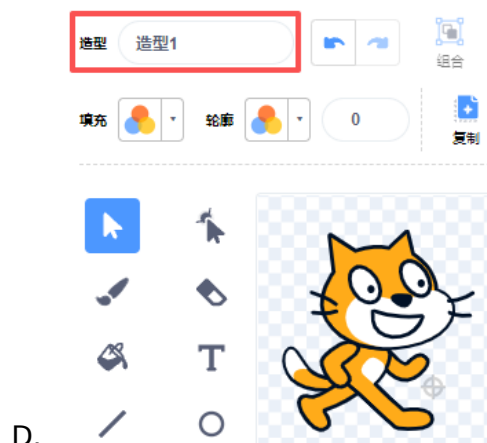


青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（一级）

分数：100 题数：37

一、单选题(共 25 题，共 50 分)

1. 下列哪个选项能修改角色的名字？（ ）



试题编号：20250417-wy-002

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：容易

试题解析：B 修改的是角色大小，C 修改角色方向，D 修改造型名称。故选 A。

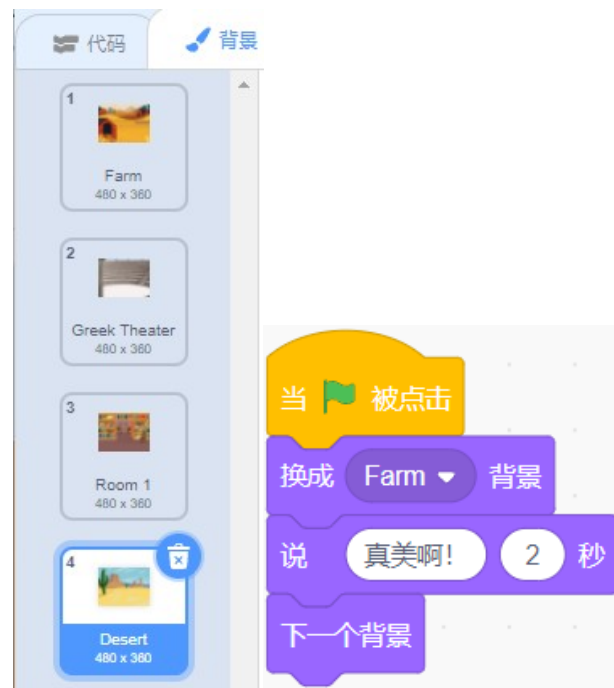
考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

2. 运行下列程序后，舞台上显示哪个背景？（ ）



A. Farm

B. Greek Theater

C. Room 1

D. Desert

试题编号：20250417-wy-005

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：不管当前选中的是什么背景，当绿旗被点击后首先会出现背景 Farm，2 秒后，切换为下一个背景 Greek Theater，故选 B。

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

3. 将拍摄的多张照片上传作为背景，下列哪个选项能够实现每次点击舞台就能看到下一张照片？（ ）



试题编号：20250417-wy-007

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：A 按空格切换照片，B 按绿旗切换，C 切换到某个特定照片才会切换下一张，D 选项正确，点击舞台切换下一个背景。

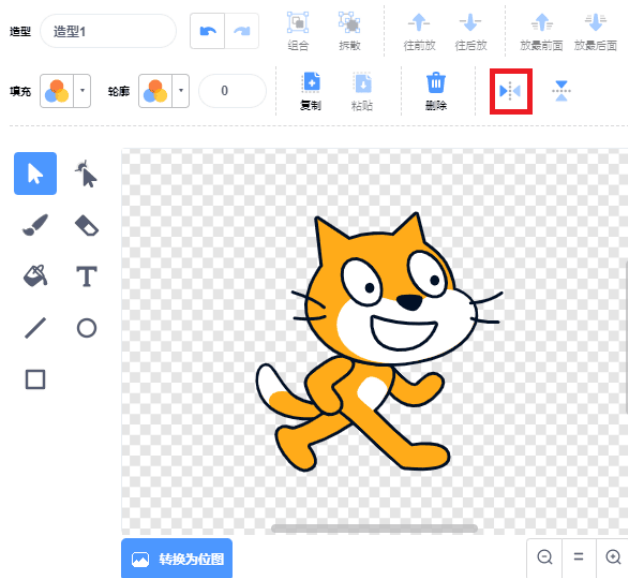
考生答案：D

考生得分：2

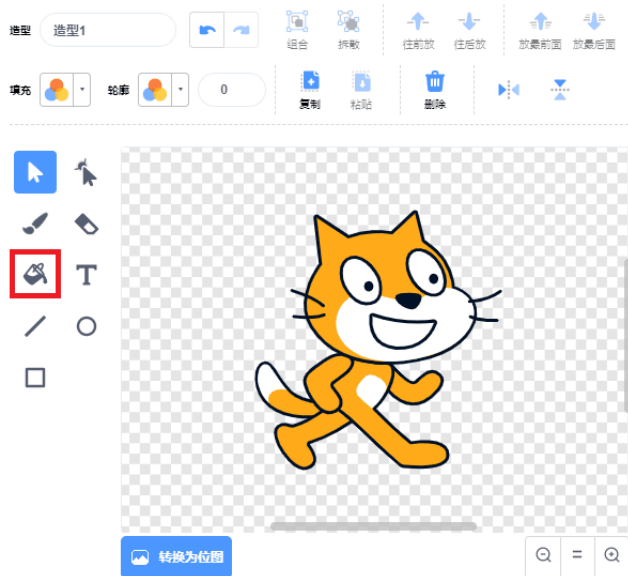
是否评分：已评分

评价描述：

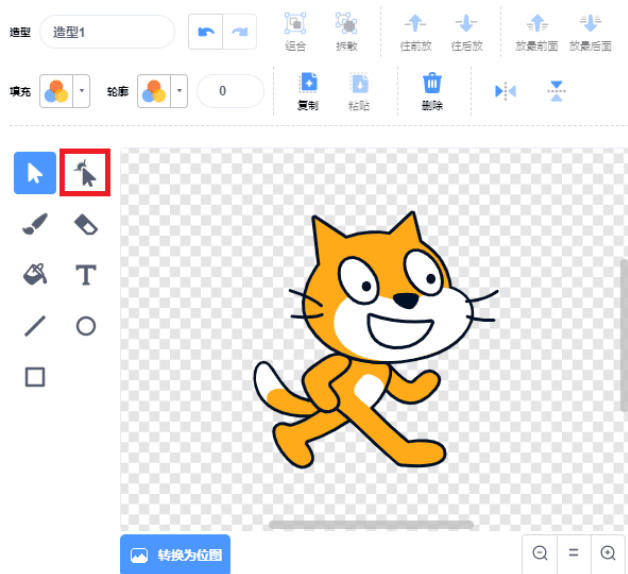
4. 绘制小猫倒立的造型，点击下列哪个按钮可以实现？（ ）



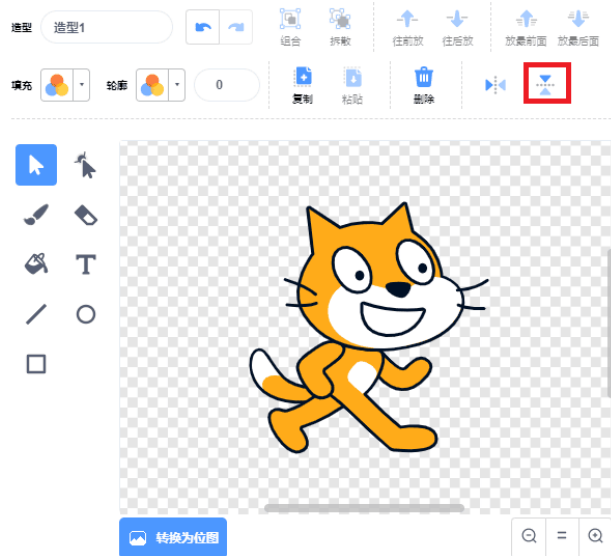
A.



B.



C.



D.

试题编号：20250417-wy-015

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：容易

试题解析：选项 A 是让角色左右翻转，选项 B 是填充颜色，选项 C 是变形工具，D 是垂直翻转，故选 D。

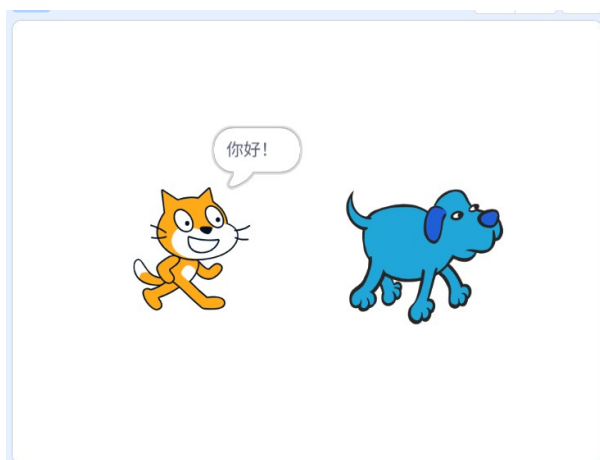
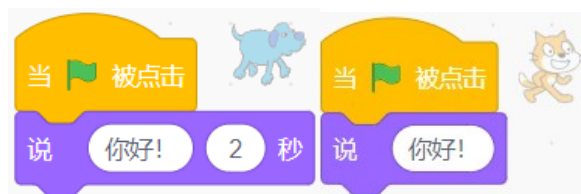
考生答案：D

考生得分：2

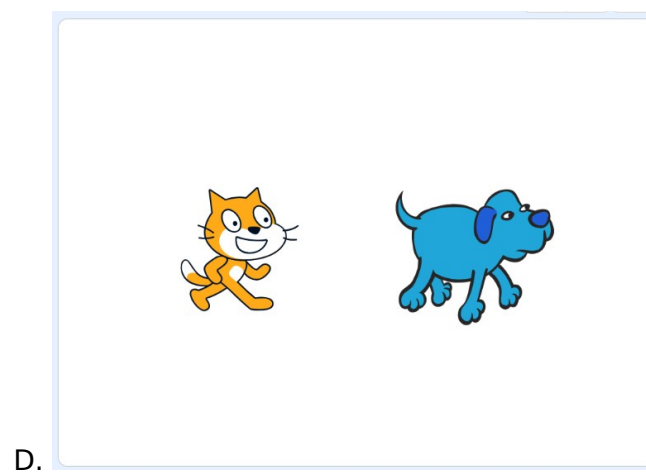
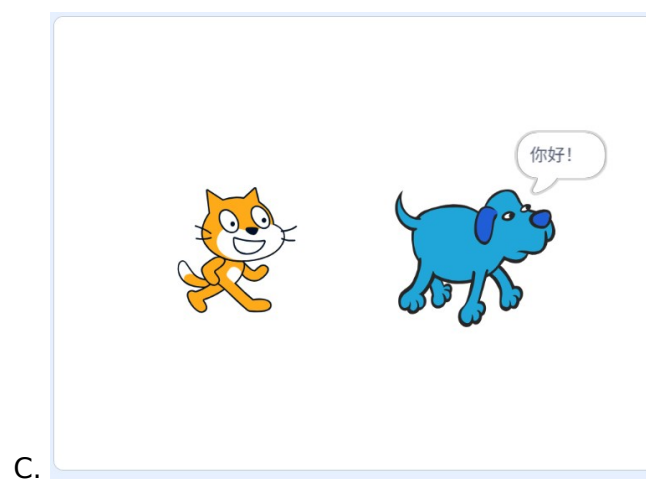
是否评分：已评分

评价描述：

5. 角色小狗和小猫的程序如下图所示，点击绿旗，3 秒后，舞台上能看到？（ ）



A.



试题编号：20250417-wy-020

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：程序中小狗说“你好！”2 秒后不再说，小猫一直说着“你好”，所以此题选 A。

考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

6. 点击下列哪个选项的按钮，可以将网上下载的音乐上传到程序中？（ ）



试题编号：20250417-wy-028

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：D 是从声音库选择，C 是录制声音，B 是从声音库中随机选一个声音，都不符合条件。故选 A。

考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

7. 下列哪个按钮能改变积木的显示语言，例如可以将中文变为英文？（ ）



试题编号：20250420-gh-002

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：容易

试题解析：工具栏中 A 选项可以修改积木的显示语言，B 选项可以进行文件的保存、本地文件的打开、新作品的创建，C 选项可以开启或关闭加速模式，D 选项可以给作品进行命名。

考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

8. 角色气球共有 3 个造型，运行下列程序后会切换到哪个造型？（ ）



- A. balloon1-a
- B. balloon1-b
- C. balloon1-c
- D. balloon1-d

试题编号：20250420-gh-005

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：较难

试题解析：

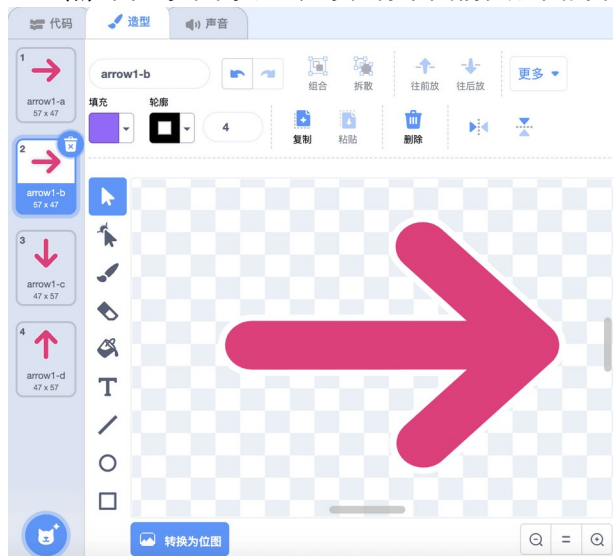
考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

9. 点击下列哪个按钮，可以将下面箭头从面向右，改为面向左？（ ）



- A.



B.



C.



D.

试题编号：20250420-gh-007

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：容易

试题解析：水平翻转按钮，可以对选中的元素进行左右翻转。不选择任何元素时对整个图像翻转。

A 选项可以进行水平翻转，B 选项可以进行垂直翻转，C 选项填充工具可以将选中的部分填充为指定的颜色，D 选项画笔工具可以进行造型绘制。

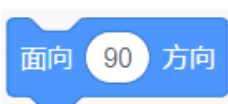
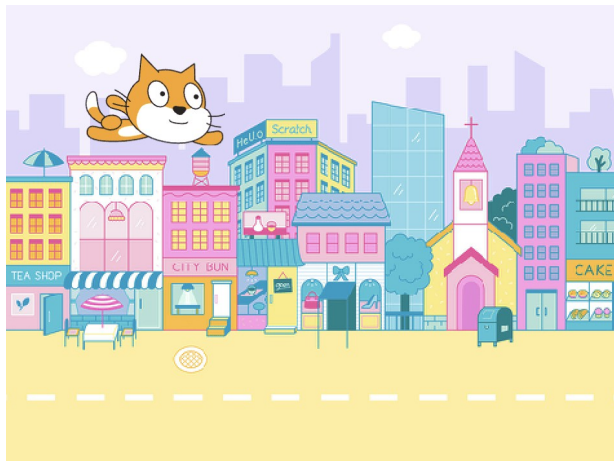
考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

10. 小猫初始位置如下图所示，初始方向为面向 90 方向，下列哪个选项能让小猫移到舞台右边？（ ）



A.



B.



C.



D.

试题编号：20250420-gh-016

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：小猫默认朝右（方向 90），通过“移动...步”可以让小猫移到指定位置。A 选项只能改变小猫的朝向，B 和 C 选项只能让小猫进行旋转。

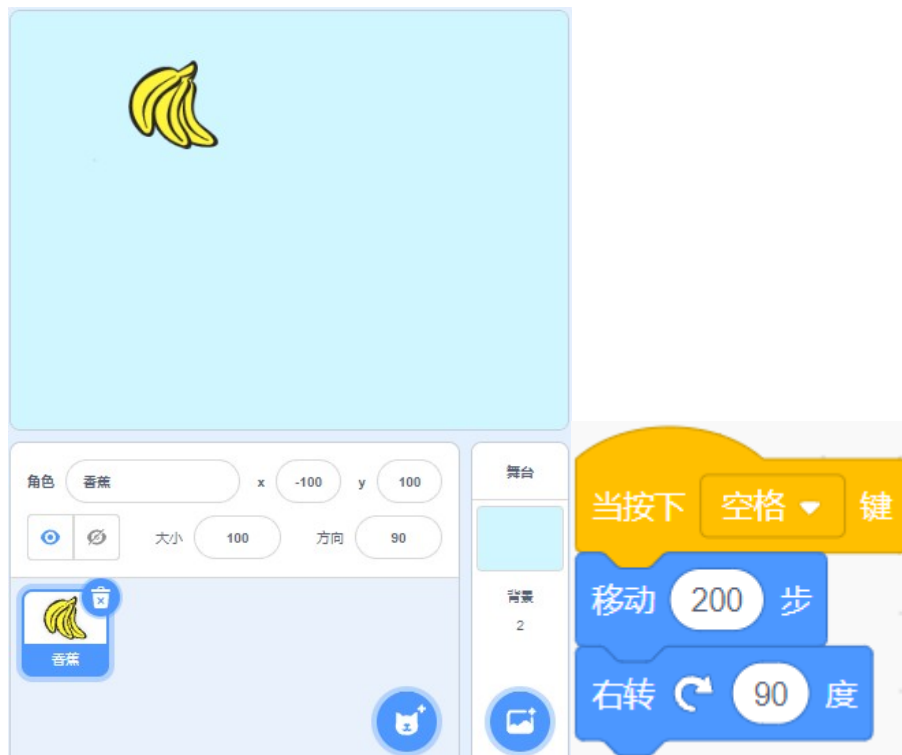
考生答案：D

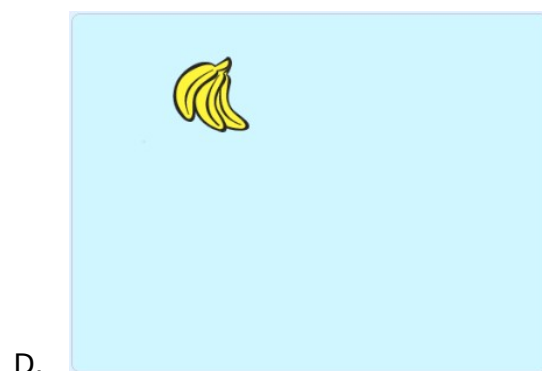
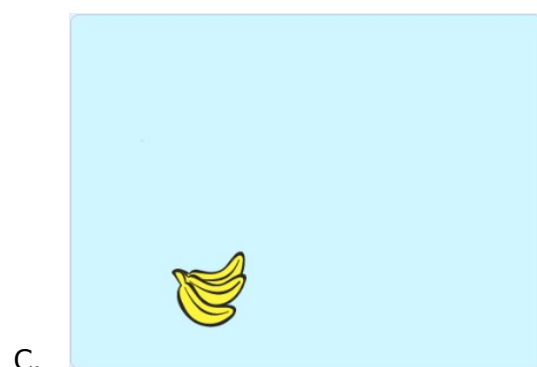
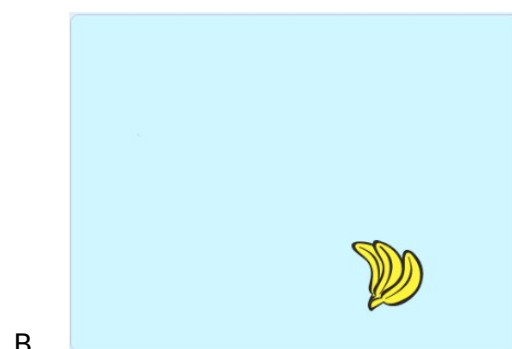
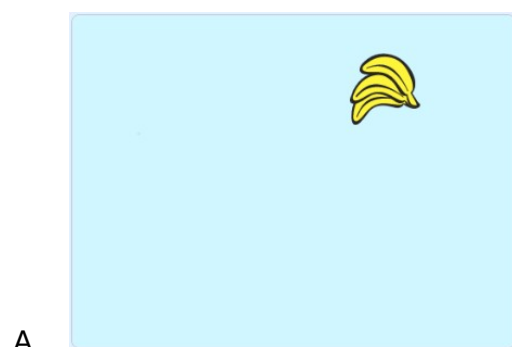
考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

11. 香蕉的初始位置和方向如下图所示，按下一次空格键后，舞台上能看到？（ ）





试题编号：20250420-gh-021

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：较难

试题解析：角色初始位置在左上角，方向朝右（90 方向）。每点击一次空格键，角色移动 200 步后右转 90 度，所以 A 选项是点击一次空格键后的状态。

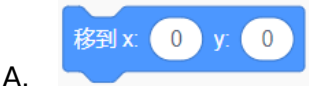
考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

12. 下列哪个选项可以停止程序中正在播放的一段“歌曲”？（ ）



试题编号：20250420-gh-027

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：容易

试题解析：使用“停止所有声音”积木可以停止程序中正在播放的声音。

考生答案：B

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

13. 根据下列数字的变化规律，“？”处应该填入什么数字？（ ）

1	2
3	5

2	2
4	8

3	2
5	?

A. 10

B. 11

C. 12

D. 13

试题编号：20250420-gh-033

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：观察可知规律为（左上角数字*右上角数字）+左下角数字=右下角数字，因此空格处的数字应该是 11。

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

14. 下列哪个选项能帮助蝌蚪找到青蛙妈妈？（ ）



A.



B.



C.



D.



试题编号：20250420-wj-003

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：容易

试题解析：除了选项 A 能够让角色移动，其他选项均不能让角色移动到指定位置，故选 A。

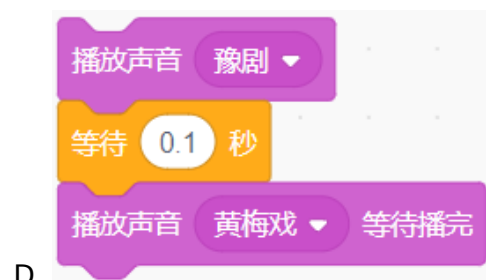
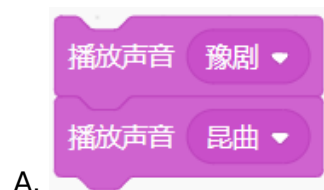
考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

15. 豫剧和昆曲两个音乐的时长都是 10 秒，下列哪个选项的程序，能够实现完整播放完一种戏曲后，再播放另外一种戏曲？（ ）



试题编号：20250420-wj-004

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：A 选项使用是 2 个播放声音积木叠加，播放的声音会同时出现不符合题目要求，B 选项的效果也是 2 种声音同时播放。C 选项使用的都是播放声音，等待播完。D 选项虽然使用的等待时间间隔声音的播放，但是间隔时间太短，无法让第一声音完整的播放完。故选 C！

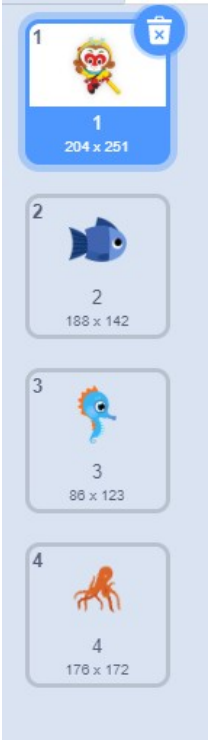
考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

16. 孙悟空有多个造型，想实现每隔一秒变换一个样子，应该使用下列哪个积木？（ ）



试题编号：20250420-wj-012

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：容易

试题解析：题目中要求切换下一个造型，所以应该选择 A 选项。

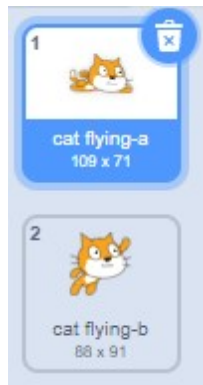
考生答案：A

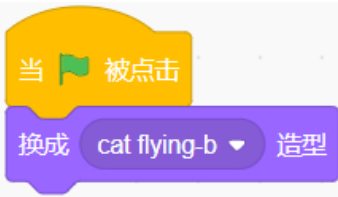
考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

17. 小猫初始造型为第一个造型，运行下列哪个选项的程序不能切换成第二个造型？（ ）



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

试题编号：20250420-wj-016

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：A 选项可以直接切换成 b 造型，B 选项因为最开始停留在 a 造型，当切换下一个造型就切换成了 b 造型，所以 B 选项可以。C 选项中先切换成 a 造型，再下一个造型自然就是 b 造型。D 选项是切换成 b 造型后再下一个造型，变为了 a 造型，所以 D 选项不行。故选 D！

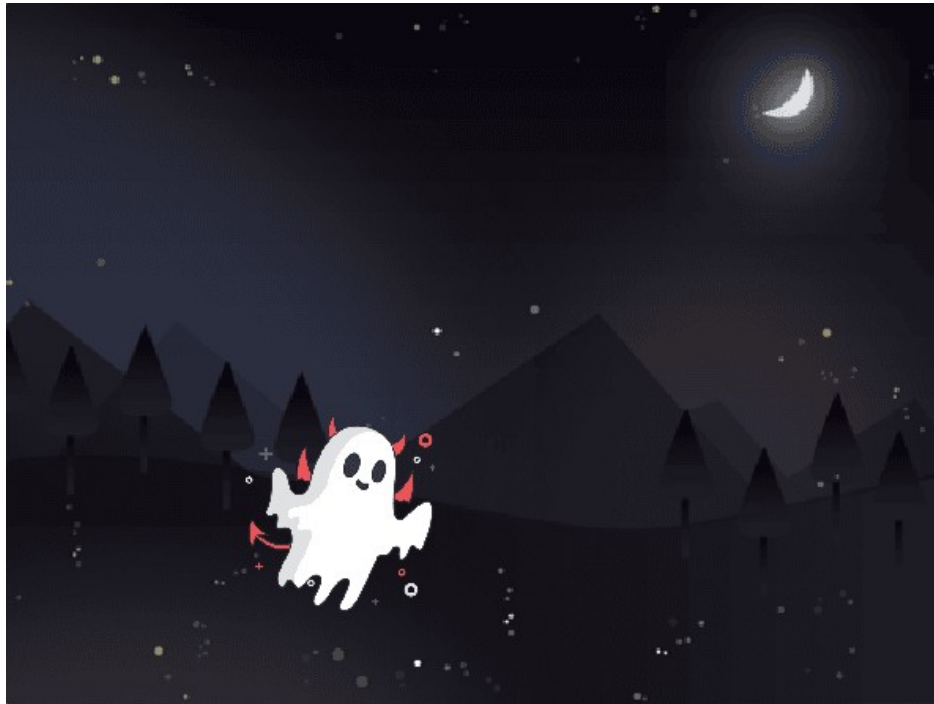
考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

18. 想实现按下空格键，小幽灵向前移动，应该使用下列哪个选项的积木？（ ）



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

试题编号：20250420-wj-024

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：选项 D 是按下空格键。

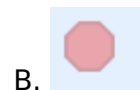
考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

19. 点击下列哪个按钮，程序会从上到下执行？（ ）



试题编号：20250422-ws-03

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：单击舞台区上方的选项 A 绿旗“运行”按钮后，程序会按照积木拼接的顺序，从上往下执行；选项 B 按钮“停止”程序；选项 C 是“缩小”舞台；选项 D 是“全屏”显示舞台。只有选项 A 符合题意。

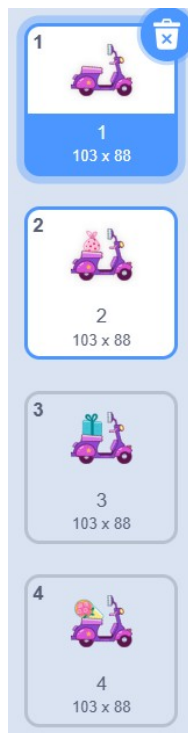
考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

20. 摩托车有四个造型，运行下列哪个选项的程序后，会变成第二个造型？（ ）



A.



B.



C.





D.

试题编号：20250422-ws-08

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：运行程序后，选项 A 换成“摩托”造型的下一个造型就是“包裹摩托”，符合题意；选项 B 换成“摩托”造型，再换成“包裹摩托”后，它的下一个造型是“礼物摩托”；选项 C 换成“摩托”造型，再换成“礼物摩托”后，它的下一个造型是“鲜花摩托”；选项 D 换成“摩托”造型，再换成“鲜花摩托”后，它的下一个造型是“摩托”。

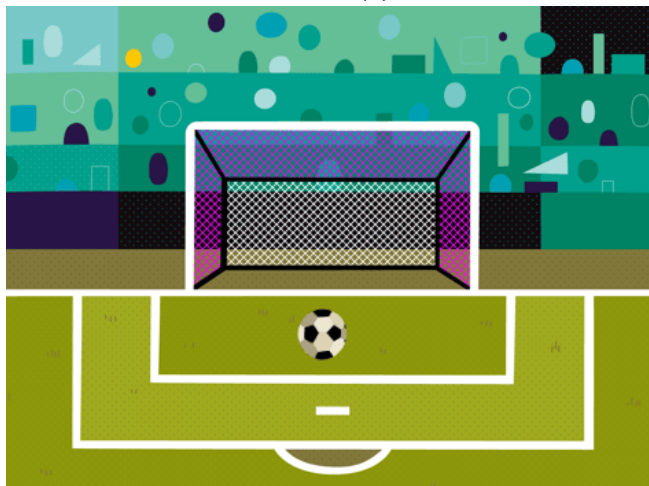
考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

21. 趣味足球比赛开始了，足球初始位置如下图所示，下列哪个选项可以实现，按下空格键后足球可以被踢进球筐？（ ）





A.



B.



C.



D.

试题编号：20250422-ws-19

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：一般

试题解析：选项 B 当按下空格键后足球会朝向球筐相反的方向运动，不会进入球筐；选 C 当按下空格键后足球会在原有位置基础上向右侧运动，不会进入球筐；选 D 当按下空格键后足球会在原有位置基础上向左侧运动，不会进入球筐；只有选项 A 符合题意。

考生答案：B

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

22. 运行下列哪个选项的程序后，音量调整为 60？（ ）



试题编号：20250422-ws-27

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：选项 A 和选项 B 是对音调音效进行地调整，无法影响音量的大小；选项 C 是将“健康操”的音量设置为 40，与题意不符；只有选项 D，在“健康操”音量 100 的基础上增加-

40，可以实现音量 60 的播放。

考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

23. 乐乐去餐厅吃早餐，餐厅内的主食有包子、水饺、面条；饮品有牛奶、橙汁、酸奶。妈妈要求他的早餐必须要有 1 份主食和 1 杯饮品。请问他一共有多少种不同的搭配方法？
()

A. 1

B. 3

C. 6

D. 9

试题编号：20250422-ws-30

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：早餐必须要有 1 份主食和 1 杯饮品。因此按顺序依次让每种主食与每种饮品连线，表示 1 种搭配方式。3 种主食与 3 种饮品的搭配方法数，依次是 3，3，3。一共： $3+3+3=9$ （种）。

考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

24. 小美家有很多双鞋子，有 3 双帆布鞋、1 双小皮鞋，帆布鞋比运动鞋少 1 双。小美家一共有多少双鞋子？()

A. 3

B. 5

C. 8

D. 11

试题编号：20250422-ws-32

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：已知有 3 双帆布鞋，帆布鞋比运动鞋少 1 双，得出运动鞋： $3+1=4$ （双）。求有多少双鞋子，所有鞋子数量相加，得出帆布鞋+小皮鞋+运动鞋： $3+1+4=8$ （双）。

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

25. 大宝和几个小朋友排成了一排，从左边数大宝是第 3 个，从右边数大宝是第 5 个。这一排一共有多少个小朋友？()

- A. 3
- B. 5
- C. 7
- D. 9

试题编号：20250422-ws-33

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：从左边数大宝是第 3 个，可以判断出大宝前面有 2 个小朋友；从右边数大宝是第 5 个，可以判断出大宝后面有 4 个小朋友。因此这一排一共有大宝前面的 2 个+大宝+大宝后面的 4 个，一共有 $2+1+4=7$ 个小朋友。

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

二、判断题(共 10 题，共 20 分)

26. 新建一个项目，默认是没有角色的，需要自己添加第一个角色。（ ）

正确 错误

试题编号：20250414-yb-012

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：容易

试题解析：新建 Scratch 项目时，默认角色是小猫，这是 Scratch 软件的设定。

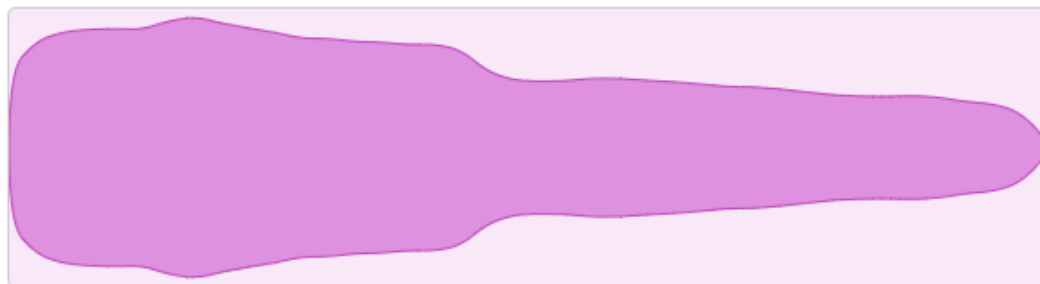
考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

27. 如果声音音量太小，可以点击下列红框的按钮来加大音量。（ ）



正确 错误

试题编号：20250414-yb-029

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：容易

试题解析：“声音”模块中提供了几种对声音的控制操作，包括快一点、慢一点、响一点、轻一点...等。

考生答案：正确

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

28. 可以给背景编程，使用下列积木切换角色的造型。（ ）



正确 错误

试题编号：20250417-wy-012

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：容易

试题解析：给背景编程，没有下一个造型切换角色的造型。

考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

29. 点击红框处按钮，舞台上将看不到小猫角色。（ ）



正确 错误

试题编号：20250417-wy-024

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：红框选中的按钮是隐藏，故选中之后舞台上看不到该角色，所以，正确。

考生答案：正确

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

30. 舞台区全屏显示状态下时，点击下列按钮可以取消全屏显示。（ ）



正确 错误

试题编号：20250420-gh-004

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：舞台区全屏显示状态下，可以进行程序的运行、停止、取消全屏显示的操作；取消全屏模式时，舞台区域变小，编程区域出现。图示按钮是全屏模式按钮，舞台区域变大，编程区域消失。

考生答案：正确

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

31. 一个程序中只能有一个舞台，但是可以有多个角色。（ ）

正确 错误

试题编号：20250420-gh-014

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：一个程序中只有一个舞台，可以有多个角色。一个角色中可以有多个造型，舞台可以有多个背景。

考生答案：错误

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

32. 从上往下切蛋糕，一共切三刀，最多能分出 7 块蛋糕。（ ）



正确 错误

试题编号：20250420-wj-030

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：较难

试题解析：切蛋糕的三刀如图所示，所以最多可以切出 7 块蛋糕。



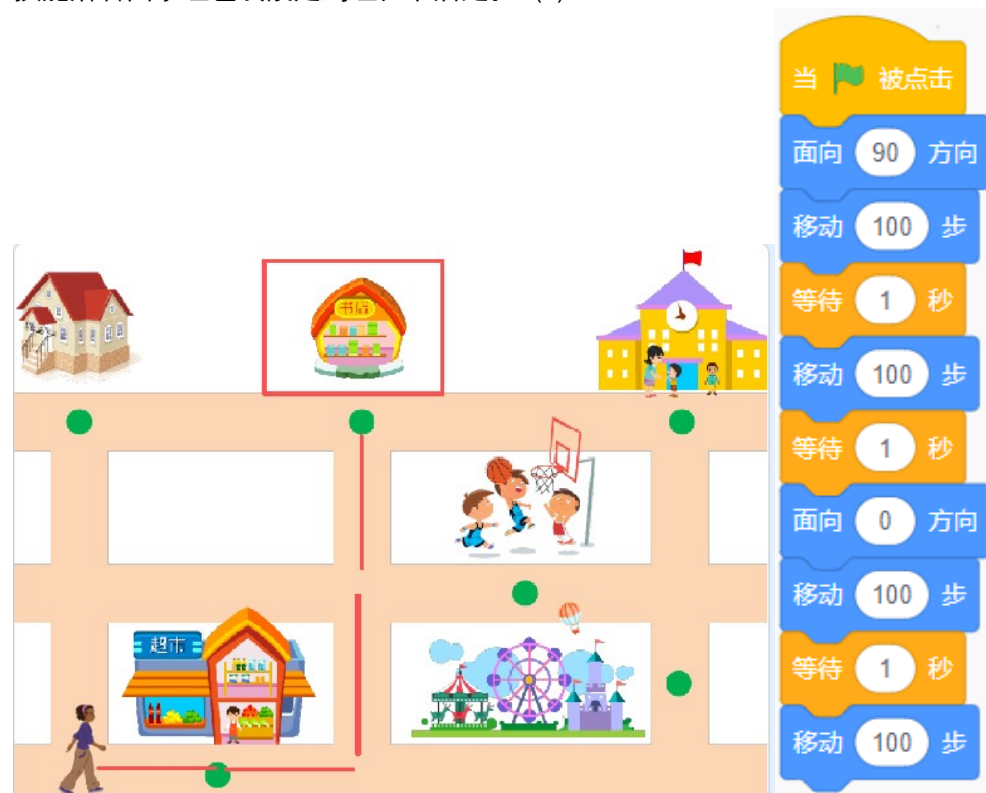
考生答案：错误

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

33. 小女孩初始位置在地图左下方，每条红色线段的长度是 100，运行下列程序后，小女孩能沿着四条红色线段走到红框书店处。（ ）



正确 错误

试题编号：20250420-wj-032

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：面向 90 度是朝右，每隔 1 秒钟移动 100 步可以走到中间道路，面向 0 度可以调整角色走路的方向为朝上，再次每隔 1 秒移动 100 步可以到达中间书店的位置。

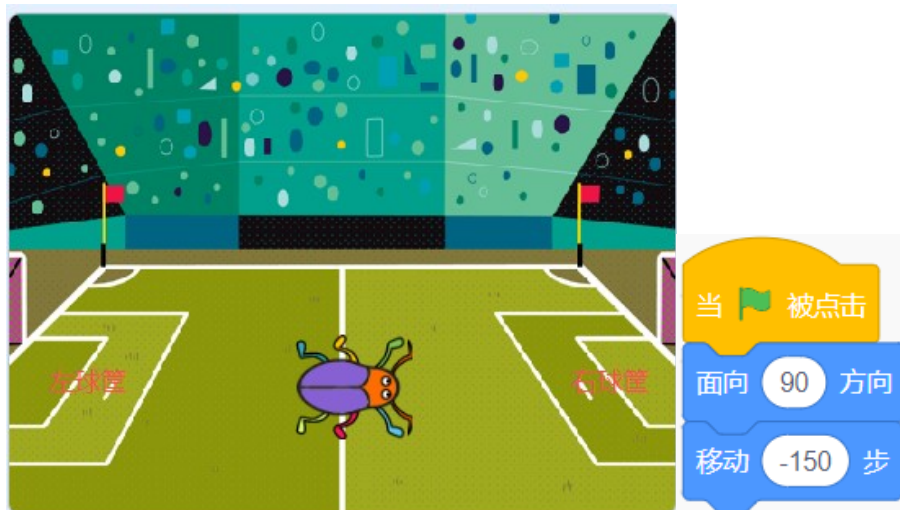
考生答案：正确

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

34. 小甲虫初始位置如下图所示，运行下列程序后，小甲虫会出现在“右球筐”内。（ ）



正确 错误

试题编号：20250422-ws-23

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：移动（ ）步内部参数为负数时，则运动方向为当前角色面向的反方向，因此运行程序后，小甲虫会出现在“左球筐”内。

考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

35. 在录制声音后，可以播放试听，如果达不到想要的效果，不可以选择重新录制，只能选择保存。（ ）

正确 错误

试题编号：20250422-ws-29

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：在录制声音后，可以播放试听，如果达不到想要的效果，也可以选择重新录制本题错误。

考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

三、编程题(共 2 题，共 30 分)

36. 变魔法

1.准备工作

(1) 添加背景：Theater；

(2) 删除默认小猫角色，添加角色：wizard girl，Fishbowl。

2.功能实现

(1) 角色初始位置如下图所示，鱼缸初始造型为“Fishbowl-b”；



(2) 点击绿旗，魔法师说“变”2 秒；



(3) 魔法师说完后，鱼缸切换成有小鱼的造型“Fishbowl-a”。



试题编号：202512-S1-36

试题类型：编程题

标准答案：

参考程序：

魔法师



Fishbowl



试题难度：容易

试题解析：

评分标准：

- (1) 角色、背景添加正确；（3分）
- (2) 角色初始位置正确；（2分）
- (3) 鱼缸初始造型为“Fishbowl-b”；（2分）
- (4) 点击绿旗，魔法师能说“变”2秒；（4分）
- (5) 魔法师说完后，鱼缸能切换成造型“Fishbowl-a”。（4分）

展示地址：点击浏览

考生答案：（此题已作答）

考生得分：15

是否评分：已评分

评价描述：

37. 大棕熊的冬去春来

1.准备工作

- (1) 添加背景：Winter、Forest；
- (2) 删除默认小猫角色，添加角色：Bear-walking。

2.功能实现

- (1) 点击绿旗，初始背景为 Winter，棕熊初始造型为 bear-walk-a，它初始位置在舞台

左侧，面向右；



- (2) 棕熊从舞台左侧向右走，每走 20 步，切换下一个造型，等待 1 秒；
- (3) 当棕熊走到 100 步时停止走动，切换成下一个背景。



试题编号：202512-S1-37

试题类型：编程题

标准答案：

参考程序：

Bear-walking



评分标准：

- (1) 能正确添加背景角色；（3分）
- (2) 角色初始造型、位置及背景设置正确；（3分）
- (3) 角色 Bear-walking 从舞台左侧向右走，每走 20 步，切换下一个造型，等待 1 秒；（6分）
- (4) 当 Bear-walking 走到 100 步时，切换成下一个背景。（3分）

展示地址：[点击浏览](#)

