

创意编程与智能设计大赛小学高年级模拟题

——SCRATCH

单选题 (2分) 总分: 100 分 上一题 下一题

1、要让角色移动过程中碰到舞台边缘说“你撞到我啦”，下图红框处应该选择哪个指令？
()



- ☐ A、碰到 鼠标指针 ?
- ☐ B、碰到颜色 ?
- ☐ C、到 鼠标指针 的距离
- ☐ D、颜色 碰到 ?

2、制作“火箭发射”的动画，在动画初始状态需要选择哪个积木指令，实现静音的效果？
()

- ☐ A、将音量设为 100 %
- ☐ B、将 音调 音效设为 100
- ☐ C、将 左右平衡 音效设为 100
- ☐ D、停止所有声音

3、下列程序的运行效果描述正确的是？（）



- ☐ A、 面向鼠标指针
- ☐ B、 移到鼠标指针位置
- ☐ C、 重复执行移到鼠标指针位置
- ☐ D、 重复操作鼠标

4、制作“开心苹果”的动画，当前“苹果”角色的大小为30，下面哪组指令能够使得“苹果”角色的大小增加10？（）



5、下图中程序运行后，角色的坐标为？（ ）



- ☐ A、 (0, 0)
- ☐ B、 (100, 100)
- ☐ C、 (100, 0)
- ☐ D、 (0, 100)

6、运行下面指令时，角色会说出？（ ）



- ☐ A、 apple
- ☐ B、 banana
- ☐ C、 applebanana
- ☐ D、 bananaapple

7、下列哪个指令角色运行完程序之后回到最开始的状态的是？（）

☐ A、
 

☐ B、
 

☐ C、
 

☐ D、
 

8、角色的程序如下图，运行效果是？（）



- ☐ A、 没有任何效果
- ☐ B、 角色大小增加10
- ☐ C、 角色大小增加20
- ☐ D、 角色大小增加30

9、角色初始状态面向左边（-90°），下列选项中程序运行后哪个选项和下图的最终效果一样？（ ）



10、该模块的作用是？（）



- ☐ A、 如果不满足条件，执行指令包含的脚本模块
- ☐ B、 如果满足条件，执行指令包含的脚本模块
- ☐ C、 如果满足条件，重复执行指令包含的脚本模块
- ☐ D、 如果不满足条件，重复执行指令包含的脚本模块

11、下列程序指令中，能正确计算出正方形的面积的是？（）

☐ A、

☐ B、

☐ C、

☐ D、

12、在十六进制中，10用小写字母a表示，15用小写字母（）表示？

- ☐ A、 b
- ☐ B、 d
- ☐ C、 e
- ☐ D、 f

13、要实现如果键盘输入的数大于10就改变角色大小，否则就改变角色特效，应选择下列哪个指令？（）

○A、

○B、

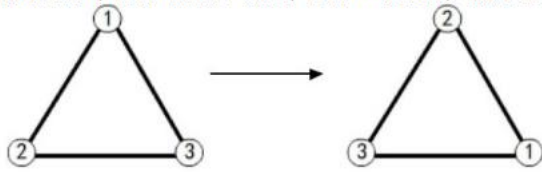
○C、

○D、

14、下面的数中，可以表示为二进制的数是？（）

- A、 2
- B、 10111
- C、 32768
- D、 1024

15、冬冬和明明在玩一个旋转三角形的游戏，三角形的三个顶点的编号分别为1、2、3。顶部编号为1，旋转1次如下图所示，旋转100圈以后，顶部编号为？（ ）



- ☐ A、 1
- ☐ B、 2
- ☐ C、 3
- ☐ D、 0

16、下面哪个指令的运算结果为假 false？（ ）

- ☐ A、 $97 > 100$ 与 $100 < 200$
- ☐ B、 $215 < 200$ 或 $100 > 50$
- ☐ C、 $100 > 50$ 与 $20 < 50$
- ☐ D、 $20 = 50$ 或 $51 > 50$

123编程

17、一只小球从舞台顶部落下，舞台底部分为绿色的草地和蓝色的河流两种，我们可以通过哪种程序结构实现判断出落在草地还是河流中？（）

- ☐ A、
- ☐ B、
- ☐ C、
- ☐ D、

18、想让小猫一直在舞台上移动，应采用下列哪种程序结构？（）

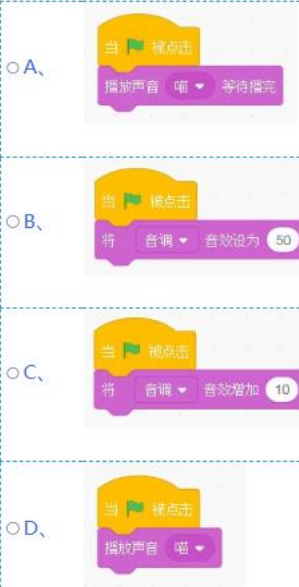
- ☐ A、
- ☐ B、
- ☐ C、
- ☐ D、

19、运行下面指令模块，输入100，正确的显示效果是？（ ）



- ☐ A、 全票
- ☐ B、 半票
- ☐ C、 全票半票
- ☐ D、 半票全票

20、播放“喵”的声音时，下面哪组指令能够精确定位音调的大小？（ ）



21、要使 Scratch中的角色切换造型，可选用下列哪一条指令？（ ）



○D、



22、下面哪个指令的运算结果为5？（）

○A、



○B、



○C、



○D、



23、观察下方方阵图中的变化规律，虚线框中应该填入的图形是？（）



○A、



○B、



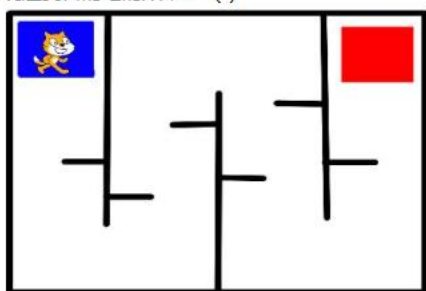
○C、



○D、



24、如图所示，制作走迷宫的游戏，设计红色区域为目的地，我们可以通过哪组积木指令实现达到目的地的效果？（）



○A、

○B、

○C、

○D、

25、下列关于红绿灯流程图符合实际的是? ()

○A、

○B、

○C、



○D、



判断题 (2分)

总分: 100 分

[上一题](#)

[下一题](#)

26、运行如下所示程序，当鼠标指针位于屏幕左下角时，角色不会旋转。（ ）



☐ 正确

☐ 错误

27、以下程序的计算结果是4。（ ）



☐ 正确

☐ 错误

28、下面循环中的程序模块将被重复执行20次。（）



☐ 正确

☐ 错误

29、如下图：点击“复制”可以创建新的角色副本，包含相同的脚本、造型和声音。（）



☐ 正确

☐ 错误

30、下面的程序运行完以后，a的值为10。（）



☐ 正确

☐ 错误

31、下列程序的运行结果是完全相同的。（ ）



☐ 正确

☐ 错误

32、角色在舞台的中央，给角色编写如下程序，当按下空格键时，角色的大小会增加10。（ ）



☐ 正确

☐ 错误

33、如下图，该程序的计算结果是-3。（ ）



☐ 正确

☐ 错误

34、运行下面的程序后，X 的值为 "true" 。（ ）



☐ 正确

☐ 错误

35、我们使用下面的取色工具，可以在舞台以外的区域选取颜色。（ ）



☐ 正确

☐ 错误

编程题（15分）

总分：100 分

[上一题](#)

[下一题](#)

需人工评分，不记入模拟成绩！请用【Scratch】软件做下，交卷查看参考程序！

36、“飞不出去的蝴蝶”

程序说明：舞台上有黑色边框，蝴蝶自动向前运动时，如果触碰到黑色边框，就会发出声音，并且转向。蝴蝶永远都飞不出黑色边框。（边框自己绘制）

一、准备工作

- (1) 在舞台四周绘制一个封闭的黑色边框（如图），无填充、黑色边框加粗。
- (2) 删除原小猫角色，加载新角色蝴蝶。

二、功能实现

- (1) 蝴蝶角色初始位置在黑色边框内部，蝴蝶自动向前运动。
- (2) 如果触碰到黑色边框，就会发出声音碰到黑色边框后自动转向，并自动运动，向矩形方框内部的白色区域运动。蝴蝶永远都飞不出黑色边框。如此循环，蝴蝶的运动区域不会超出矩形方框。



编程题 (15分)

总分: 100 分

[上一题](#)

[下一题](#)

需人工评分, 不记入模拟成绩! 请用【Scratch】软件做下, 交卷查看参考程序!

37、“巡线小车”:

编程说明: 舞台上有一条加粗的黑线, 小车能自动沿着黑线前进。当小车触碰到黑线时, 还能发出声音。黑线需要自己绘制、小车可使用角色库中的图案。

一、准备工作

- (1) 删除原小猫角色, 导入小车角色, 并合理设定小车的大小。
- (2) 在舞台中央绘制一条加粗的黑线。
- (3) 在小车的车头部位画一个红色圆形, 填充和边框都是同一种颜色, 能用该形状检测黑色。

二、功能实现

- (1) 小车角色初始位置与黑色粗线部分重合, 车头处的红色圆形位于黑色粗线边缘。
- (2) 当小车触碰到黑线时, 还能发出声音。
- (3) 点击绿旗后, 小车角色自动检测颜色, 当小车角色前面的红色圆形检测到黑色粗线时, 系统播放音效, 同时小车向与黑线位置相反方向转向并小幅移动; 这时小车角色前面的红色圆形会检测到白色区域, 小车又向与白色区域相反的方向转向并小幅移动。如此循环, 小车会沿着黑色粗线与白色舞台背景之间的交界处向前运动, 不会离开黑线。



123编程