

创意编程与智能设计大赛小学高年级模拟题(二)

——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? ()



☐ A、 3 4 90 120

☐ B、 4 3 90 120

☐ C、 3 4 120 90

☐ D、 4 3 120 90

2、运行下列脚本, i 的值为? ()



☐ A、 6

☐ B、 5

☐ C、 4

☐ D、 3

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

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

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

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

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

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？（ ）

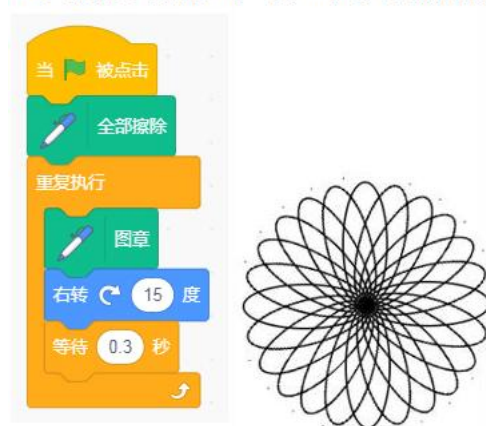


- ☐ A、 该角色边走边说数字 “1”
- ☐ B、 该角色移动一段距离
- ☐ C、 该角色消失不见
- ☐ D、 该角色说完数字 “1” 就消失不见

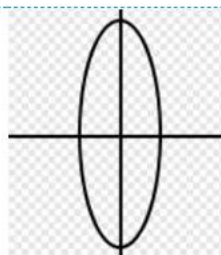
9、要让小猫随机出现在一个位置，需要使用()命令？

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

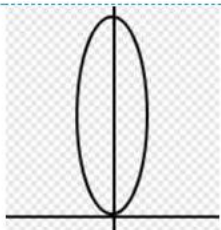
10、执行下列代码，可以画出如图所示的图形，则角色的旋转中心为？（ ）



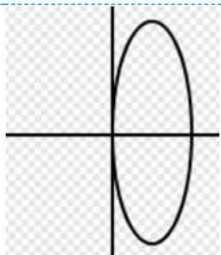
○A、



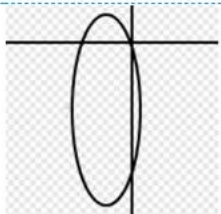
○B、



○C、



○D、



11、关于循环语句的嵌套，下列哪些做法是错误的？（）



☐ A、 ③④

☐ B、 ②③

☐ C、 ①④

☐ D、 ①②

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

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。

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

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

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。

17、运行下列脚本，num的值为？（）



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

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

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

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。

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

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

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

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

判断题（2分）

总分：100 分

[上一题](#)

[下一题](#)

26、“克隆”就是“复制”，二者没有任何区别。（）

- ☐ 正确
- ☐ 错误

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

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

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

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

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

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

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

34、变量的命名是以a、b、c这样的方式命名最好。（）

☐ 正确

☐ 错误

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

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。

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。