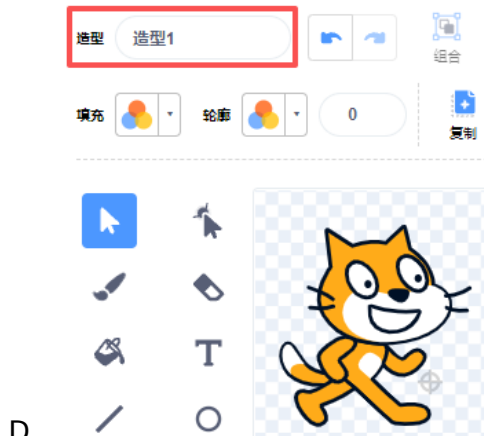


青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（一级）

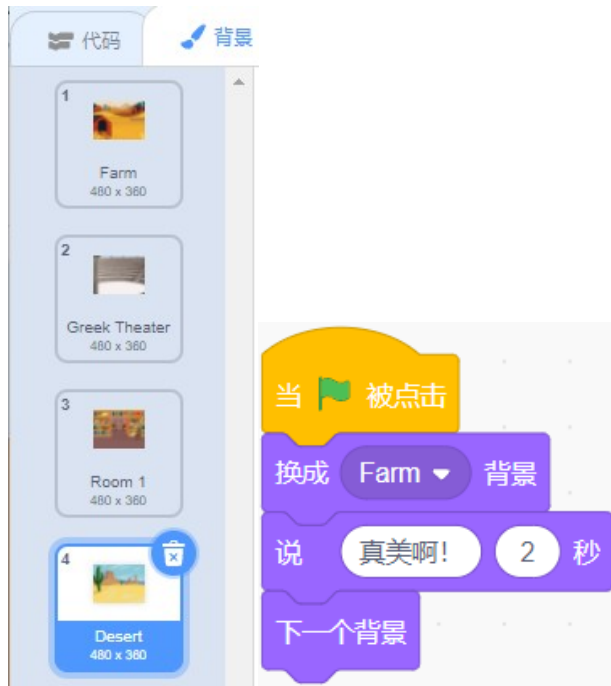
分数：100 题数：37

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？（ ）



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

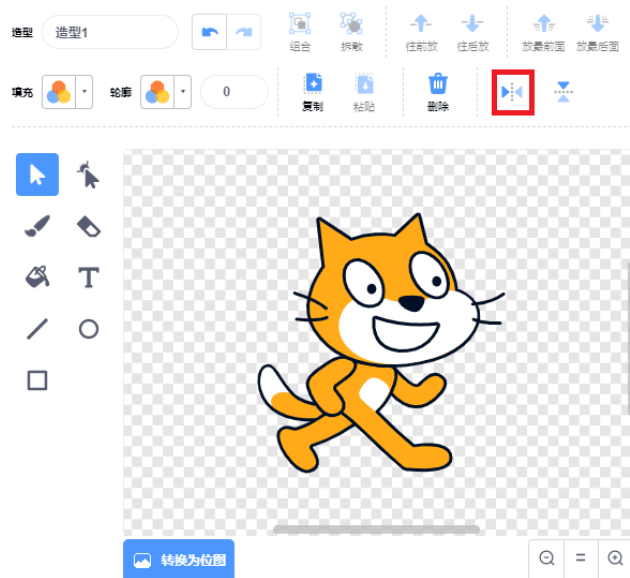
3. 将拍摄的多张照片上传作为背景，下列哪个选项能够实现每次点击舞台就能看到下一张照片？（ ）



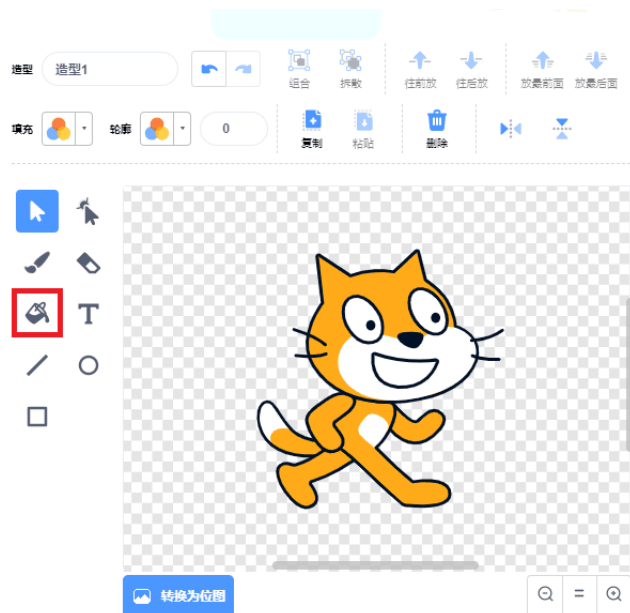


D.

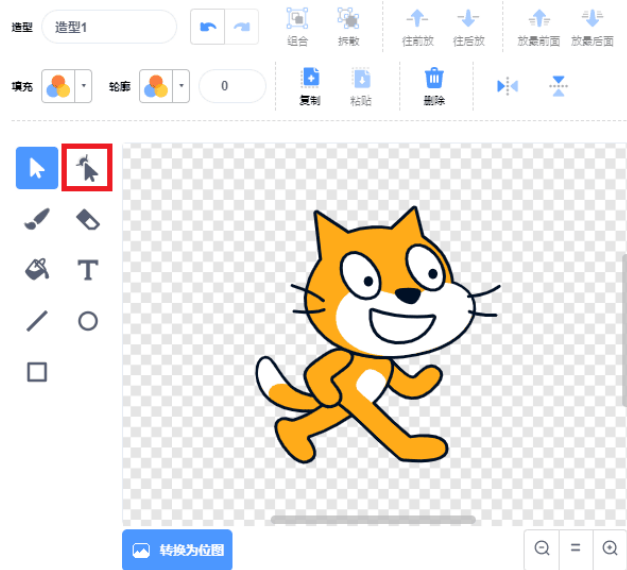
4. 绘制小猫倒立的造型，点击下列哪个按钮可以实现？（ ）



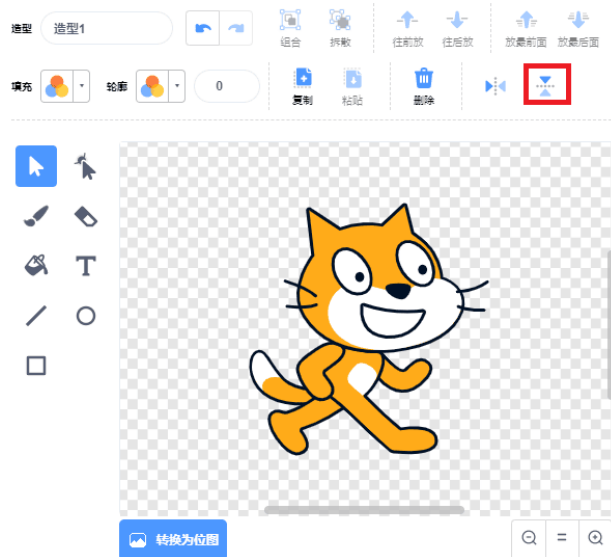
A.



B.

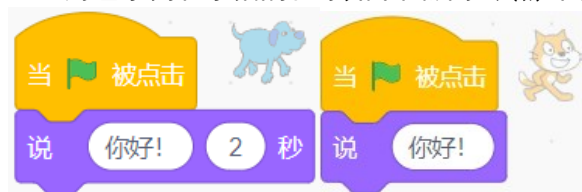


C.



D.

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？（ ）



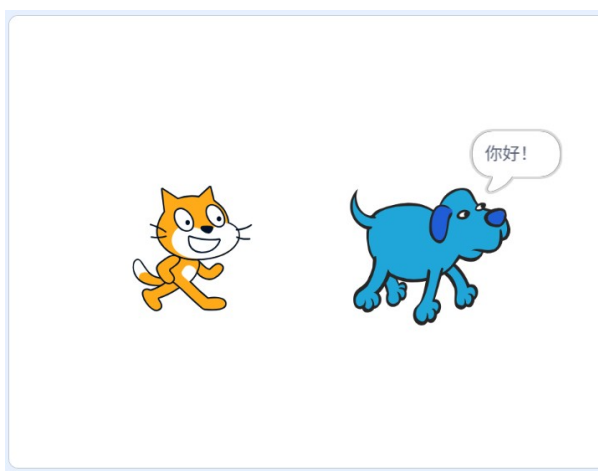
A.



B.

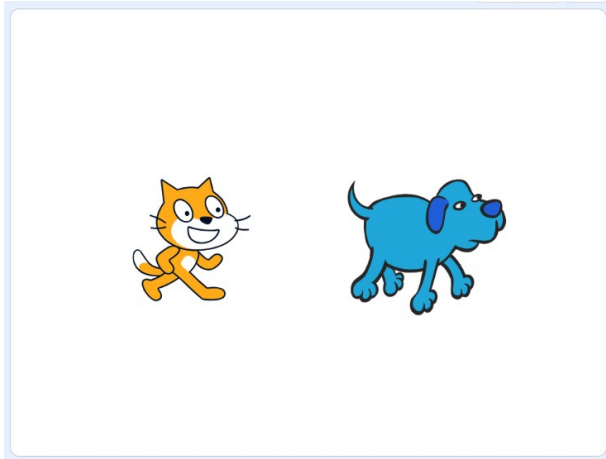


C.



编程

育领航者



D.

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？（ ）





D.

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？（ ）



A.



B.



C.



D.

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？（ ）



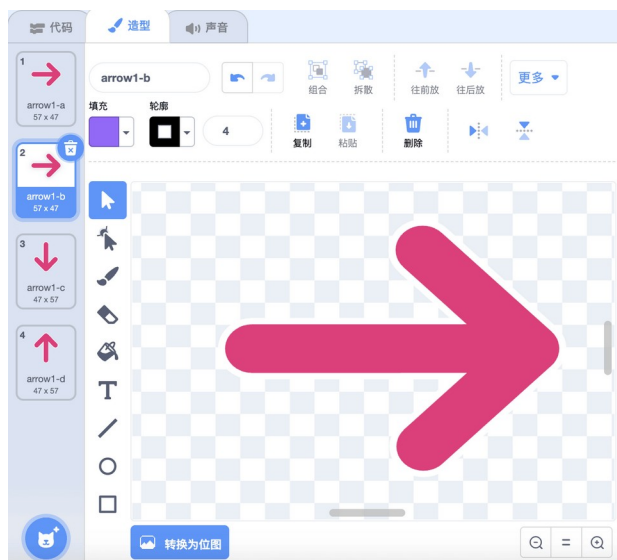
A. balloon1-a

B. balloon1-b

C. balloon1-c

D. balloon1-d

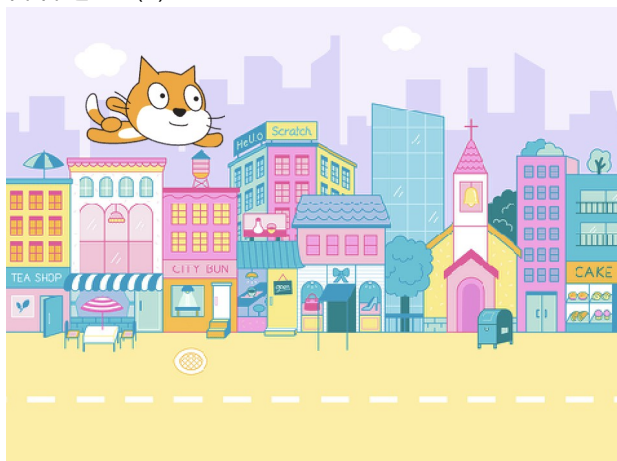
9. 点击下列哪个按钮，可以将下面箭头从面向右，改为面向左？（ ）

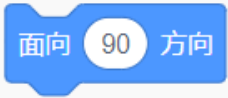


123 编程

少年科创教育领航者

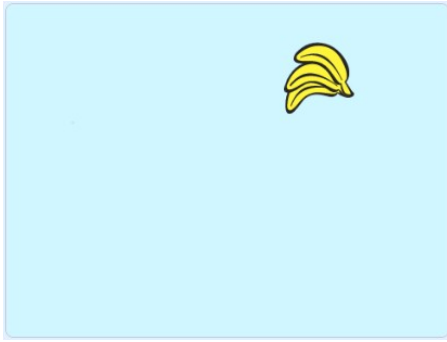
10. 小猫初始位置如下图所示，初始方向为面向 90 方向，下列哪个选项能让小猫移到舞台右边？（ ）



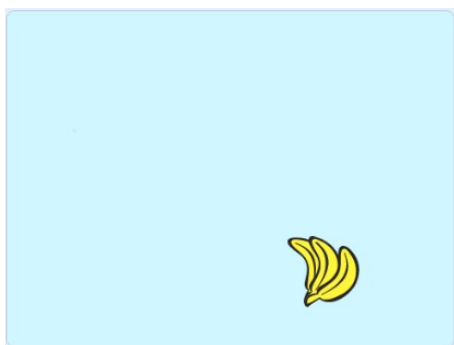
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

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？（ ）

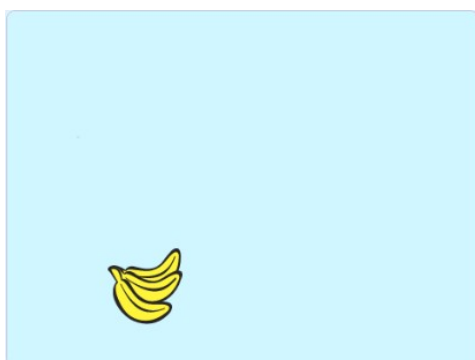


- A. 

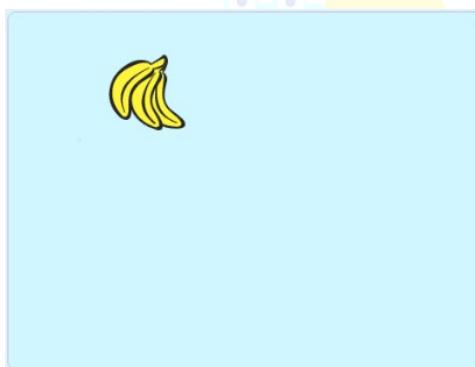
B.



C.

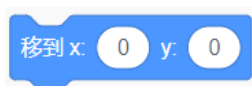


D.



12. 下列哪个选项可以停止程序中正在播放的一段“歌曲”？（ ）

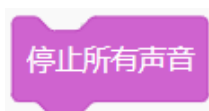
A.



B.



C.



D.



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

14. 下列哪个选项能帮助蝌蚪找到青蛙妈妈？（ ）



- A.

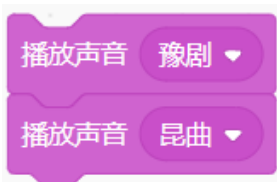
- B.

- C.



D.

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？（ ）



A.



B.

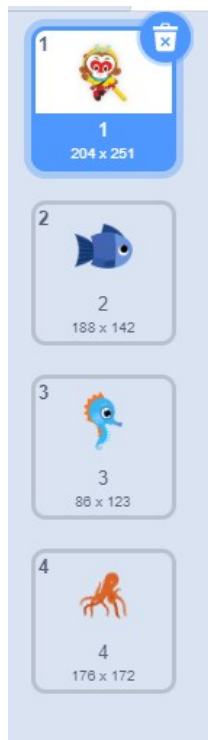


C.



D.

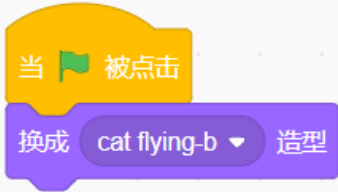
16. 孙悟空有多个造型，想实现每隔一秒变换一个样子，应该使用下列哪个积木？（ ）



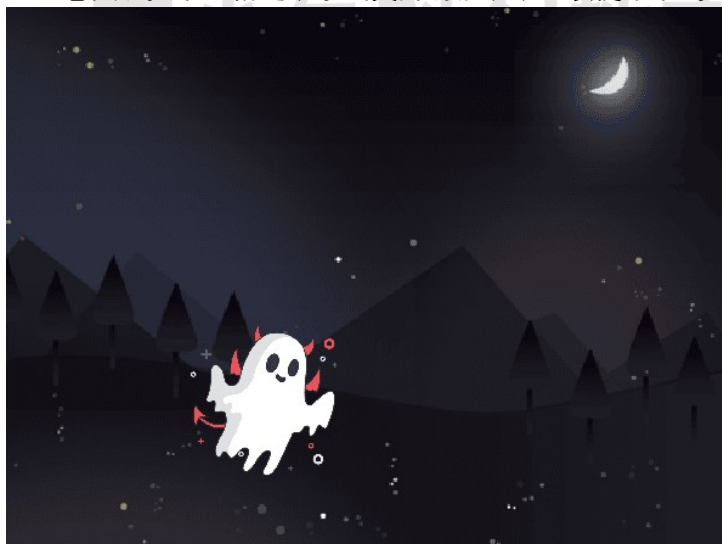
- A.
- B.
- C.
- D.

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. 

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. 

19. 点击下列哪个按钮，程序会从上到下执行？（ ）



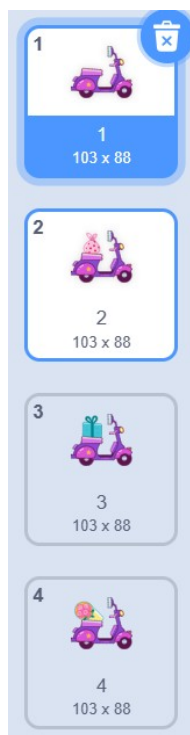
A. 

B. 

C. 

D. 

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.



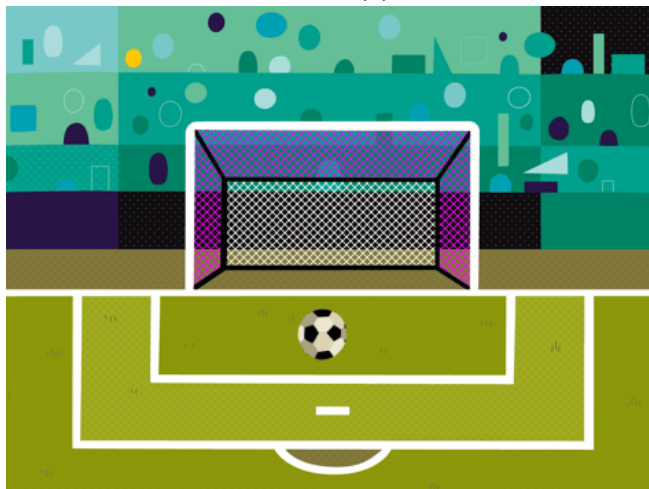
C.





D.

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.

22. 运行下列哪个选项的程序后，音量调整为 60？（ ）



A.



B.



C.



D.

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

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

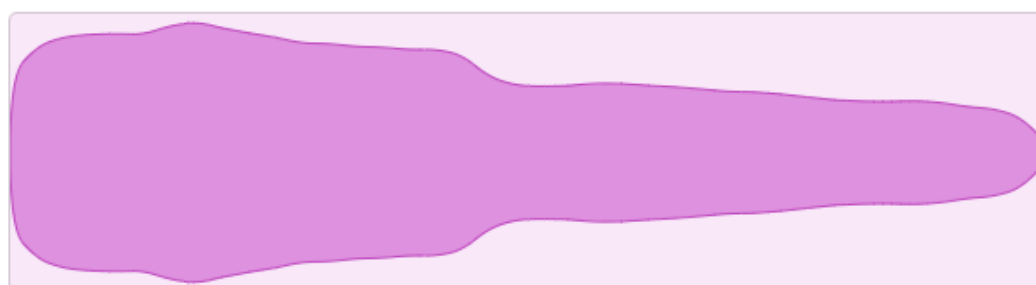
25. 大宝和几个小朋友排成了一排，从左边数大宝是第 3 个，从右边数大宝是第 5 个。这一排一共有多少个小朋友？（ ）

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

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。（ ）

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。（ ）



28. 可以给背景编程，使用下列积木切换角色的造型。（ ）



29. 点击红框处按钮，舞台上将看不到小猫角色。（ ）



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。（ ）



31. 一个程序中只能有一个舞台，但是可以有多个角色。（ ）

32. 从上往下切蛋糕，一共切三刀，最多能分出 7 块蛋糕。（ ）



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。（ ）



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。（ ）



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。（ ）

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”。



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）

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。



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](#)



青少年科创教育领航者