

创意编程与智能设计大赛小学低年级模拟题(二) 答案

——SCRATCH

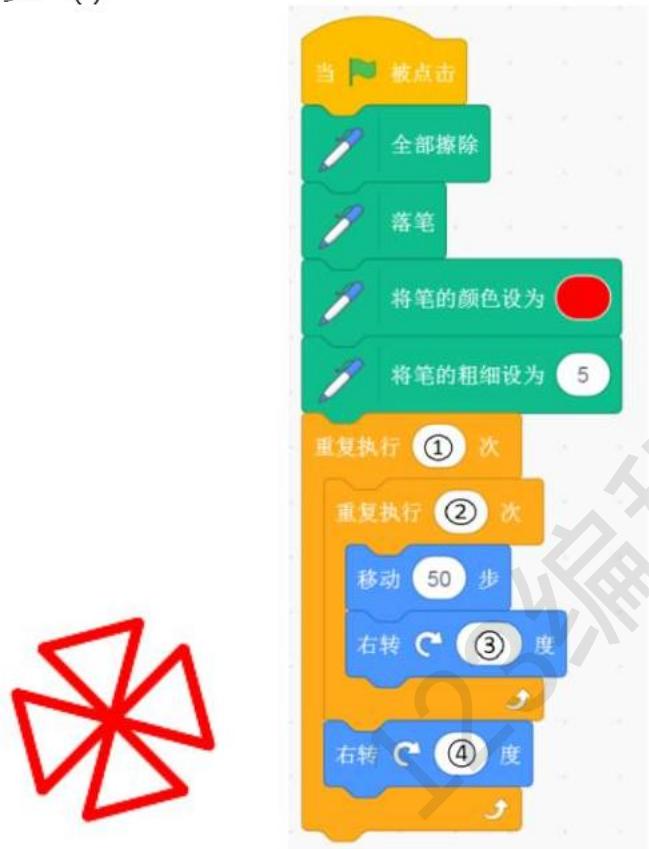
单选题 (2分)

总分: 100 分

[上一题](#)

[下一题](#)

1、要使以下代码运行后画出如图所示三角形风车，则以下代码中①②③④处应分别填入多少? ()



The image shows a Scratch script on the right and a red triangle windmill on the left. The script starts with a 'When green flag is clicked' event block, followed by 'Erase all', 'Pen down', 'Set pen color to red', and 'Set pen thickness to 5'. Then there is a 'Repeat (1) times' loop containing a 'Repeat (2) times' loop. The inner loop has 'Move 50 steps', 'Turn right (3) degrees', and 'Turn right (4) degrees' blocks. The windmill on the left is a red shape with four triangular blades, each pointing towards the center, forming a total of eight triangles.

☐ A、 3 4 90 120

☐ B、 4 3 90 120

☐ C、 3 4 120 90

☐ D、 4 3 120 90

正确答案: D (答题 3276次, 答对 2608次, 正确率: 79.61%)

你的答案: 未做

试题解析:

[解析不准确? 我来修正!](#)

画了四个三角形, 每个三角形的旋转是90度, 所以答案是D。

2、运行下列脚本, i 的值为? ()



- ☐ A、 6
- ☐ B、 5
- ☐ C、 4
- ☐ D、 3

正确答案: C (答题 3052次, 答对 2374次, 正确率: 77.79%)

你的答案: 未做

试题解析:

[解析不准确? 我来修正!](#)

此题num的值没有发生任何变化一直是0, 所以“设置i的值为i+num”这句也不会改变i的值, 只有“将i增加1”会改变i的值, 所以i的值一共变化3次, 从1每次加1, 所以最后i=4。

3、执行下面的脚本后，变量“分数”的值是多少？（）



- ☐ A、 5
- ☐ B、 6
- ☐ C、 10
- ☐ D、 25

正确答案： C (答题 2930次，答对 2793次，正确率： 95.33%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

分数增加了分数，就是 $5+5=10$

4、执行以下代码后，屏幕上将出现（）只小猫？



- ☐ A、 1
- ☐ B、 5
- ☐ C、 10
- ☐ D、 50

正确答案： B (答题 2890次，答对 2638次，正确率： 91.29%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

小猫角色是隐藏了，只是图章了5次，每次位置都不一样，所以是5只小猫。

5、小明想在Scratch中设置一个倒计时变量，那么首先应该在哪个模块添加这个变量呢？
()

- ☐ A、 控制模块
- ☐ B、 侦测模块
- ☐ C、 变量模块
- ☐ D、 运算模块

正确答案： C (答题 2825次，答对 2259次，正确率： 79.97%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

使用变量应该在“变量”模块。

6、当以下代码块执行完毕时，角色的X坐标是多少？ ()



- ☐ A、 0
- ☐ B、 24
- ☐ C、 40
- ☐ D、 120

正确答案： D (答题 2780次，答对 2570次，正确率： 92.45%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

循环一个执行了 $8 \times 5 = 40$ 次，x坐标每次加3，就是 $40 \times 3 = 120$

7、一个角色落笔后会从该角色的哪里画出轨迹？（）

- ☐ A、 角色的最下端
- ☐ B、 角色的最上端
- ☐ C、 角色的中心点
- ☐ D、 随机选择角色的某个位置

正确答案： C (答题 2732次, 答对 2454次, 正确率： 89.83%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正](#)

这里是角色的中心点。

8、如果某角色的代码如下，点击开始，当点击该角色时会出现什么效果？（）



- ☐ A、 该角色边走边说数字“1”
- ☐ B、 该角色移动一段距离
- ☐ C、 该角色消失不见
- ☐ D、 该角色说完数字“1”就消失不见

正确答案： C (答题 2705次, 答对 1473次, 正确率： 54.46%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

因为说1之后马上广播消息1，接收到消息1后，马上隐藏，中间没有任何延时，所以角色是直接隐藏的。

9、要让小猫随机出现在一个位置，需要使用()命令？

- ☐ A、 变量
- ☐ B、 随机数
- ☐ C、 图章
- ☐ D、 画笔

正确答案： B (答题 2612次， 答对 2474次， 正确率： 94.72%)

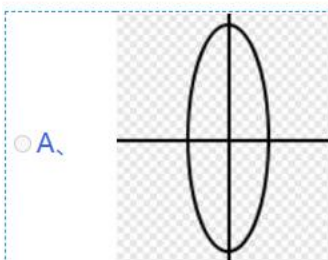
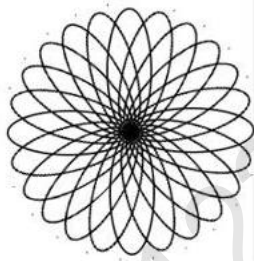
你的答案： 未做

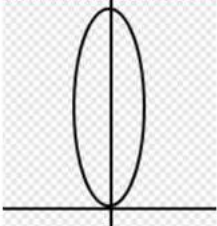
试题解析：

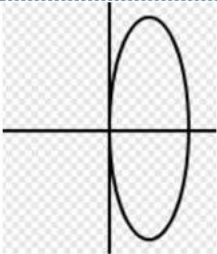
[解析不准确？我来修正](#)

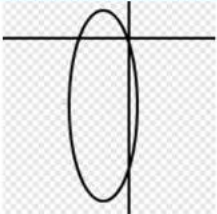
这里当然是随机数。

10、执行下列代码，可以画出如图所示的图形，则角色的旋转中心为？ ()



☐ B、


☐ C、


☐ D、


正确答案： B (答题 2585次, 答对 1965次, 正确率： 76.02%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

仔细观察图形旋转方向，角色的中心点应该在椭圆的最下方。选B

11、关于循环语句的嵌套，下列哪些做法是错误的？ ()



①



②



③



④

☐ A、 ③④

☐ B、 ②③

☐ C、 ①④

☐ D、 ①②

正确答案： A (答题 2525次, 答对 2031次, 正确率： 80.44%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

如果内层是“重复执行”没有指定次数，外层是永远执行不到的。所以3,4都是错误的。

12、在“运算”脚本中，以下哪个代码块可以实现“在{10、20、30、.....、100}中随机选择一个数”？（）

- ☐ A、 在 1 和 100 之间取随机数 / 10
- ☐ B、 10 * 在 1 和 10 之间取随机数
- ☐ C、 在 1 和 10 之间取随机数
- ☐ D、 在 0 和 100 之间取随机数

正确答案： B (答题 2481次，答对 2016次，正确率： 81.26%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

观察题目的随机数都是10的倍数，所以是B。

13、关于广播，以下哪些说法是正确的？（）

- ☐ A、 一个角色广播一个消息，只有自己可以接收这个消息，并启动接受消息程序。
- ☐ B、 新建一个消息后，只有一个角色可以广播这个消息。
- ☐ C、 重复执行广播一个消息，接收这个消息的程序只会被唤醒一次。
- ☐ D、 一个角色发出一个消息，所有其他角色都可以接收这个消息并启动各自不同的接受消息程序。

正确答案： D (答题 2415次，答对 2096次，正确率： 86.8%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

角色和消息并没有什么限制，一个角色发出一个消息，所有角色都可以接收并处理这个消息。

14、顺序、选择、循环是三种基本结构，其中()结构实现程序反复执行？（）

- ☐ A、 顺序
- ☐ B、 选择
- ☐ C、 循环
- ☐ D、 以上都是

正确答案： C (答题 2384次，答对 2208次，正确率： 92.62%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

反复执行当然是循环了。

15、动画的帧数是指一秒钟切换图片的次数，以下是小猫包含的造型，那么你知道角色的帧数为多少吗？（ ）



- ☐ A、 帧数为5
- ☐ B、 帧数为2
- ☐ C、 帧数为0.5
- ☐ D、 帧数为0.2

正确答案： A (答题 2372次，答对 1462次，正确率： 61.64%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

帧数就是一秒钟内切换图片的次数，这里每次切换等待0.2秒，1秒钟内切换了 $1/0.2=5$ 次。

16、关于下面广播的脚本功能表述正确的是？（）



- ☐ A、 当“绿旗”被点击，广播“绘制背景”消息，然后再广播“绘制字符图案”消息。
- ☐ B、 当“绿旗”被点击，广播“绘制背景”消息，等待收到消息的脚本执行完成，然后再广播“绘制字符图案”消息。
- ☐ C、 当“绿旗”被点击，向所有角色和舞台广播“绘制背景”消息，等待接收到消息的程序执行完成，再向所有角色和舞台广播“绘制字符图案”消息。
- ☐ D、 当“绿旗”被点击，向所有角色和舞台广播“绘制背景”消息，再向所有角色和舞台广播“绘制字符图案”消息。

正确答案： C (答题 2344次，答对 1269次，正确率： 54.14%)

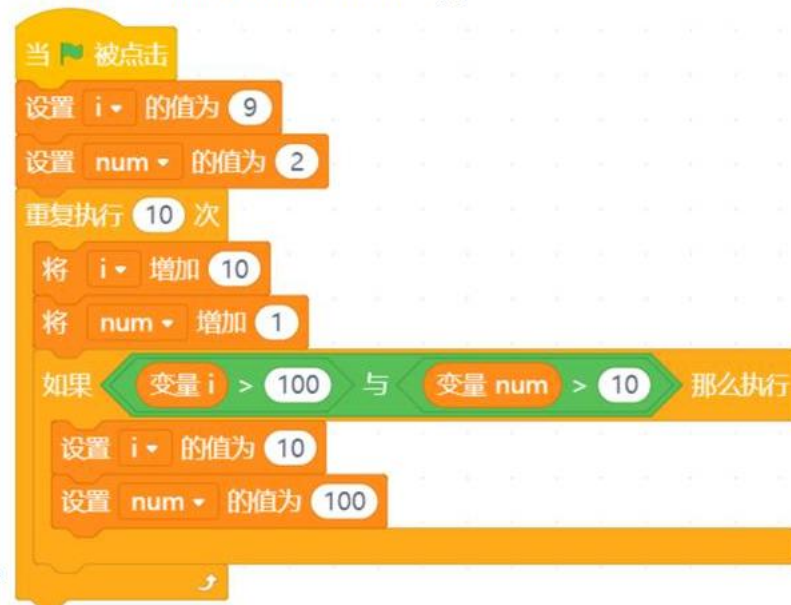
你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

“广播消息并等待”要等待所有的消息处理完成后才会继续执行，对象包括舞台和所有的角色。所以C的说法最准确。

17、运行下列脚本，num的值为？（）



- ☐ A、 11
- ☐ B、 12
- ☐ C、 110
- ☐ D、 100

正确答案： D (答题 2248次，答对 1774次，正确率： 78.92%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

循环执行第9次：i=99，num=11，判断条件需要两个都满足，不会执行条件成立的语句。

循环执行第10次：i=109,num=12，满足判断条件，所以执行设置num为100。

18、关于变量，下列说法错误的是？（）

- ☐ 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）

正确答案： C (答题 2191次，答对 1514次，正确率： 69.11%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

变量里面是不能保存图片 and 声音的，只能保存一些数字和字符。

19、小明用 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。最有可能的原因是下列哪项？（）

- ☐ 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

正确答案： C (答题 2177次， 答对 1990次， 正确率： 91.42%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

轮子转动的时候高低不平，最有可能是轮子的中心点没有在圆心。

20、下面积木运行完后，变量“数”的值是多少？（）



- ☐ A、 15
- ☐ B、 12
- ☐ C、 17
- ☐ D、 22

正确答案： C (答题 2160次， 答对 2023次， 正确率： 93.66%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

初始值为2，三次每次增加5，所以结果是 $2+3*5=17$

21、关于 Scratch中的克隆，以下说法哪一个错误的？（）

- ☐ A、 当克隆发生的那一刻，克隆体会继承原角色的所有属性。
- ☐ B、 克隆体也可以被克隆。
- ☐ C、 删除克隆体跟隐藏克隆体本质上一样。
- ☐ D、 克隆体被克隆出来，立即去执行“当作为克隆体启动时”下面的程序。

正确答案： C (答题 2144次， 答对 1445次， 正确率： 67.4%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

删除克隆体和隐藏式不一样的，删除了克隆体，克隆体的程序也没有了，隐藏克隆体，只是不显示了，但是克隆体的程序依然会执行。

22、对于以下代码块，当绿旗被单击时，不可能出现的结果为？（）



- ☐ A、 随机数 1
- ☐ B、 随机数 10
- ☐ C、 随机数 5
- ☐ D、 随机数 5.5

正确答案： D (答题 2130次， 答对 1956次， 正确率： 91.84%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

在两个整数直接取随机数，结果也是整数。如果在小数和整数之间，或者小数和小数之间随机数才可能是小数。

23、在Scratch画笔模块中，我们可以运用()指令将一片花瓣变成一朵花？ ()



- ☐ A、 复制/粘贴
- ☐ B、 组合
- ☐ C、 图章
- ☐ D、 自制积木

正确答案： C (答题 2107次， 答对 1568次， 正确率： 74.42%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

注意是画笔模块，“图章”是画笔模块的积木。

24、下列关于下图的描述，哪个是错误的？ ()



- ☐ A、 重复执行的次数不是固定的
- ☐ B、 在执行大嘴巴里面的指令之前会先检测条件是否成立
- ☐ C、 执行大嘴巴里面的指令之后才会检测条件是否成立
- ☐ D、 判断条件设置不恰当时，可能导致死循环

正确答案： C (答题 2068次， 答对 1302次， 正确率： 62.96%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

大嘴巴里面的指令是否执行取决于条件是否成立，所以 C是错误，检测条件在前。

25、小明设计 Scratch程序时使用了克隆体，可是运行一段时间以后，计算机的速度越来越慢，舞台上的角色出现严重的卡顿。下面哪个选项最有可能解决这一问题？（）

- ☐ A、 减少命令的数量
- ☐ B、 采用加速模式
- ☐ C、 将无关命令移出循环体
- ☐ D、 使用删除本克隆体命令

正确答案： D (答题 2055次，答对 1345次，正确率： 65.46%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

克隆体过多可能会导致计算机处理不过来，出现卡顿的现象，所以最好是删除一部分克隆体。

26、“克隆”就是“复制”，二者没有任何区别。（）

- ☐ 正确
- ☐ 错误

正确答案： 错误 (答题 1976次，答对 1614次，正确率： 81.69%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

克隆和复制还是有点区别的，复制的角色不会触发“作为克隆体启动”的程序。

27、程序当中，条件语句不宜过多，应该尽量通过分析将条件重新组合，以更加简洁的方式来表达。同时循环嵌套也同样需要通过优化方案来尽量减少嵌套的数量。（）

- ☐ 正确
- ☐ 错误

正确答案： 正确 (答题 1933次，答对 1656次，正确率： 85.67%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

条件判断越多，程序也难以阅读。循环嵌套也一样。

28、变量是指在程序运行过程中其值是会变化的，变量可以直接使用，不必预先定义。（）

☐ 正确

☐ 错误

正确答案： 错误 (答题 1922次，答对 1632次，正确率：84.92%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

变量需要预先定义才能使用。

29、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。（）

☐ 正确

☐ 错误

正确答案： 错误 (答题 1919次，答对 1257次，正确率：65.51%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

画笔模块的全部擦除，可以清除之前绘制的图形，但不能对舞台背景进行清除。

30、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。（）

☐ 正确

☐ 错误

正确答案： 正确 (答题 1878次，答对 1705次，正确率：90.79%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

循环包括循环条件和循环体，循环体就是重复执行的程序段。

31、接收消息时，只能接收同一个角色广播发出的消息。（）

☐ 正确

☐ 错误

正确答案： 错误 (答题 1861次，答对 1709次，正确率：91.84%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

可以接收所有角色发出的消息。

32、执行画笔模块的“图章”积木，角色像印章一样被印到舞台上。（）

☐ 正确

☐ 错误

正确答案： 正确 (答题 1857次, 答对 1658次, 正确率: 89.29%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

图章和印章的功能是一样的。

33、要让小猫随机产生许多数字，必须要先使用“图章”积木。（）

☐ 正确

☐ 错误

正确答案： 错误 (答题 1827次, 答对 1628次, 正确率: 89.11%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

随机产生数字需要使用随机数积木。

34、变量的命名是以a、b、c这样的方式命名最好。（）

☐ 正确

☐ 错误

正确答案： 错误 (答题 1825次, 答对 1548次, 正确率: 84.83%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

变量名最好是和其意义相关，这样才更便于阅读，逻辑也更清楚。

35、Scratch的“运算”模块中，包含有四个算术运算积木——加、减、乘、除，三种关系运算符积木——小于、等于、大于，三种逻辑运算积木——与、或、不成立。（）

☐ 正确

☐ 错误

正确答案： 正确 (答题 1834次, 答对 1609次, 正确率: 87.74%)

你的答案： 未做

试题解析：

[解析不准确？我来修正！](#)

描述是正确的。

编程题 (10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、幻影小猫



一、准备工作

(1) 保留小猫角色。

二、功能实现

(1) 小猫的初始位置任意;

(2) 按下左右方向键, 小猫向对应的方向移动, 再按下空格时, 使用克隆的方式, 快速跑动并显示幻影。

正确答案: 暂无 (答题 0 次, 答对 0 次, 正确率: 0%)

参考程序: [【下载程序】](#)

试题解析:

[解析不准确? 我来修正!](#)

【参考程序】



主要考察克隆的用法、特效虚像的使用和按键检测控制。记得设置为左右翻转。

编程题 (10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、打气球游戏



一、准备工作

- (1) 角色 "Wand" , "Balloon1" ;
- (2) 默认白色背景。

二、功能实现

- (1) 程序开始, 魔法棒在舞台的底部不停左右移动;
- (2) 如果按空格键, 魔法棒垂直向上发射;
- (3) 程序开始, 5个气球水平排列在舞台上 (请使用克隆), 不可以直接添加5个气球角色到舞台上;
- (4) 魔法棒如果碰到了气球, 气球消失, 魔法棒回到舞台下方重复左右移动;
- (5) 魔法棒只能发射5次。

正确答案: 暂无 (答题 0次, 答对 0次, 正确率: 0%)

参考程序: [【下载程序】](#)

试题解析:

[解析不准确? 我来修正!](#)

【参考程序】





流程描述：程序开始时，舞台上上方有5个气球水平排列，本题目使用克隆方法创建5个气球，移动100步，然后再隐藏本体。

较难的地方是魔法棒的程序，魔法棒左右移动，使用“碰到边缘就反弹”即可。要加一个次数计数器，限制只能发射5次。发射的代码要自己组织一下，这里使用一个内循环执行发射。发射完成后，魔法棒的y坐标复位。

123编程