

青少年软件编程（图形化）等级考试试卷（二级）

分数：100 题数：37

一、单选题(共 25 题，共 50 分)

1. 下列条件语句中，条件成立的是？（ ）

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

试题编号：2025-0417-ldl-026

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：较难

试题解析：A 选项中是逻辑与的判断，只要任意一边不成立那么就不成立，A 选项右边 $45 > 50$ 不成立，整体不成立。B 选项，是逻辑或的判断，两边同时成立才能成立，4 不大于 8，23 不等于 32，整体不成立。C 选项对或条件取反，因此或条件不成立，整体才能成立，22 等于 22 因此或成立，取反后整体不成立。D 选项中或左右两边不成立，取反后整体成立。

考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

2. 默认小猫角色，运行下列程序后，会循环转几次？（ ）



- A. 4 次
- B. 5 次
- C. 6 次
- D. 7 次

试题编号：20250401-bch-003

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：容易

试题解析：考察对循环次数的精确理解，而非简单应用。

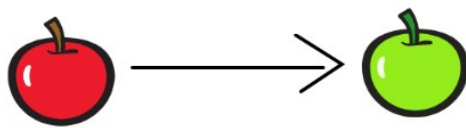
考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

3. 苹果颜色特效设为 50 为绿色，颜色特效设为 0 为红色，下列哪个选项的程序能让苹果在碰到鼠标时变为绿色，否则恢复默认红色？（ ）



A.



B.



C.



D.

试题编号：20250401-bch-008

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：如果碰到鼠标指针，颜色特效设为 50，变为绿色，否则设为 0，变为红色，选择 B。

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

4. 小刺猬在舞台上行走，一不小心碰到气球就会发出“叭”的声音，下列哪个选项能实现这个功能？（ ）





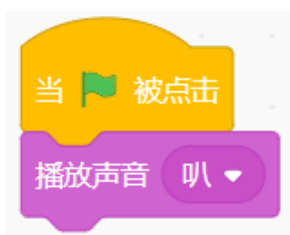
A.



B.



C.



D.

试题编号：20250401-bch-009

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：题目要求碰到气球时发出“叭”声，只有 B 选项符合。

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

5. 下列哪个程序能让星星一直闪烁？（ ）



A.



B.



C.



D.

试题编号：20250401-bch-014

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：通过无限循环（重复执行）实现持续闪烁。

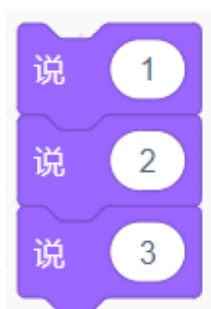
考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

6. 下列哪个选项可以让小猫从1数到3？（ ）



A.



B.



C.



D.

试题编号：20250401-bch-018

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：C选项实现依次报数。其他选项是重复报相同数字。

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

7. 运行下列程序后，舞台上会有多少个星星？（ ）



- A. 36
- B. 10
- C. 5
- D. 6

试题编号：20250401-bch-019

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：循环 10 次，每次转 36 度，能看到 10 个星星。

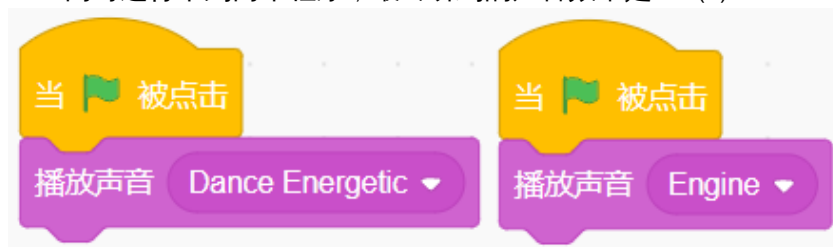
考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

8. 同时运行下列两个程序，最终听到的声音效果是？（ ）



- A. 只播放“Dance Energetic”声音
- B. 只播放“Engine”声音
- C. 两种声音混合播放

D. 无声音

试题编号：20250401-bch-025

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：Scratch 中多个声音可以同时播放，形成混放声音的效果。

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

9. 表达式 $(15 + 3) \times 2 - 10 \div 2$ 的结果是？（ ）

A. 30

B. 31

C. 35

D. 40

试题编号：20250401-bch-026

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：计算顺序为括号→乘除→加减，即 $18 \times 2 - 5 = 36 - 5 = 31$ 。

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

10. 小猫需要播放声音喵并等待播放完毕后再移动，应该使用下列哪个选项的积木？（ ）



试题编号：20250401-bch-028

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：“播放声音并等待”积木会阻止后续脚本运行直到声音结束。

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

11. 默认小猫角色，运行下列程序后坐标变为？（ ）



A. (0,0)

B. (0,30)

C. (30,0)

D. (30,30)

试题编号：20250401-bch-034

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：较难

试题解析：水平向右移动了 30，x 坐标在原来基础上增加了 30，y 坐标不变，最后坐标为 (30,0)。

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

12. 时针为红色箭头，分针为黑色箭头，时针和分针的中心点分别设置为指针根部。如果要调整钟面为 3 点钟，应该运行下列哪个选项的程序？（ ）



试题编号：20250404-hcc-003

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：要根据目前程序和舞台情况判断时针、分钟的初始角度，再考虑如何调整获得

目标角度。

考生答案：C

考生得分：0

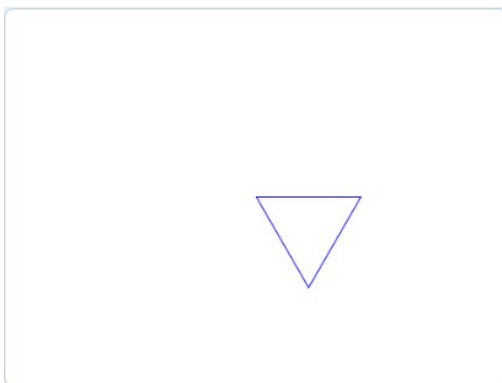
是否评分：已评分

评价描述：

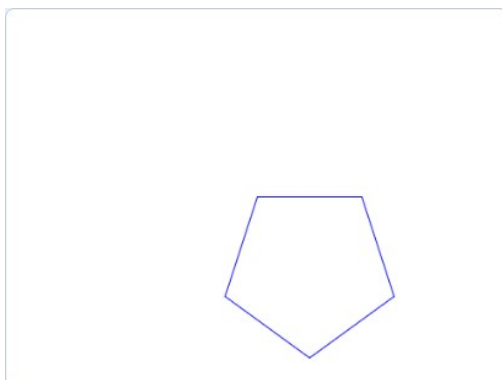
13. 运行下列程序后，舞台上能看到哪个图案？（ ）



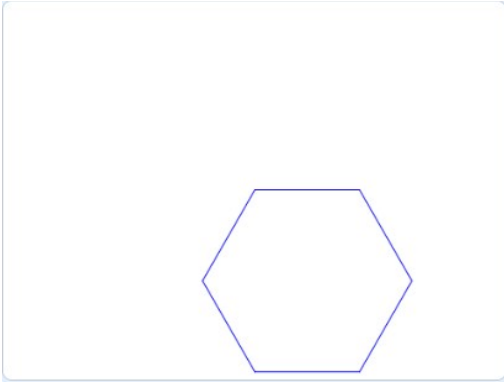
A.



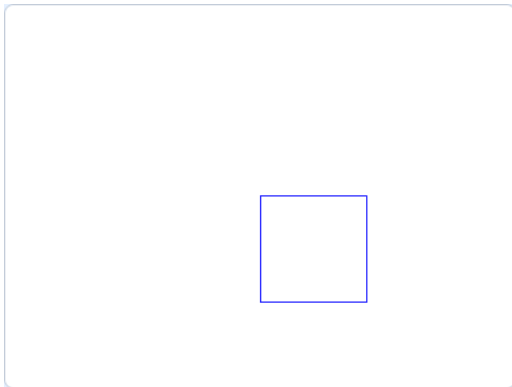
B.



C.



D.



试题编号：20250404-hcc-005

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：运行 6 次、每次转 60 度，结果是正六边形。

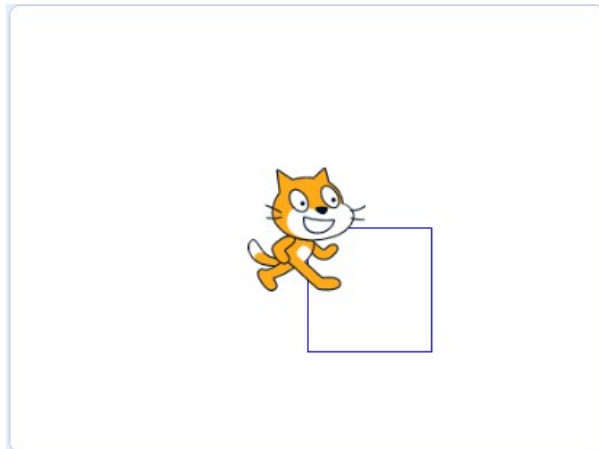
考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

14. 下列哪个选项的程序无法让角色在舞台上画出一个边长为 100 的正方形？（ ）





A.



B.



C.



D.

试题编号：20250404-hcc-006

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：D选项“先抬笔再移动”的方式无法绘制内容。

考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

15. 小鸭子位置如下图所示，运行下列程序后，小鸭子会说？（ ）



当 被点击

重复执行

如果 碰到 舞台边缘 ? 那么

说 碰到边缘

如果 碰到颜色 ? 那么

说 碰到土地

如果 碰到颜色 ? 那么

说 碰到白云

如果 碰到颜色 ? 那么

说 碰到树叶

- A. 碰到边缘
- B. 碰到土地
- C. 碰到树叶
- D. 碰到白云

试题编号：20250404-hcc-022

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：一般

试题解析：小鸭子碰到的是土地的颜色，说“碰到土地”。

考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

16. 观察一下图形的变换规律，选择合适的图形填入空白处？（ ）

第一行：△▽○○◇

第二行：▽○○◇△

第三行：○○◇△▽

第四行：_____

- A. △○▽◇
- B. ▽△○◇
- C. ◇○▽△
- D. ◇△▽○

试题编号：20250404-hcc-032

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：每一行的图形依次向右移动一个位置，因此选 D

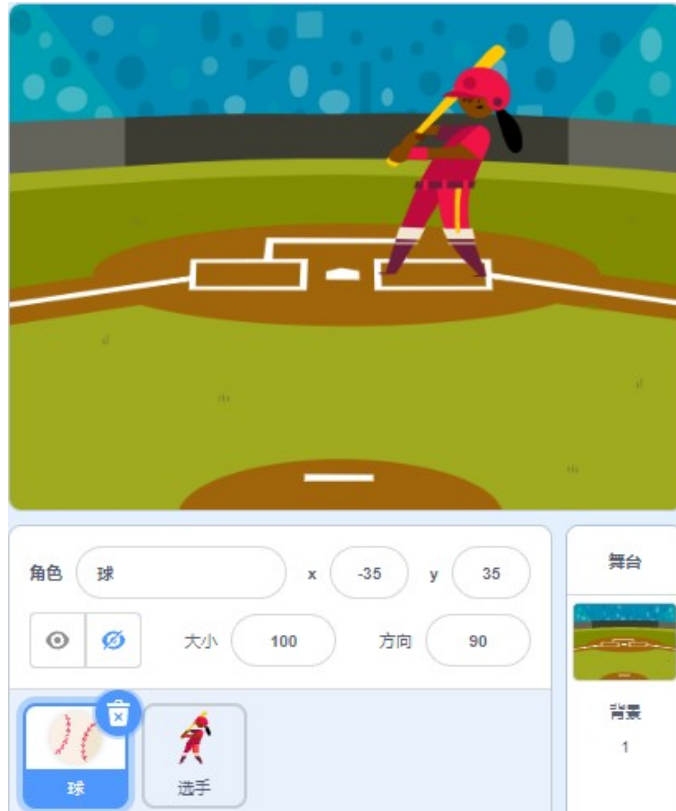
考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

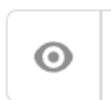
评价描述：

17. 制作一个击球的游戏，但是球在舞台上不见了，点击哪里能让球重新出现？（ ）



角色 球

A.



B.



大小

100

D.

试题编号：20250413-ldl-001

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：容易

试题解析：通过观察发现，棒球角色是隐藏状态。让球角色重新出现需要点击不带斜线的小眼睛按钮。

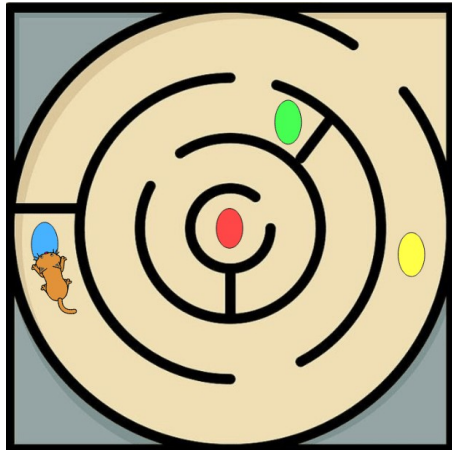
考生答案：B

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

18. 要实现按下空格键，小猫如果碰到蓝色圆点就被传送到红色圆点的位置，下列哪个选项能实现这个功能？（ ）



A.



B.



C.



D.

试题编号：20250417-ldl-008

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：本体考查条件与结果的对那个关系。题目要求小猫要从蓝色传送门传送到红色传送门的位置，那么侦测的条件可以蓝色或者蓝色传送门，A选项排除。要移动到红色传送门的位置，使用移到红色传送门代码块。因此C选项正确。

考生答案：C

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

19. 箭头的中心点在根部位置，运行下列程序后，箭头从开始旋转到停下来会碰到几个球？

()



- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

试题编号：20250417-ldl-010

试题类型：单选题

标准答案：C

试题难度：一般

试题解析：本题考查重复执行直到的执行和条件的对应。阅读题干，箭头重复执行左转，直到碰到紫色停下来，所以小球在左转过程中会碰到蓝色小球，黄色小球，和紫色小球，一共三个，C选项正确。

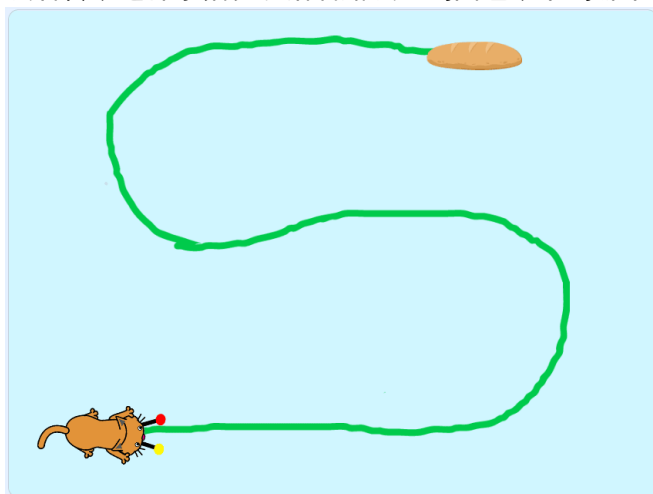
考生答案：C

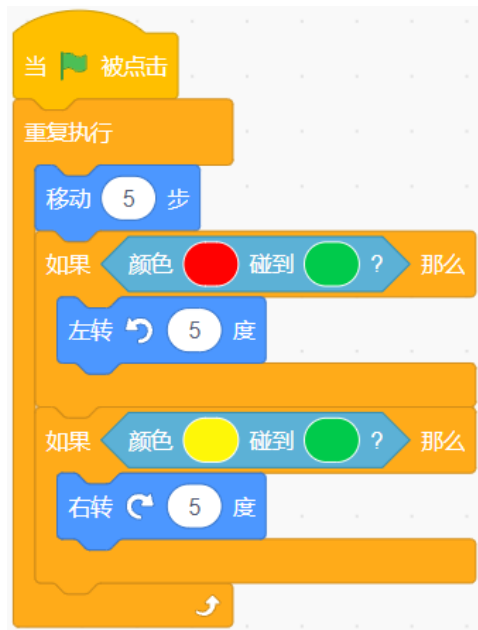
考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

20. 小猫有红色和黄色的小触须，给小猫编写程序，左触须碰到绿线左转，右触须碰到绿线右转，这样小猫就能沿着路线吃到面包，下列哪个选项可以实现这个效果？（ ）

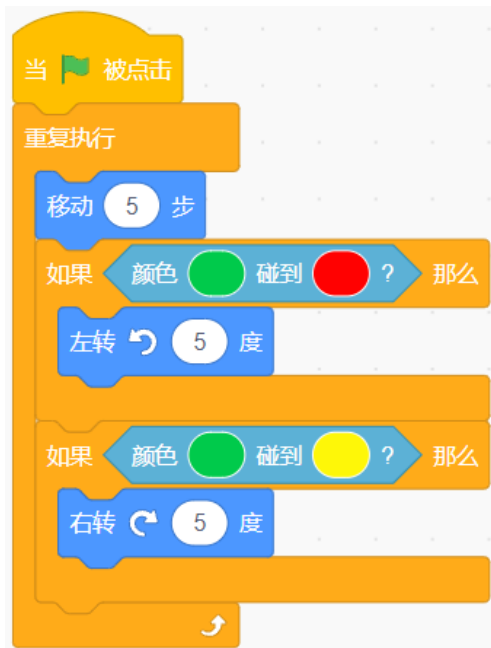




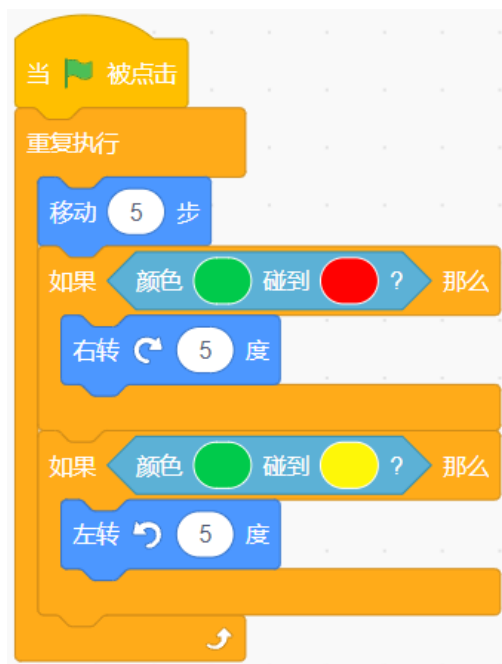
A.



B.



C.



D.

试题编号：20250417-ldl-021

试题类型：单选题

标准答案：A

试题难度：困难

试题解析：颜色侦测颜色，只能用自身的颜色侦测其他颜色。因此 C、D 选项错误。根据路线，当红色触须碰到绿色的路线，应该左转；黄色的触须碰到绿色的路线，应该右转。因此 A 选项正确。

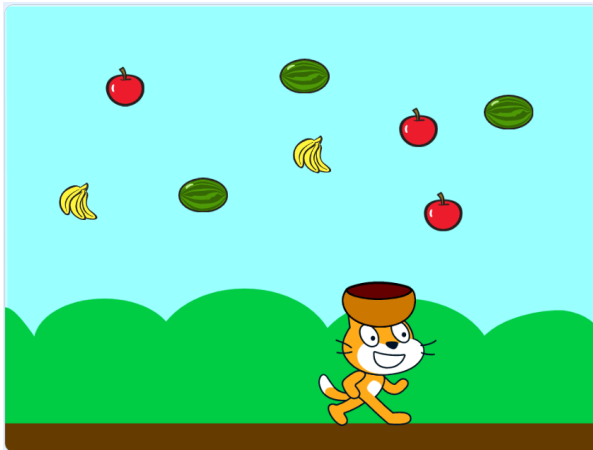
考生答案：A

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

21. 在接水果游戏中，能够实现按下键盘←键小猫向左移动，按下→键小猫向右移动的是？
()



A.



B.



C.



D.

试题编号：20250417-ldl-023

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：题目要求键盘的←键控制小猫向左移动，→键控制小猫像右移动，因此←对应面向-90方向移动，→对应面向 90 方向移动。因此答案选择 D 选项。

考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

22. 小女孩的位置如下图所示，运行下列程序后，小女孩会说什么？（ ）





A.



B.



C.





D.

试题编号：20250417-ldl-025

试题类型：单选题

标准答案：B

试题难度：较难

试题解析：小女孩处于碰到苹果和香蕉的状态，程序运行后，碰到香蕉和碰到水果条件成立，取反，则表示没有碰到香蕉，并且没有碰到苹果，因此如果那么否则执行的是否则的内容。所以小女孩会说，苹果香蕉我都爱吃。B 选项正确

考生答案：A

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

23. 在问号处填入下列哪个选项的文字，符合前面的规律？（ ）

双	朋	弱	?
---	---	---	---

A. 只

B. 声

C. 今

D. 林

试题编号：20250417-ldl-031

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：观察规律，前面三个字都是左右结构的，因此只有 D 选项符合规律。

考生答案：D

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

24. 观察下面的数字序列规律，问号处数字是什么？（ ）

1	4	7	10	?
---	---	---	----	---

- A. 10
- B. 11
- C. 12
- D. 13

试题编号：20250417-ldl-033

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：观察规律，后面一项等于前面一项加3，所以问好处是 $10+3=13$ 。

考生答案：D

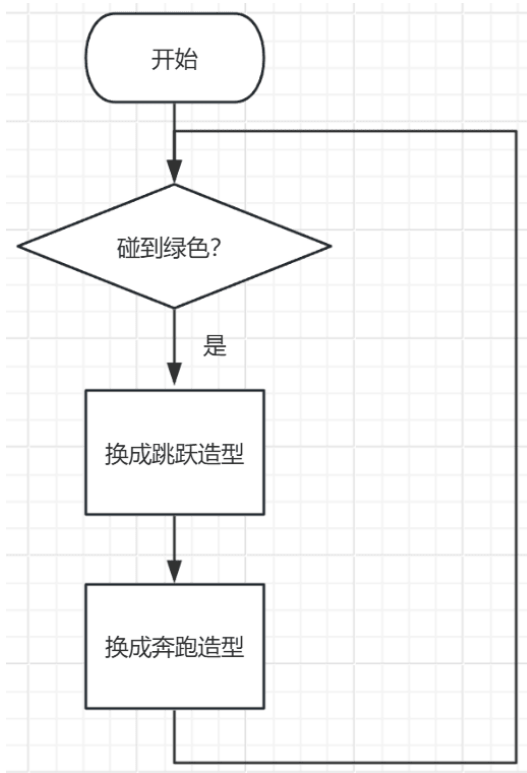
考生得分：2

是否评分：已评分

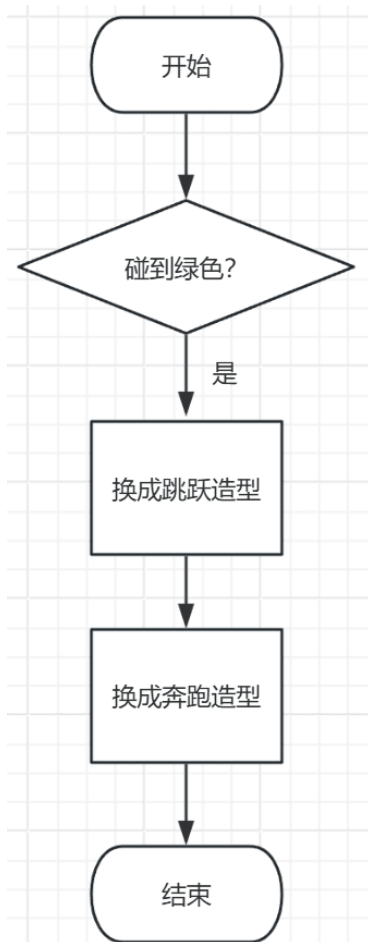
评价描述：

25. 能够正确表示下列程序的流程图是？（ ）

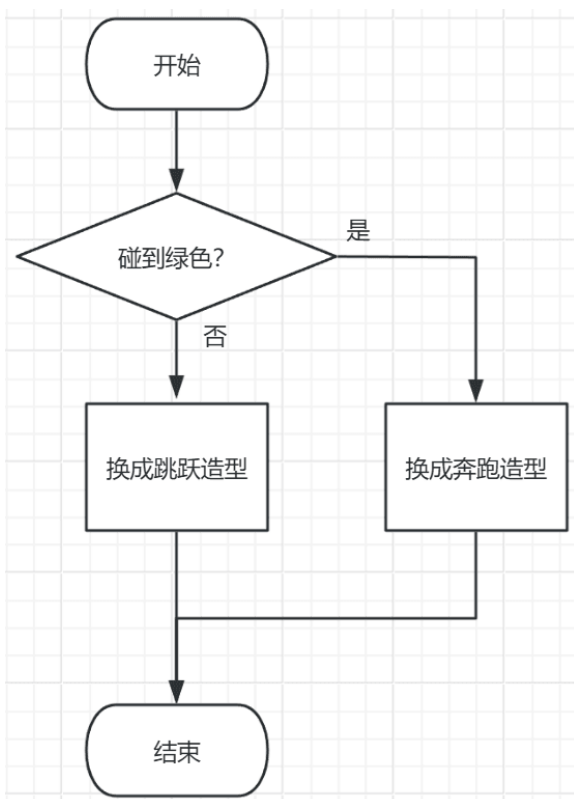




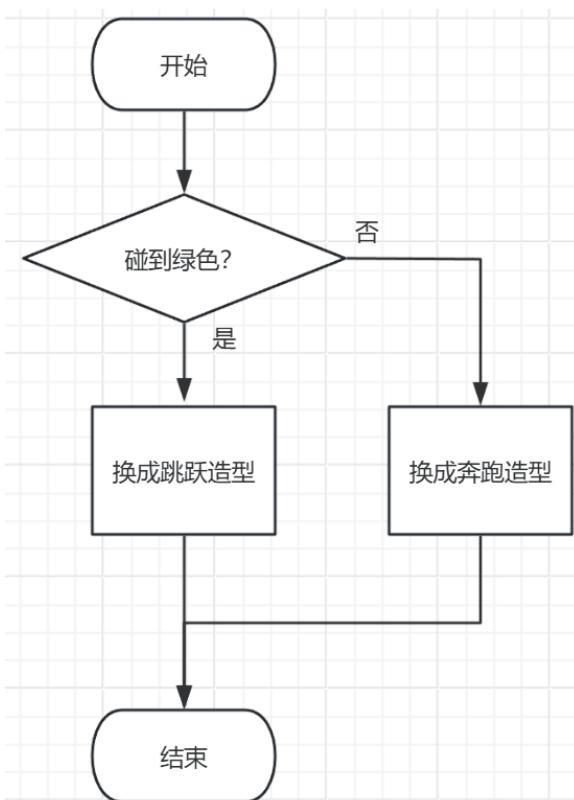
A.



B.



C.



D.

试题编号：20250417-ldl-12

试题类型：单选题

标准答案：D

试题难度：一般

试题解析：本体考查条件判断结构的流程图，通过阅读程序可知。程序启动，首先判断是否碰到绿色，如果成立，那么换成跳跃造型，程序结束；如果不成立，那么换成奔跑造型程序结束。D选项成立。

考生答案：D

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. 下列条件判断积木只能跟侦测中碰到角色积木结合，判断一个角色是否碰到了另外一个角色，不能判断一个角色是否碰到某种颜色。（ ）



正确 错误

试题编号：20250401-bch-013

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：错误，条件语句不但可以跟侦测里碰到角色积木结合判断是否碰到了角色，也可以跟侦测里碰到颜色积木结合，判断是否碰到了某种颜色。

考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

27. 默认小猫角色，执行下面程序，会一直在舞台上移动，不会停下来。（ ）



正确 错误

试题编号：20250401-bch-015

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：小猫会一直移动，不会停下来，正确。

考生答案：正确

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

28. 从声音库选择声音后，无法调整声音的播放速度。（ ）

正确 错误

试题编号：20250401-bch-024

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：容易

试题解析：可通过“调速”按钮调整播放速度。

考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

29. 角色初始位置如下图所示，点击绿旗运行完所有程序后，角色 B 在最上层。（ ）



正确 错误

试题编号：20250404-hcc-004

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：考察“层”的叠放关系。

考生答案：正确

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

30. 运行下列程序后，能够实现鼠标碰到按钮，按钮可以换颜色的动态效果。（ ）



正确 错误

试题编号：20250404-hcc-023

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：根据程序，按钮碰到鼠标指针和不碰到鼠标指针是两个不同的造型，以此产生按钮的动态效果。

考生答案：正确

考生得分：2

是否评分：已评分

评价描述：

31. 蛋糕角色程序如下图所示，运行下列程序后，鼠标在舞台的任意位置单击，都可以将蜡烛熄灭。（ ）



正确 错误

试题编号：20250404-hcc-029

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：根据舞台的情况，小猫和蜡烛已经接触，因此在任意位置单击鼠标都满足判断条件。

考生答案：错误

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

32. 环形跑道上正在进行长跑比赛。每位运动员前面有 8 个人在跑，每位运动员后面也有 8 个人在跑。跑道上一共有 9 个运动员。（ ）

正确 错误

试题编号：20250404-hcc-035

试题类型：判断题

标准答案：正确

试题难度：一般

试题解析：任何一个人都可以看作是在自己的前面跑，也可以看作是在自己的后面跑，因此 $8+1=9$ 人。

考生答案：错误

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

33. 使用图章印出角色图案时，要先使用落笔积木，再使用图章积木，不然印不出图案。（ ）

正确 错误

试题编号：20250413-ldl-007

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：错误，图章代码块使用时不用结合落笔代码块。

考生答案：正确

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

34. 小熊的位置和程序如下图所示，按下空格后，小熊面向-90 方向。（ ）



正确 错误

试题编号：20250417-ldl-0013

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：较难

试题解析：小熊现在面向 90 方向并且碰到了舞台边缘，按下空格键后，小熊的方向还是为 90。因此错误

考生答案：正确

考生得分：0

是否评分：已评分

评价描述：

35. 默认小猫角色，运行下面程序会在舞台上一直移动，停不下来。（ ）



正确 错误

试题编号：20250417-ldl-019

试题类型：判断题

标准答案：错误

试题难度：一般

试题解析：小猫碰到舞台边缘会停止移动。

考生答案：错误

考生得分：2

是否评分：已评分

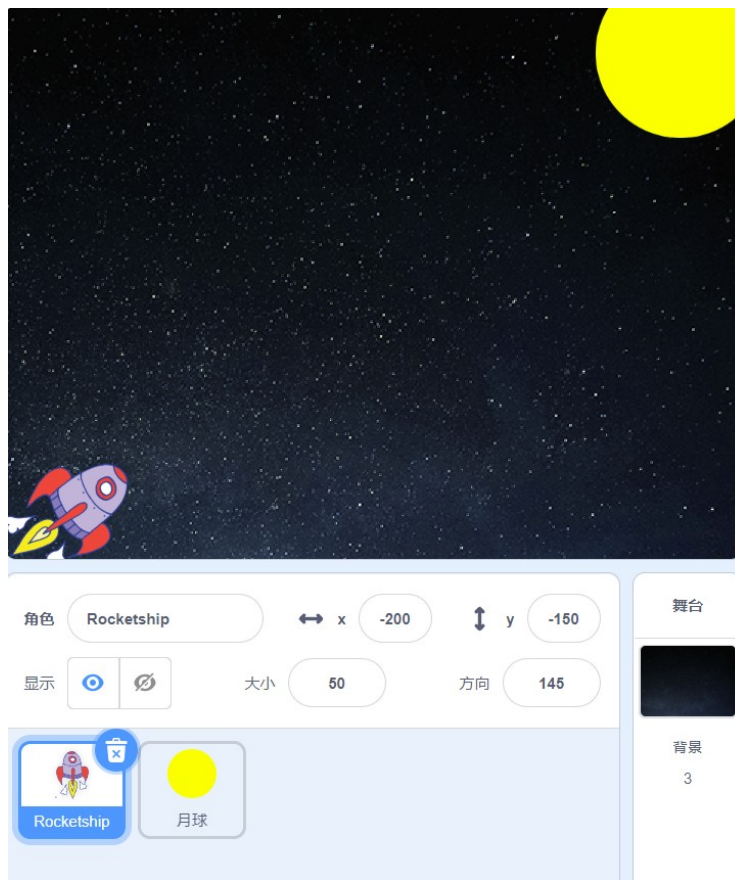
评价描述：

三、编程题(共 2 题，共 30 分)

36. 小火箭飞向月球

1.准备工作

- (1) 删除默认小猫角色，添加角色：Rocketship；
- (2) 删除默认白色背景，添加背景 Stars；
- (3) 绘制月球角色。



2.功能实现

- (1) 点击绿旗，火箭初始位置在舞台左下角，初始造型为“rocketship-a”，播放声音“space ripple”，月球初始位置舞台右上角；
- (2) 按下空格键，火箭向月球方向持续移动，直到碰到月球；
- (3) 火箭移动过程中不断切换造型；
- (4) 火箭碰到月球后，停止所有脚本。

试题编号：202509-S2-36

试题类型：编程题

标准答案：

参考程序：

火箭



月球



试题难度：较难

试题解析：

评分标准：

- (1) 添加背景 Stars；(1 分)
- (2) 删除默认角色小猫，添加角色 Rocketship，绘制月球角色；(2 分)
- (3) 点击绿旗，火箭出现在舞台左下角，初始造型为“rocketship-a”，播放声音 “space ripple”，月球出现在舞台右上角；(4 分)
- (4) 按下空格键，火箭向月球方向持续移动，直到碰到月球；(4 分)

- (5) 火箭移动过程中不断切换造型；（2分）
- (6) 火箭碰到月球后，停止所有脚本。（2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：

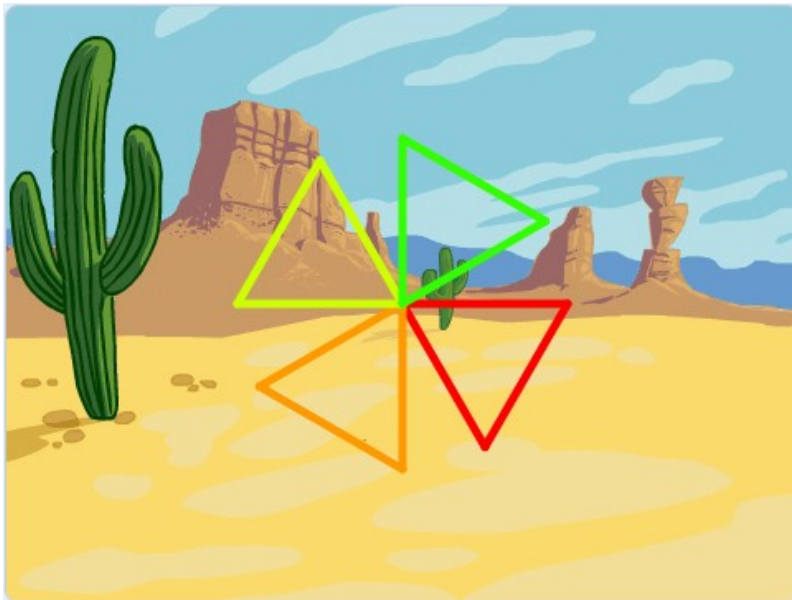
37. 绘制彩色风车

1.准备工作

- (1) 默认小猫角色，设置为隐藏状态；
- (2) 添加背景：Desert。

2.功能实现

- (1) 小猫的初始位置为(0,0)，初始方向是面向 90 方向；
- (2) 画笔的粗细为 5，画笔的初始颜色自定义；
- (3) 绘制如下所示图形，三角形边长为 100。



试题编号：202509-S2-37

试题类型：编程题

标准答案：

参考程序：



试题难度：困难

试题解析：

评分标准：

- (1) 小猫隐藏，背景添加正确；(2)
- (2) 小猫的起始位置设置及方向设置正确；(2分)
- (3) 画笔粗细设置为5；(1分)
- (4) 每画出1个三角形得2分；(8分)
- (5) 三角形三条边一个颜色，不同三角形，不同颜色。(2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