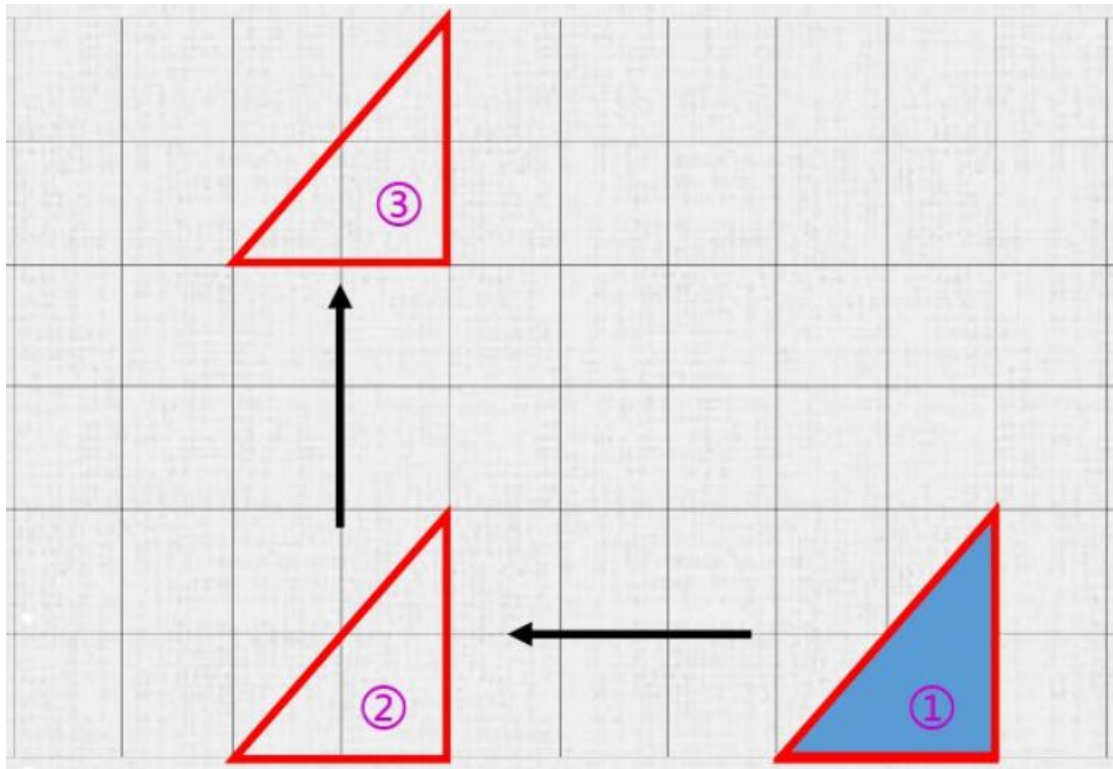


青少年六年级模拟卷（理论）

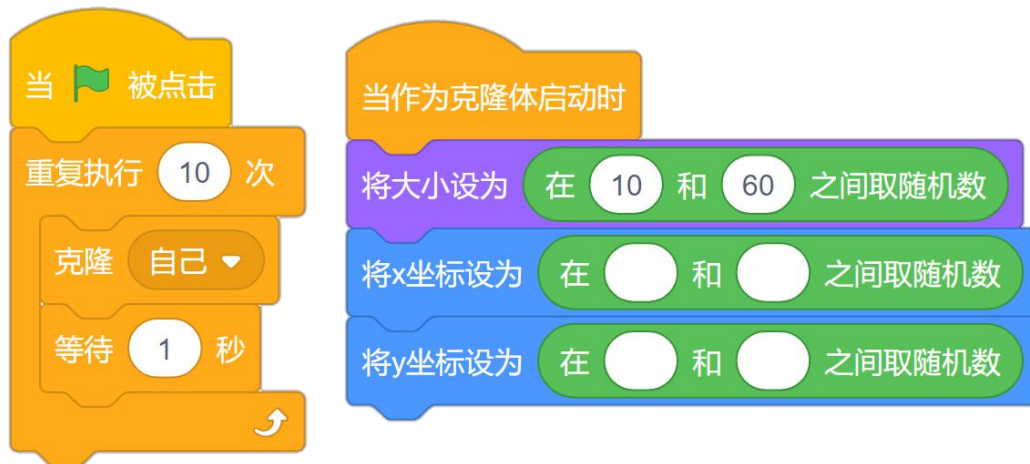
一、单选题（共 20 题，每题 3 分，共 60 分）

1. 观察后填一填，三角形先由位置①向_____平移_____格，到位置②；再位置②向_____平移_____格到位置③？正确的选项是（ ）。C



- A. 左； 3； 上； 2
- B. 左； 4； 上； 3
- C. 左； 5； 上； 4
- D. 左； 6； 上； 5

2. 程序空白处应填写（ ），才能使角色只出现在舞台的下半部分？ A



- A. -240; 240; -180; 0
- B. 0; 240; 0; -180
- C. -240; 240; 0; 180
- D. 0; 240; -180; 180

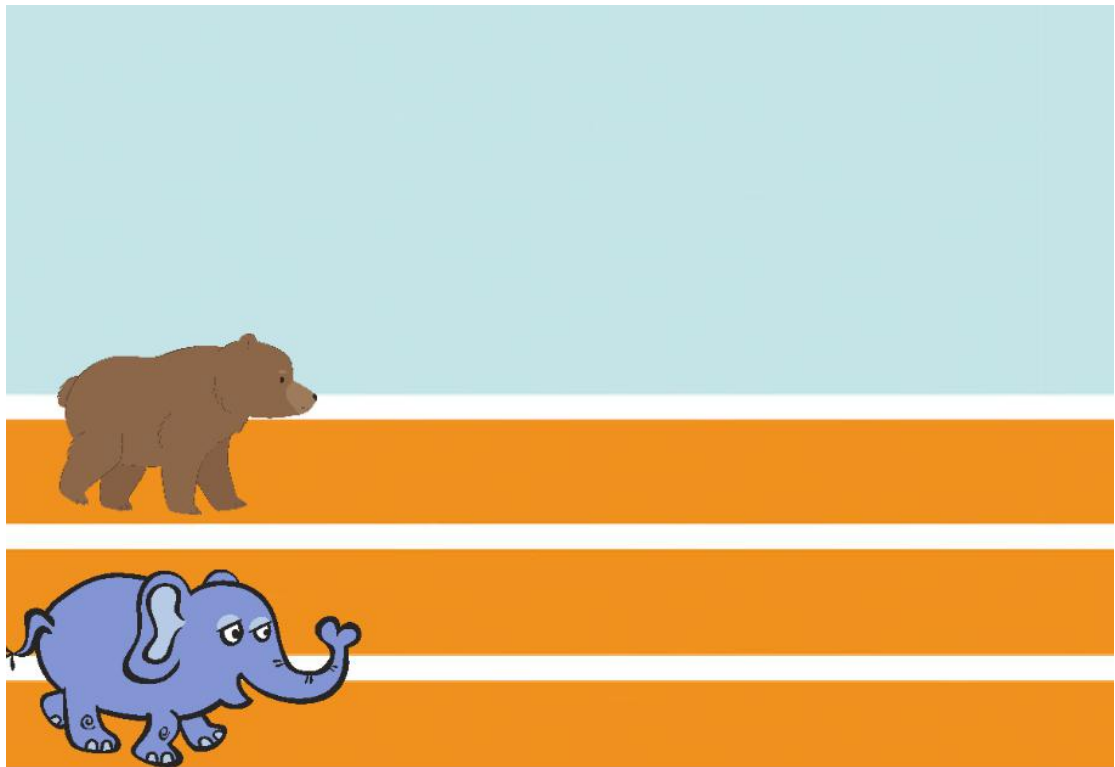
3. 运行如下所示程序后，角色说出的数值是（ ）。D



- A. 0

- B. 40
- C. 90
- D. 180

4. 小熊和大象比赛跑步，点击绿旗运行以下程序，最先到达终点的是（ ）。B





- A. 小熊
- B. 大象
- C. 两者同时到达
- D. 无法进行比较

5. 甲、乙、丙三人中只有一个人语文测验没有及格，甲说：“是丙”；乙说：“甲在说谎”；丙说：“不是我”，如果这三句话中只有一句是对的，那么（ ）没有及格？ C

- A. 甲
- B. 乙
- C. 丙
- D. 以上都不对

6. 运行下列程序，角色说的结果是（ ）。 D



- A. 8
- B. 6
- C. 2
- D. 0

7. 执行完以下程序后，n 的值是（ ）。C



- A. 3
- B. 4

- C. 5
- D. 50

8. 每到秋天，北方的严寒气候不再适合大雁生存，大雁便会飞往温暖的南方。大雁每飞行一段距离，疲劳值就会增加，休息一会后，疲劳值会小幅度减小。下列程序中，大雁在飞行 3 次之后，它的疲劳值最大值和最小值分别是（ ）。C



- A. 40; 20
- B. 35; 15
- C. 35; 10
- D. 30; 10

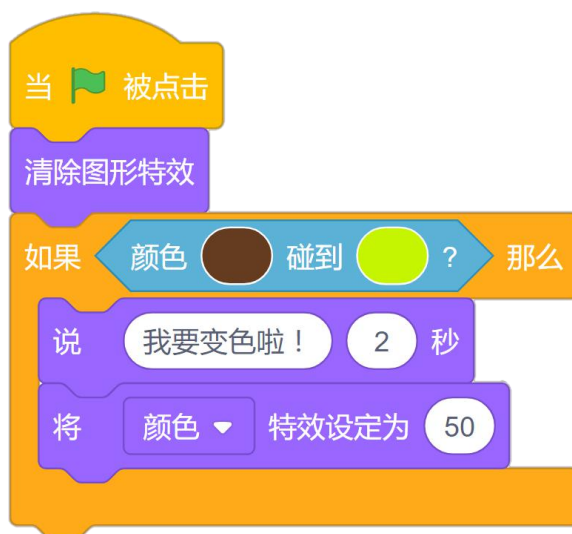
9. 变色龙是一种神奇的动物，会随着环境的变化，通过调节皮肤表面的纳米晶体来改变光的折射，从而达到变色的效果。变色既有利于隐藏自己，又有利于捕捉猎物。图中的变色龙爬到了树枝上，下列（ ）项可以让变色龙改变自己身体的颜色。C



A.



B.



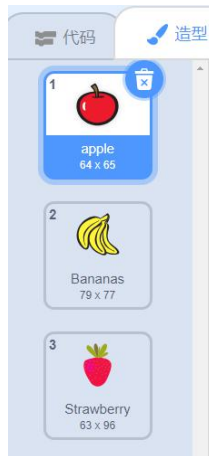
C.



D.

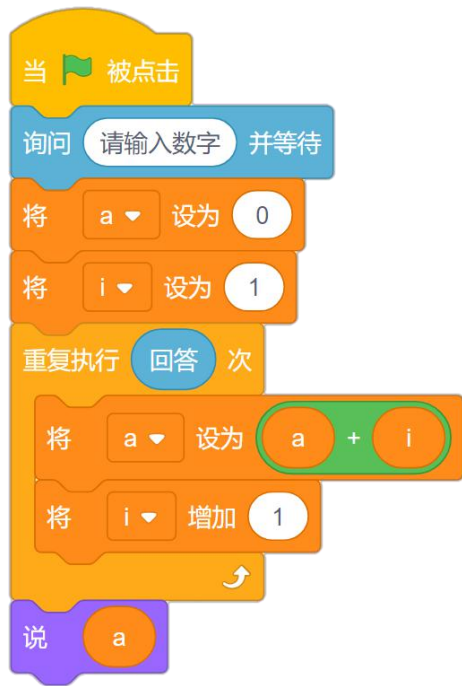


10. 如图所示，“水果”角色有三种造型，运行下列程序，（ ）项水果不会出现？ D



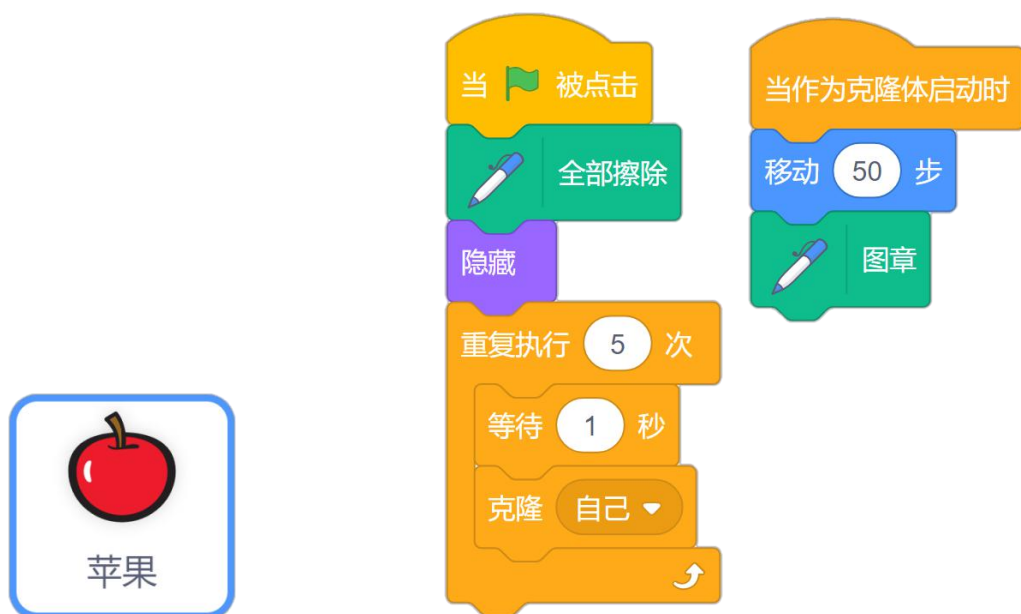
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 都有可能出现

11. 在下列程序中，回答的值输入 5，那么变量 a 的值是（ ）。B



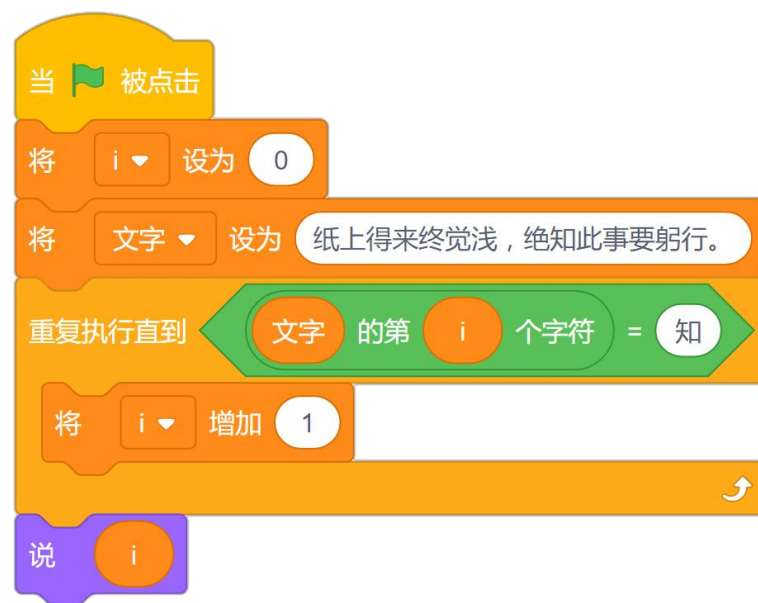
- A. 10
- B. 15
- C. 36
- D. 55

12. 角色苹果执行完下列程序后，舞台上会出现（ ）个苹果。A



- A. 1
- B. 2
- C. 5
- D. 10

13. 运行下列程序，说话的内容是（ ）。C



- A. 8
- B. 9
- C. 10
- D. 11

14. 有一只昆虫在数轴上爬行，它从原点开始爬，“+”表示此昆虫由原点向右，“-”表示此昆虫由原点向左，总共爬行了5次，其数据统计如下（单位：厘米）：
+3，-2，-4，+1，-5，如果此昆虫每分钟爬行3厘米，用编程计算在此爬行过程中昆虫用的总时间，下列（ ）积木会用到。D

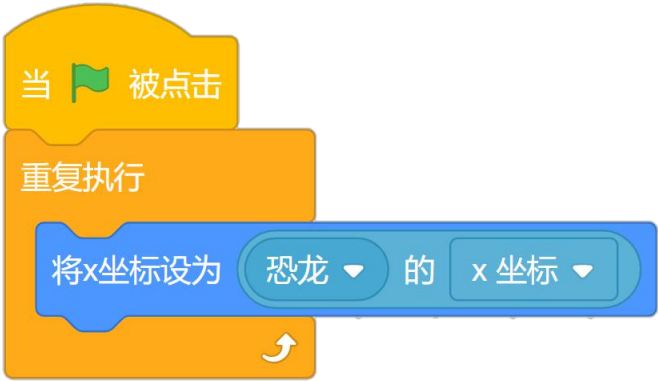
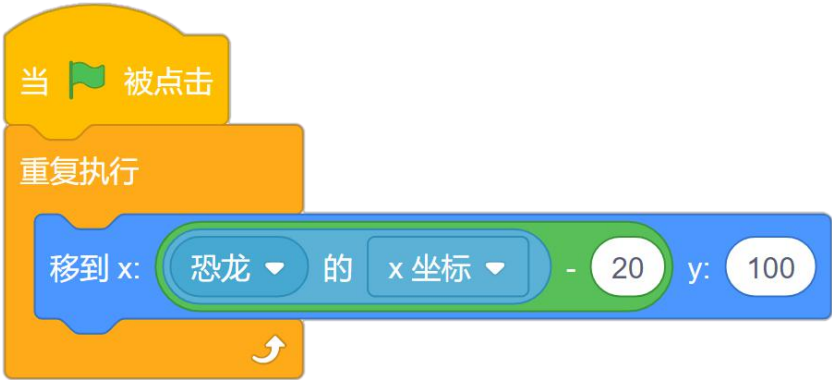


- B.
- C.
- D.

15. 下列选项中，（ ）项不能使恐龙名称（Dinosaur）跟随角色恐龙水平移动。

D



- B. 
- C. 
- D. 

16. 图中是小星星的乐谱，用 Scratch 演奏“一闪一闪亮晶晶”表述正确的是()。

A

小星星



1=C 1 1 5 5 6 6 5 — 4 4 3 3 2 2 1 —
一 闪 一 闪 亮 晶 晶， 满 天 都 是 小 星 星，

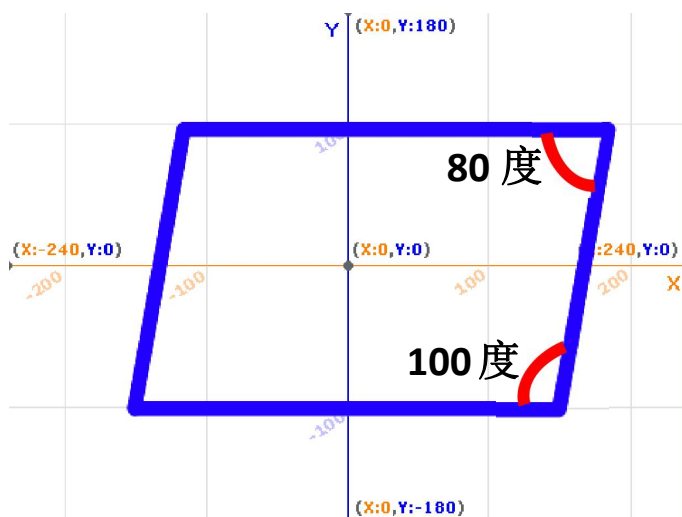
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

17. 执行完以下程序，输入 10 后，变量“数值”的值是（ ）。D



- A. 0
- B. 10
- C. 20
- D. 30

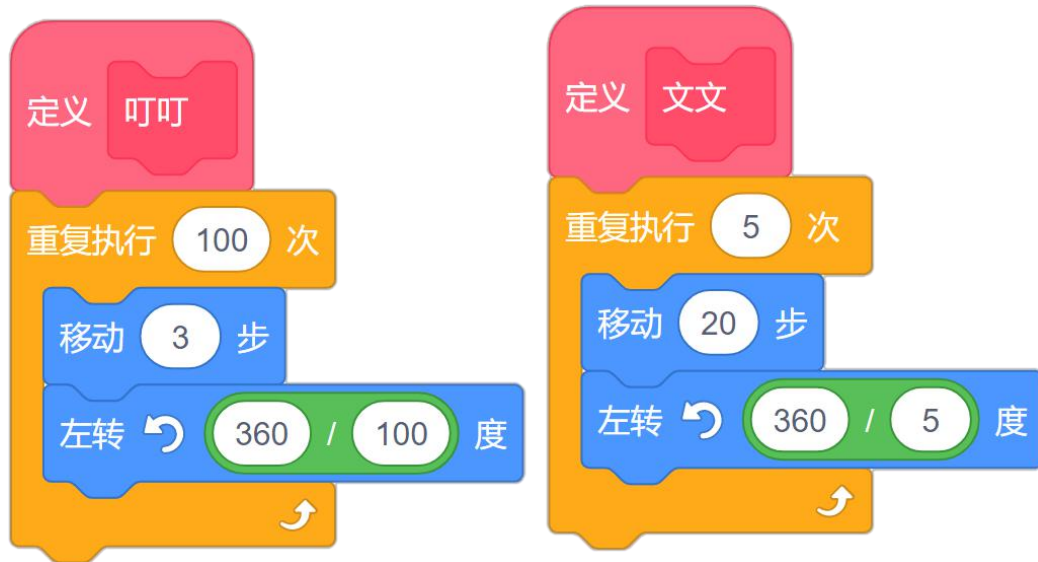
18. 两组对边分别平行的四边形，叫做平行四边形。其中，平行四边形内角和是360 度，并且对角相等。下列程序中的方框内选择（ ）项可以画出图中的平行四边形。 B



- A. 2; 80; 80
- B. 2; 80; 100

- C. 2; 100; 80
D. 2; 100; 100

19. 观察下图，选项中说法正确的是（ ）。D

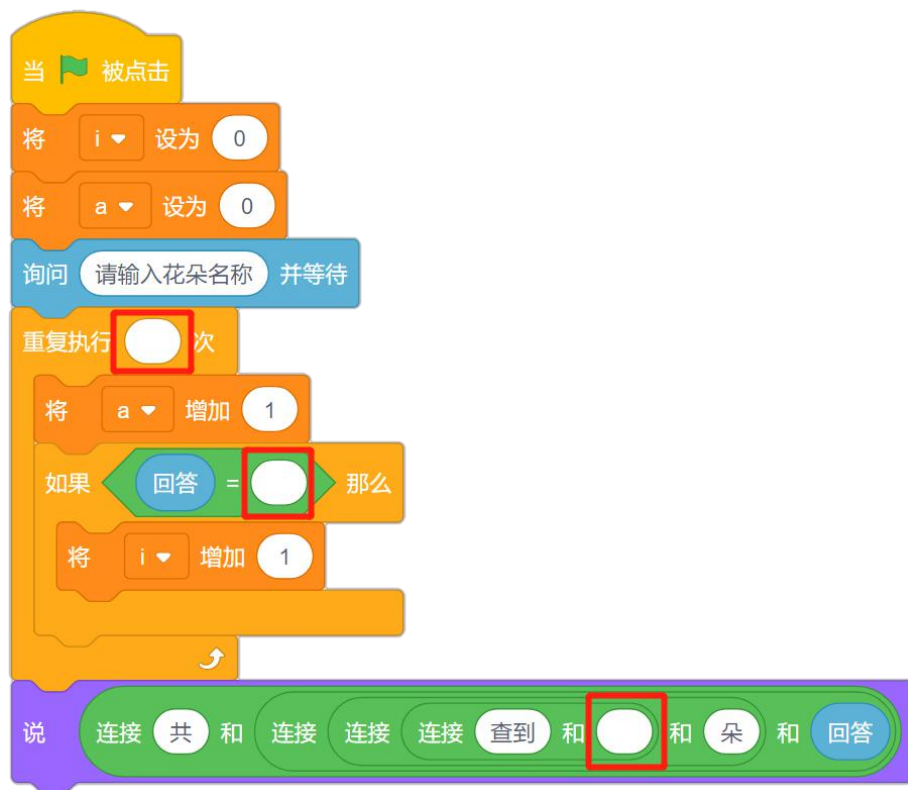


- A. 新积木“叮叮”可以画一个正方形，“文文”可以画出一个圆
B. 新积木“叮叮”可以画一个五方形，“文文”可以画出一个圆
C. 新积木“叮叮”可以画一个圆形，“文文”可以画出一个正方形
D. 新积木“叮叮”可以画一个圆形，“文文”可以画出一个五边形

20. 建立一个查询花朵重名的系统，程序中的空白处依次填写的是（ ）。B



花朵名称	
1	栀子花
2	茉莉花
3	米兰花
4	康乃馨
5	长寿花
6	郁金香
7	美女樱
8	康乃馨
+	长度8 =



- A. 花朵名称 的项目数 花朵名称 的第 a 项 a
- B. 花朵名称 的项目数 花朵名称 的第 a 项 i

- C. 
- D. 

二、多选题（共 5 题，每题 4 分，共 20 分）

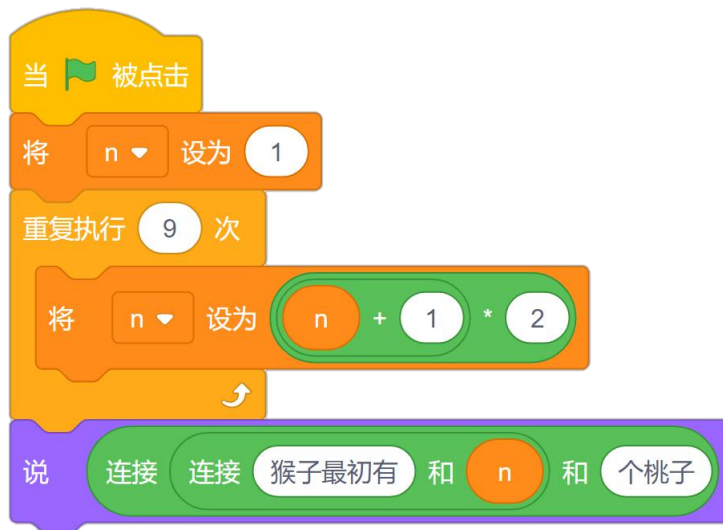
1. 下列程序中，可以计算出既是 4 的倍数又是 6 的倍数的程序是（ ）。ABC

- A. 
- B. 
- C. 

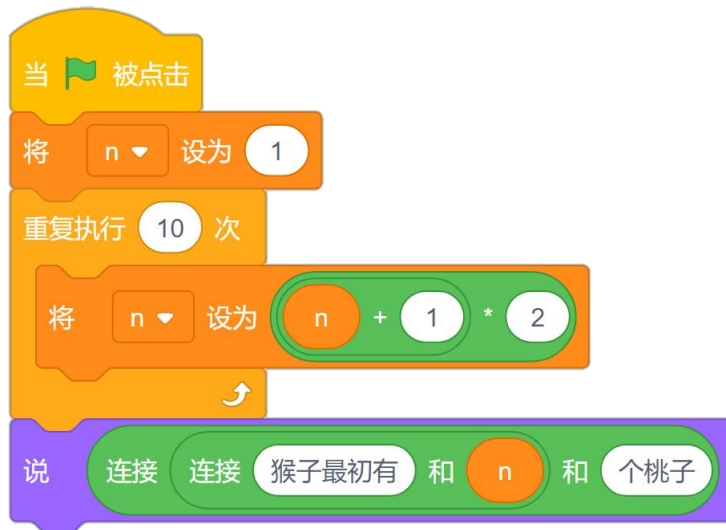


D.

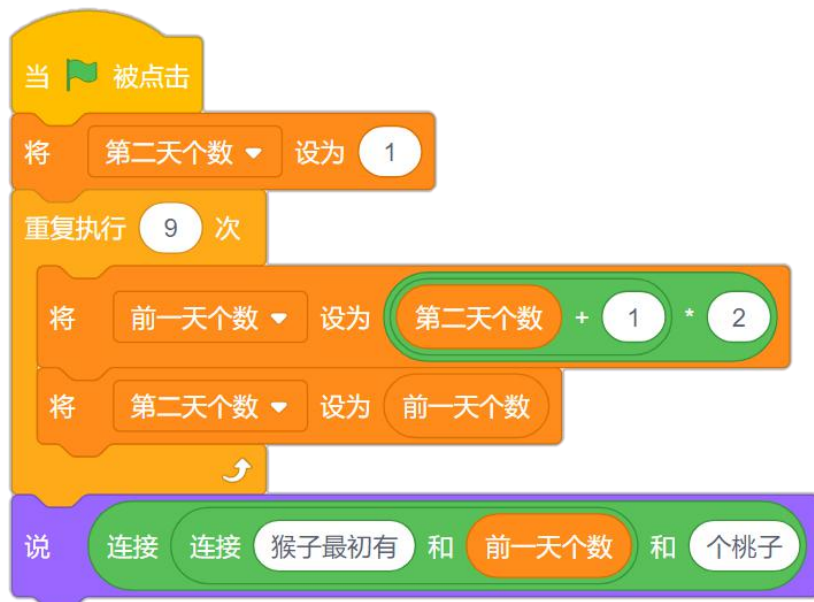
2. Scratch 编程巧解数学谜题——猴子吃桃：猴子摘了一堆桃，第一天吃了一半，还不过瘾，又多吃了一个。第二天又将剩下的桃子吃了一半，又多吃了一个。以后每天都吃前一天剩下的一半零一个，到第 10 天早上，只剩下一个桃子了，下列（ ）选项可以正确计算出猴子最初有多少个桃子？ AC



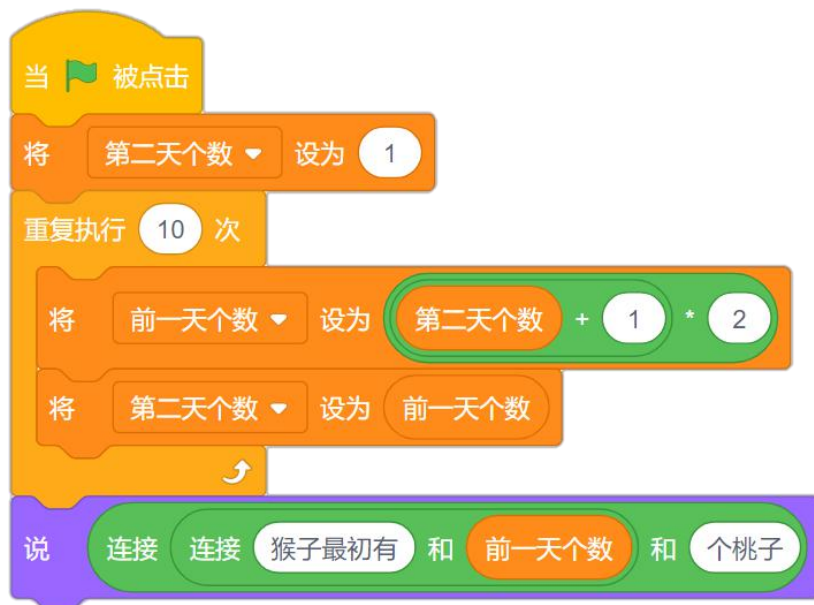
A.



B.



C.

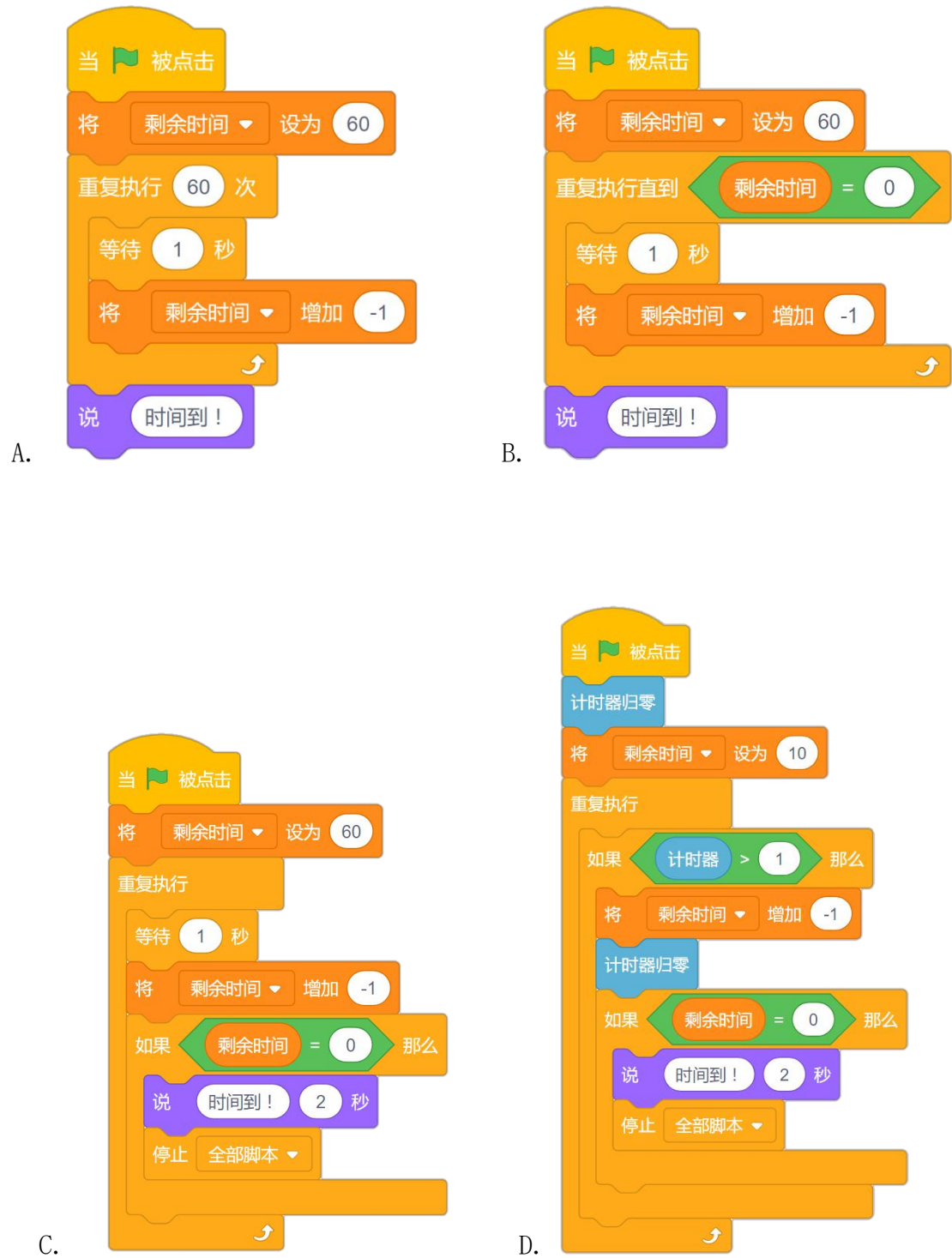


D.

3. 以下（ ）项可以实现 Scratch 交换两个变量的值。 ACD



4. 分析下面的程序，其中（ ）项可以实现倒计时。ABCD



5. 下列程序中，（ ）项可以实现让角色打印说出“我爱你，中国！”BCD



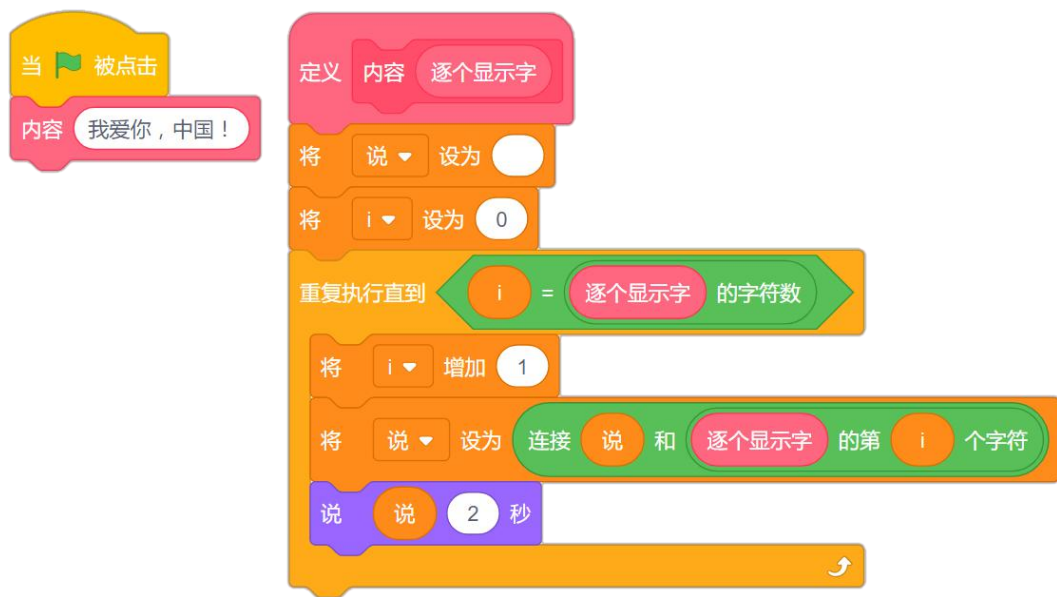
A.



B.



C.



D.

三、判断题（共 10 题，每题 2 分，共 20 分）

1. 在编程设计中，“函数”就是一段实现了某种功能的脚本，并且可以供其它脚本多次、反复调用，使程序模块化。（ ）✓

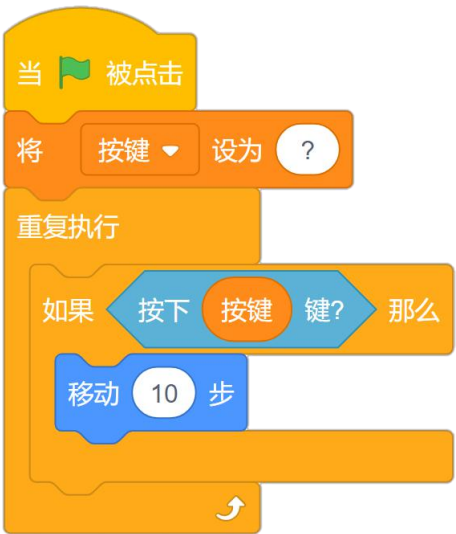
2. - 鼠标的x坐标 它可以表示鼠标的 x 坐标的相反数。（ ）✓

3. 执行以下程序，角色面向的是-90 方向。（ ）✗



4. 点击绿旗，并在键盘上同时按下红框内的按键，程序中的问号如果是英文状态

下，角色就会移动。（ ）✓



5. 在 Scratch 中绘制五角星，设置旋转度数是 144。（ ）✓

6. 下列两个程序运行的结果是相同的。（ ）✕



7. 鸡兔同笼是中国古代的数学名题之一。有若干只鸡兔同在一个笼子里，从上面数，有 35 个头，从下面数，有 94 只脚。问笼中各有多少只鸡和兔？正确方程式如下图所示。（ ）✓

$$4 * \text{兔子的数量} + 2 * 35 - \text{兔子的数量} = 94$$

8. 克隆体也可以被克隆，即当我们重复使用克隆功能时，原角色和克隆体同时被克隆，角色的数量是成指数级增长的。（ ）✓

9. 运行以下程序，可以使对应的角色在舞台上四处移动，碰到边缘反弹。（ ）

✗



10. 下面是自定义积木制作的程序，两者运行后，执行的结果是相同的。（ ）

✗

