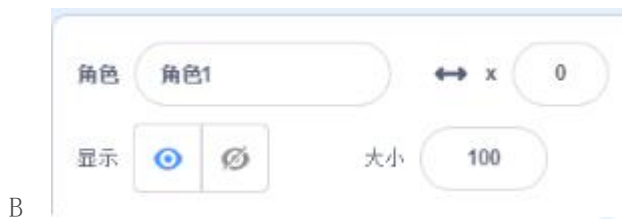


国际青少年编程等级考试模拟试题

Level 1 (Scratch)

一、选择题 (3分*15)

1. 下面界面属于 scratch2.0 的是 ()



2. 编程是指 ()

- A 编程是指 scratch 软件
- B 编程是指为了让计算机代为解决某个问题，编写程序是计算机运行并得到相应结果的过程。
- C 编程是指计算机执行的某些操作
- D 编程是指设计动画或游戏

3. 关于 scratch 说法正确的是 ()

- A Scratch 是麻省理工学院的团队研发的图形化编程工具，主要面向青少年开放。
- B scratch 最新版本是 2.0
- C scratch 软件只能通过在线使用
- D scratch 需要编程复杂的代码来实现相应功能

4. 添加一个角色，点击以下哪个 ()



5.  指令在哪个模块下 ()

- A 外观 B 运动 C 事件 D 变量

6. 实现移动然后说话 2 秒，下列正确的是 ()



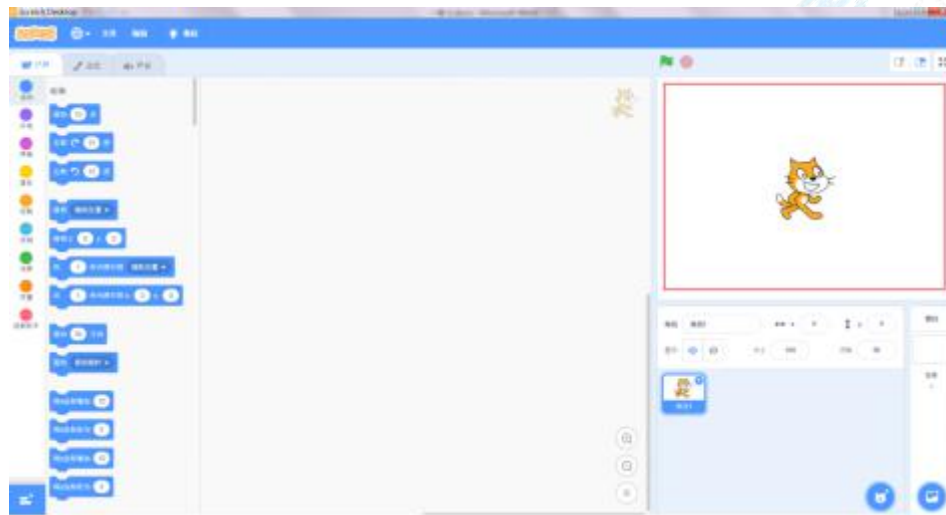


D

7. 外观模块下不包括下列哪个指令 ()

- A 说.....
- B 下一个造型
- C 思考.....
- D 面向.....方向

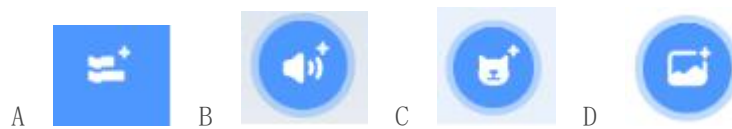
8.



图中红色方框里的区域叫做 ()

- A 指令区
- B 脚本区
- C 菜单
- D 舞台区

9. 想更换舞台背景, 点击下列哪个按钮 ()



A

B

C

D



10. 上述程序执行的结果是 ()

- A 移动 10 步然后等待 1 秒
- B 等待 1 秒之后然后移动 10 步
- C 1 秒的时间移动 10 步
- D 每等待 1 秒就移动 10 步

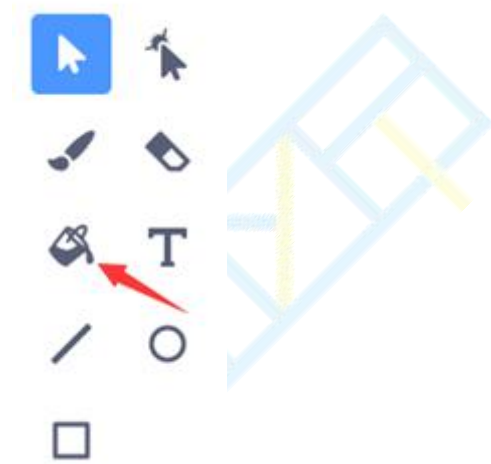


11. 指令在哪个模块下 ()

- A 外观 B 运动 C 事件 D 变量

12. 运动模块下不包括下列哪个指令 ()

- A 碰到边缘就反弹
- B 思考……
- C 移动……步
- D 面向……方向



13. 图中箭头所指的功能是 ()

- A 修改背景
- B 填充颜色
- C 文字颜色
- D 画正方形

14. 课间 10 分钟休息，10 分钟后上课铃响，要实现该功能，可以使用“等待…秒”指令，那么该指令在哪个分类下 ()

- A  B  C  D 

15. 下列哪一个是一段完整且正确的可执行程序 ()

- A  B 
- C  D 

二、判断题 (2分*5)


1. 遥控玩具汽车和编程无关。 ()
2. 脚本区的程序可以放大和缩小。 ()
3. 编辑角色造型时想要添加文本，需要点击下图中红框内工具



。 ()

4. “移动 10 步” 指令属于外观分类。 ()



5. 想让角色变换一下姿势，则需要使用  指令。 ()

三、编程填空题 (5分*3)

1. (5分)



程序执行效果是角色先移动 10 步，然后____，接着____，最后说谢谢。

2. (5分)



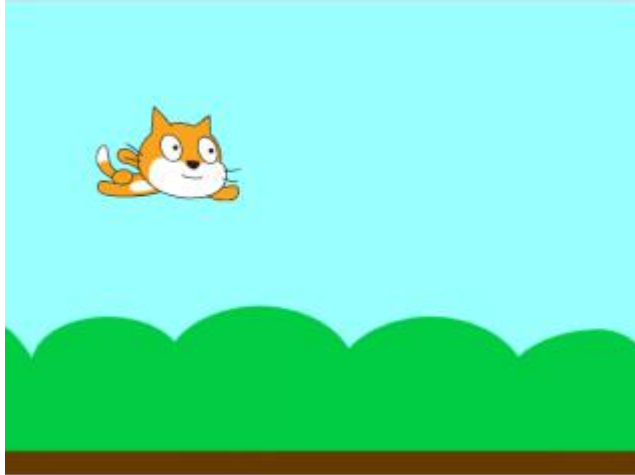
以上程序中，角色一共移动____步

3. 根据下面这段程序实现的功能填空



当小绿旗被点击时，角色先____，然后等待 1 秒，然后背景切换为____，角色变换下一个造型，接着思考“阴天了”持续 2 秒，最后____。

四、编程题（30分）



编程要求：

1. 导入图中背景 Blue Sky，且命名为“蓝天背景”
2. 导入飞翔的小猫角色，并重命名为“小猫”
3. 点击小绿旗，使小猫在空中飞行一段距离
4. 5 秒后使小猫变换另一种造型，并说“哇，飞起来了”

评分标准：


- 5分：导入背景图并重命名正确
- 5分：导入角色飞翔的小猫并命名正确
- 10分：点击小绿旗可以实现移动一段距离
- 5分：5秒后变换造型
- 5分：说话

国际青少年编程等级考试模拟试题

Level 2 (Scratch)

一、选择题（2分*15）



1. 指令  属于下面哪个模块（ ）
A 运动 B 控制 C 事件 D 侦测
2. 在 scratch 中，关于声音的说法，错误的是（ ）
A 可以在声音库中选取声音，使角色更加生动
B 可以使用指令设置声音的音量大小
C 声音可以重命名
D 无法上传自己电脑上的声音到 scratch

3. 下列不属于事件模块的指令是 ()



4. 指令 属于下面哪个模块 ()

- A 侦测 B 运动 C 控制 D 外观



5. 指令块 表达的意思是 ()

- A 因为变量大于6, 所以移动10步
B 移动10步
C 如果移动10步, 那么变量就大于6
D 如果变量大于6, 那么就移动10步



6. 该指令块运行的结果是 ()

- A 无结果
- B 说“3*6”
- C 说“50”
- D 说“18”

7. 下面关于变量说法错误的是 ()

- A 变量一旦创建, 就不允许再修改名称
- B 变量是有作用域的, 它决定了可以访问变量的范围
- C 在 scratch 中, 我们可以使用变量来存储或读取数据
- D 我们可以将变量的值显示在舞台上

8. 下列运算结果为 50 的是 ()

A

B

C

D

9. 下列哪一项包括代码注释 ()

A

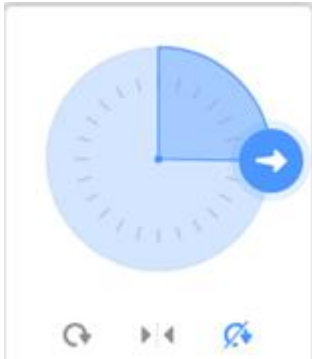
B

C

D

10. 小明学习 scratch 编程两个多月了, 他的下列做法正确的是 ()

- A 每次编写程序, 都记得及时保存
- B 认为注释不是必须的, 所以从来不写注释
- C 不喜欢和同学老师交流合作, 觉得浪费时间
- D 变量随意命名, 没有任何规则



11. 图中底部三个图标自左向右分别表示 ()

- A 任意旋转，不旋转，左右旋转
- B 任意旋转，左右旋转，不旋转
- C 左右旋转，不旋转，任意旋转
- D 左右旋转，任意旋转，不旋转

12. 下列哪段程序能实现让角色一直跟随鼠标位置移动 ()





C



D

13. 下列哪个是循环指令 ()



A



B



C



D

14. 下面这段运算程序的结果是 ()



A 1

B 7

C 12

D 10

15. 在 scratch 中，变量不可以存储下列哪种数据（ ）

A 数字

B 列表

C 汉字

D 图片

二、判断题（2分*5）

1. 在事件指令里，只能检测到按下空格键。（ ）



在 20 和 100 之间取随机数

2. 指令  的输出结果可能是 67。（ ）

3. 变量只能存储数字，无法存储汉字。（ ）

4. 编程不需要团队合作，都是一个人独自完成。（ ）

5. 在一段程序里，可以多次或者重复使用条件和循环指令，来完成更复杂的编程。（ ）

三、编程填空题(5分*4)



1.

在这段程序中，点击小绿旗使程序运行起来后，如果要使角色停止运动，需要执行的操作是_____。



2.

执行完上面这段程序，角色最终说的内容是_____。

3.



执行完以上程序后，角色将会面向上下左右中的_____方向。



4. 积木运行的结果是 20。

四、编程题（20*2 分）

1. （20 分）

编程要求：

朋朋和文文都在学习 scratch，一天朋朋给文文出了一道题，编写一段程序，要求如下：

1. 同时包括条件指令和循环指令
2. 至少包括两条数学运算
3. 使用到变量
4. 可以正确执行，并在舞台有输出结果展示
5. 场景、角色、背景等内容自由发挥

请发挥你强大的想象力和创造力，按要求帮文文编写程序吧。

评分标准：

- 5 分：条件指令和循环指令的组合使用
- 5 分：正确使用并显示变量结果
- 5 分：两条或以上数据计算指令
- 5 分：逻辑清晰，执行正确，场景背景等设计合理

2. （20 分）



编程要求：

上图为舞台效果图，包括两个角色，小猫和老鼠，下图为小猫提示程序，按以下要求继续完成编程。

1. 导入背景和两个角色
2. 可以通过上下左右键来控制小猫运动去捉老鼠
3. 每隔 2 秒小猫叫一声喵
4. 老鼠一直在原地，运动状态，身体方向和图中一致
5. 小猫运动过程中有造型变化

评分标准：





- 5 分：背景和角色导入以及角色方向正确
- 5 分：键盘方向键控制小猫运动
- 5 分：循环实现 2 秒叫一声喵
- 5 分：小猫和老鼠的造型变化达到运动效果

国际青少年编程等级考试模拟试题

Level 3 (Scratch)

一、选择题（2分*15）

1. 在 scratch 中，想发送一个广播消息，需要用到下面哪个模块中的指令（ ）
A 运动 B 事件 C 控制 D 运算
2. 小猫角色现在在舞台的坐标系原点位置，如果想让它往右上角移动，下面哪个指令是正确的（ ）

- A 
- B 
- C 
- D 

3. 在舞台上角色 1 和角色 2，角色 1 发送一个广播消息 1，下列角色 2 的程序中，可以使角色 2 往左运动的是（ ）

- A 
- B 
- C 
- D 

4.



，在这段程序执行后，角色一共移动了多少步（ ）

- A 50
- B 10
- C 5
- D 15

5.



，关于这段程序，下列说法正确的是（ ）

- A 上述程序用到了循环指令
- B 上述程序执行完后，角色会说“你好！”
- C 上述程序执行完后，角色会变换下一个造型
- D 在 1 和 10 之间取随机数的结果可能是 25

6. 关于侦测模块指令的说法，错误的是（ ）

- A 可以侦测到角色碰到鼠标指针
- B 可以侦测到角色碰到某种颜色
- C 可以侦测到按下鼠标的动作
- D 无法获取角色与鼠标指针之间的距离

7. 下列数学运算中，结果为 30 的是（ ）



8. 关于 scratch 中列表的说法，正确的是（ ）

- A 列表可以存储多个数据，但是只能存储整数值
- B 在 scratch 中，支持多维列表
- C 可以对列表中的项进行添加、删除等操作
- D 列表内存存储的数据项数最低为 2

9.



执行这段程序，列表 1 中存储的最大数据是（ ）

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

10. 小刚同学下面的几个观点，正确的是（ ）

- A 画笔模块的指令，只能设置颜色，不能设置粗细
- B 将问题分解为更小的、便于管理的子问题，更加便于开发
- C 程序算法之间只要达到目的就行，没有优劣之分
- D 别人的程序代码可以随便使用，知识产权不重要



11. 运算程序 的结果是（ ）

- A 61
- B 63
- C 67
- D 62

列表	
1	69
2	75
3	96
4	87
5	62
+ 长度5 =	

12. 在一次 scratch 竞赛中，某小组成员的成绩用一个列表表示，如图

下列说法中正确的是（ ）

A 该小组共有 5 名同学，列表项目数为 5

B  结果是 3

C  结果是 true

D  执行该指令后，将在列表的最前面加入 92 这一项

13. 给出下面一段程序，画出的结果是（ ）



A 正方形

B 长方形

C 圆形

D 直线



14. 执行左侧程序，角色的坐标变为（ ）

A (30,80)

B (30,40)

C (70,80)

D (70,40)



15. 执行完左侧程序，小猫一共移动了多少步

()

A 50

B 60

C 10

D 15

二、判断题（2分*5）

1. 使用运动模块的指令可以改变角色的方向。（ ）
2. 发送广播消息，只能指定某个角色才可以收到。（ ）
3. 克隆可以生成一个与角色相同的副本，大大简化程序开发过程。（ ）
4. 侦测指令可以侦测到按下方向键，无法侦测到数字键。（ ）
5. 列表存储的数据和长度可以实时显示在舞台上。（ ）

三、编程填空题（5分*4）

1.



执行完以上程序，角色所在位置的坐标是_____。

2.



执行完以上程序后，列表1的最后一项数据是_____。



3. 舞台上原来有一只小猫，请问执行完上面程序后，可以看到____只小猫。
4. 执行这段程序后，说的结果是_____。

四、编程题（20分*2）

1. （20分）

编程要求：

从前有一个农夫，他有一个农场，打算做鸡鸭的养殖生意，并不断扩张规模。

第一天他从市场上买了 5 只小鸡，10 只小鸭，然后以后每天都从市场上新买入 2 只小鸡和 1 只小鸭，直到鸡和鸭的总数大于 50 只就停止。

请用 scratch3.0 中“重复执行直到……”逻辑编写程序，为这个农夫计算出最后他会有几只鸡和几只鸭，并将结果显示在舞台上。

评分标准：

5分：整体程序结构正确且可执行，无明显错误

5分：两个变量使用和显示正确

5分：使用“重复执行直到……”正确

5分：最后结果正确

2. （20分）



编程要求：

参考上图，使用 scratch 模拟实现一个“兔子小猫赛跑”的游戏。

1. 使用坐标系定义两只动物初始位置，小猫在前兔子在后
2. 按下空格键，播放铃声，发出广播消息，两个角色开始跑动
3. 跑动要有造型变化，且兔子比小猫速度较快
4. 有角色碰到右侧边缘或者兔子追上小猫，游戏结束

评分标准：

- 3分：背景和三个角色设置正确，角色运动造型变化正确
- 2分：按下空格键使用正确，且程序可执行
- 5分：坐标系定义初始位置正确
- 5分：广播消息机制控制起跑正确
- 5分：正确实现游戏结束的判断