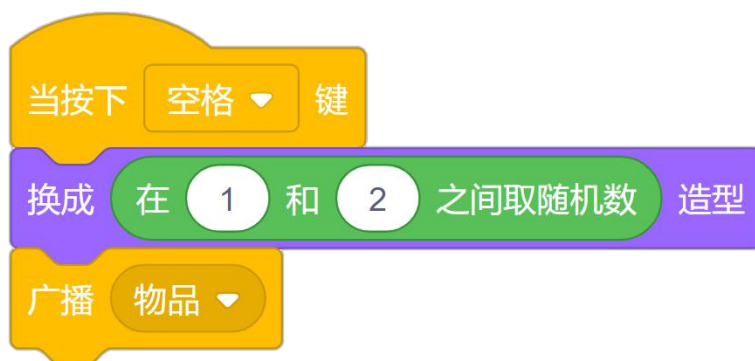


- A. 10
- B. 20
- C. 30
- D. 40

二、多选题（共 5 题，每题 4 分，共 20 分）

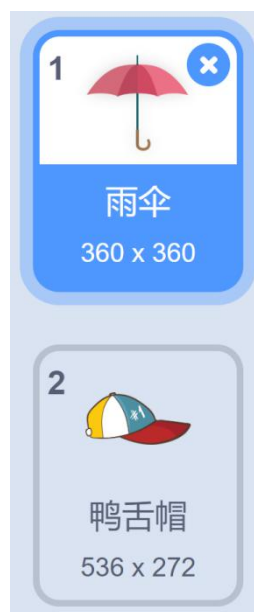
1. 天气预报使用现代科学技术对未来某一地点地球大气层的状态进行预测。根据天气预报可以及时了解天气变化，并增减衣物和雨伞等。小明利用 Scratch 制作了一款天气预报软件，按下空格键，天气角色会随机显示下雨或太阳的造型，同时，物品角色会根据天气角色的造型切换成相对应的造型，当天气角色是下雨时，物品角色就是雨伞造型；当天气角色是太阳时，物品角色就是鸭舌帽造型。角色及造型如下图所示：

天气角色的程序如下图：



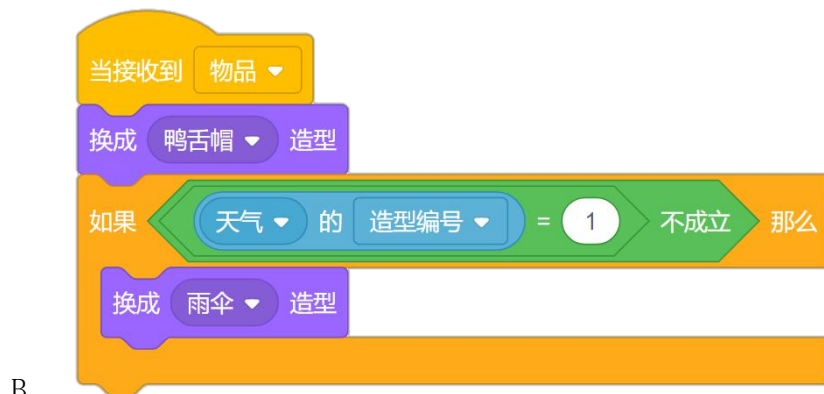
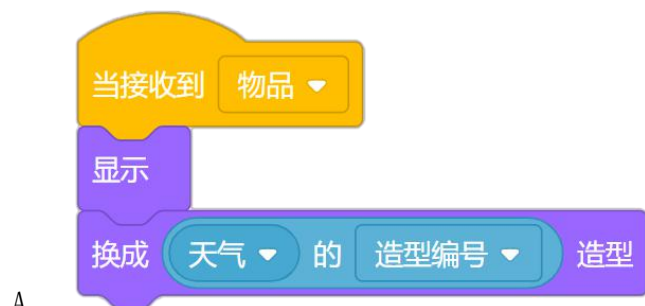


天气角色：



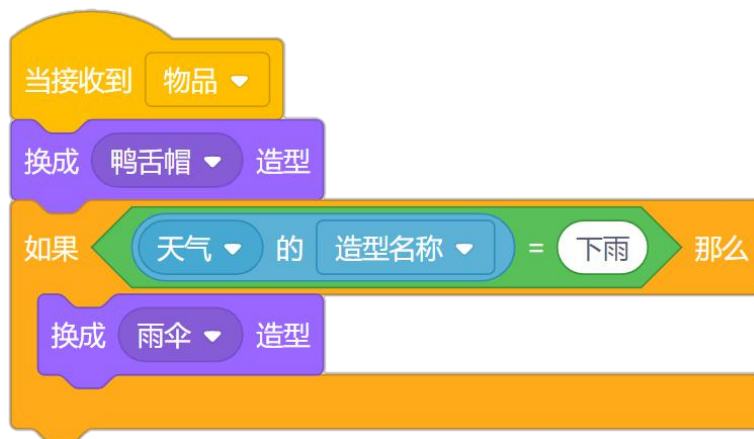
物品角色：

那么物品角色的程序，正确的是（ ）。ACD





C.



D.

2. 请观察下图，角色太阳花是克隆体，下列（ ）项可以实现太阳花碰到僵尸 3 秒后则消失。AD



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

3. 关于克隆的描述，正确的是（ ）。ACD

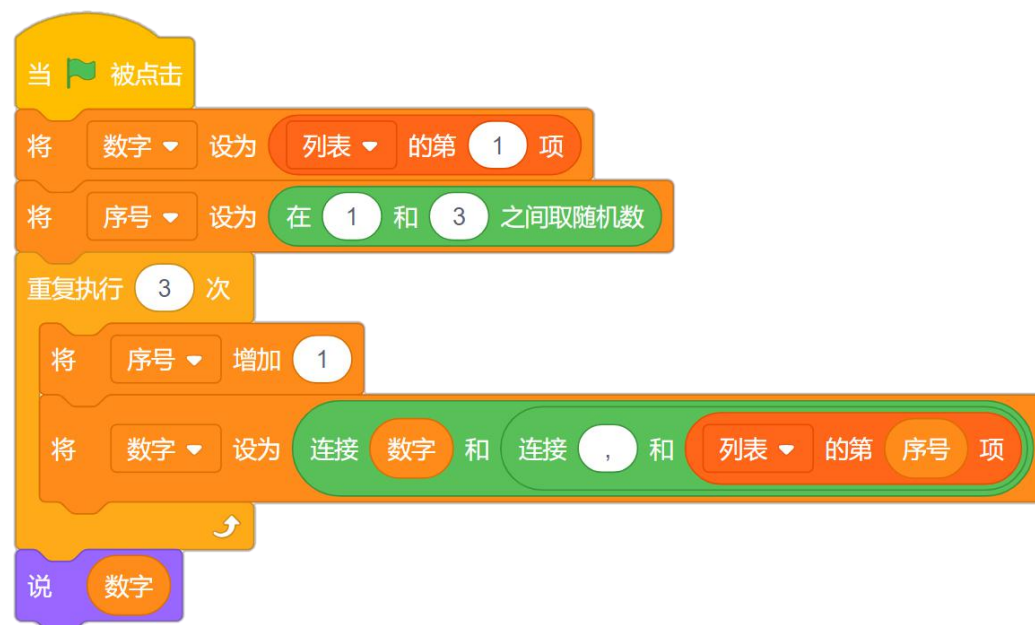
- A. 克隆体可以利用积木  进行各种编程，图章则没有这个功能
- B. 每个角色只能克隆一次
- C. 克隆体在停止所有程序之后则消失
- D. 在程序运行过程中可以通过积木  去掉克隆体

4. 利用  来判断两个角色是否碰到，下面说法正确的是（ ）。ABC

- A. 如果两个角色图片的透明部分重叠在一起，判断结果是“不成立”
- B. 如果两个角色图片的非透明部分重叠在一起，判断结果是“成立”
- C. 如果有一个角色是隐藏状态，判断结果是“不成立”
- D. 判断结果“成立”或“不成立”与角色的造型中心点有关

5. 列表内容如图 1，点击绿旗运行程序后，可能出现的结果是（ ）。ABC

列表	
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
+ 长度7 =	



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

三、判断题（共 10 题，每题 2 分，共 20 分）

下一个造型

1. 下一个造型指的是切换至下一个造型，当切换至最后一种造型后，若再次切换，将回到第一种造型，如此循环。（ ）✓
2. 学生个人用 Scratch 编写的原创作品受到知识产权的保护。（ ）✓
3. 我们通常使用“画笔”模块中的“全部擦除”对背景进行初始化操作，保持作品的整洁美观。（ ）✓
4. 克隆就是复制自己，克隆出来的克隆体并不会继承原角色的所有状态，包括当前位置、方向、造型、效果属性等。（ ）✗
5. 运行下列程序后，“碰到边缘就反弹”命令一次都没有执行。（ ）✓



6. 在一条长 20 米的小路两旁栽树，每隔 4 米栽一棵树，一共要栽 12 棵树。（ ）

√

7. 下列程序是利用变量显示计时时间，当按下数字 1 时开始计时，按下数字 2 时则停止计时。（ ）√



8. 制作新的积木，勾选“运行时不刷新屏幕”时，用户可以通过舞台看到程序运行过程中的效果变化。（ ）×

9. 在 Scratch 中，变量和列表可以同名。例如建立一个名为“分数”的变量，同时还可以建立一个名为“分数”的列表。（ ）√

10. 图 1



图 2



动物列表如图 1，运行下面程序后，列表的结果如图 2 所示。（ ）√

当  被点击

在 动物 ▾ 的第 1 项前插入 老虎

将 动物 ▾ 的第 2 项替换为 狮子