

等级考试常规组 Scratch 科目考试样题

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（一级）

运行下列哪个积木可以让角色移动 80 步？（ ）



【答案】 D

【解析】 选项中都为移动模块，可以让角色移动 80 步的是选项 D。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（一级）

【素材要求】

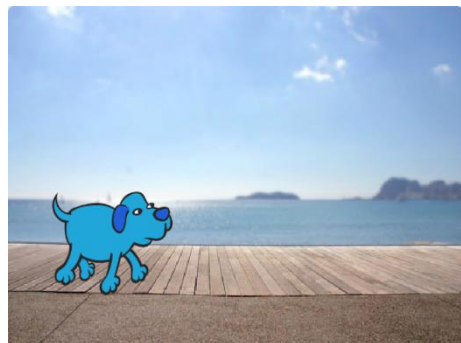
背景：Boardwalk

角色：Dog2

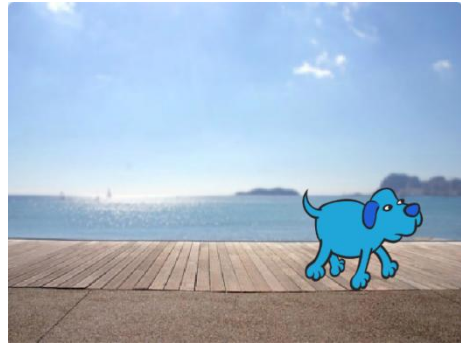
【编程实现】 小狗散步

【具体要求】

(1) 点击绿旗，Dog2 在舞台左下角，如下图所示；



(2) 等待 1 秒，Dog2 移到舞台的右下角，如下图所示。



【评分标准】

5分：背景和角色添加正确；

20分：满足具体要求（1）；

25分：满足具体要求（2）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（二级）

运行下列哪个积木可以让角色说“best”？（ ）



【答案】 A

【解析】 要实现的效果是角色说，只有 A、B 满足，说“best”的是 A 选项。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（二级）

【素材要求】

背景：Night City With Street

角色：Food Truck

【编程实现】 神奇餐车

【具体要求】

(1) 点击绿旗，Food Truck 在路面上，如下图所示；



(2) 等待 1 秒，Food Truck 切换造型，如下图所示；



(3) 等待 1 秒，Food Truck 再次切换造型，如下图所示。



【评分标准】

- 5 分：背景和角色添加正确；
- 5 分：满足具体要求（1）；
- 20 分：满足具体要求（2）；
- 20 分：满足具体要求（3）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（三级）

下列哪个积木在“画笔”模块中？（ ）



D



【答案】 A

【解析】 此题考察对模块的熟悉程度，只有“落笔”积木在“画笔”模块中，故 A 选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（三级）

【素材要求】

背景：Forest

角色：Fox

【编程实现】狐狸画直线

【具体要求】

(1) 点击绿旗，Fox 在地面上，如下图所示；



(2) 等待 1 秒，Fox 向右移动一段距离；

(3) 移动的同时，绘制出一条白线（粗细不限），如下图所示。



【评分标准】

5 分：背景和角色添加正确；

10 分：满足具体要求（1）；

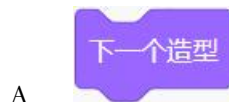
10 分：满足具体要求（2）；

25 分：满足具体要求（3）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（四级）

当前角色有 5 个不同的造型，以下哪个积木对角色的外观没有任何改变？

()





【答案】 B

【解析】 B 选项为背景的切换，对角色的外观没有影响，故 B 选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（四级）

【素材要求】

背景：Spotlight

角色：Monkey

【编程实现】小猴子的特效表演

【具体要求】

(1) 点击绿旗，Monkey 在表演的舞台上，无任何特效，如下图所示；



(2) 等待 1 秒，Monkey 的漩涡特效增加 50，如下图所示；



(3) 等待 1 秒，Monkey 的漩涡特效再次增加 50，如下图所示。



【评分标准】

- 5分：背景和角色添加正确；
- 5分：满足具体要求（1）；
- 20分：满足具体要求（2）；
- 20分：满足具体要求（3）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（五级）

下列哪个积木可以改变角色的旋转方式？（ ）

A		B	
C		D	

【答案】 C

【解析】 可以修改角色的旋转方式的是选项 C。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（五级）

【素材要求】

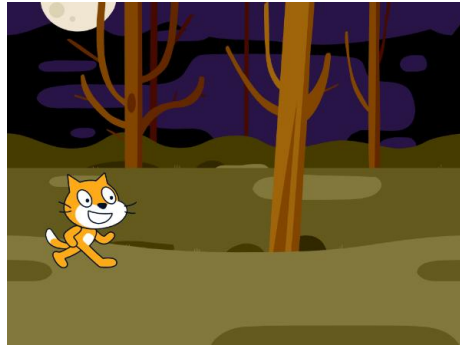
背景：Woods

角色：Cat

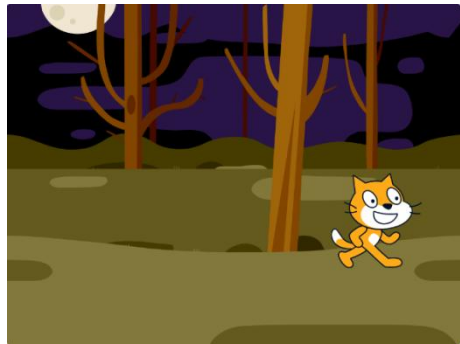
【编程实现】 小猫徘徊

【具体要求】

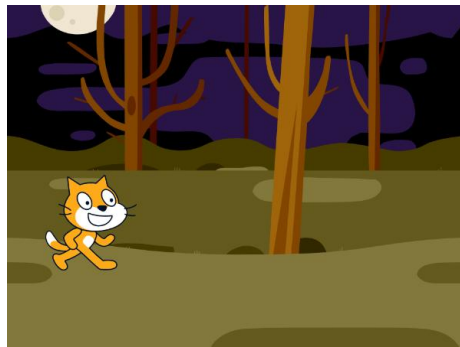
(1) 点击绿旗，Cat 在舞台左侧的地面上，如下图所示；



(2) 等待 1 秒，Cat 在 1 秒内滑行到舞台右侧，如下图所示；



(3) 等待 1 秒，Cat 在 1 秒内滑行到舞台左侧，如下图所示。



【评分标准】

5 分：背景和角色添加正确；

5 分：满足具体要求（1）；

20 分：满足具体要求（2）；

20 分：满足具体要求（3）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（六级）

可以实现当按下空格键，蝴蝶说“我是蝴蝶”的代码是（ ）。



【答案】 C

【解析】 四个选项中说的内容都一样，满足按下空格键蝴蝶说话的是 C 选项，故 C 选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程样题（六级）

【素材要求】

背景：Hearts

角色：Jar

【编程实现】 罐子分身术

【具体要求】

(1) 点击绿旗，Jar 在舞台左侧，如下图所示；



(2) 等待 1 秒，舞台上又出现一个 Jar（位置不限），如下图所示；



(3) 等待 1 秒，舞台上又出现一个 Jar（位置不限），如下图所示。



【评分标准】

5 分：背景和角色添加正确；

5 分：满足具体要求（1）；

20 分：满足具体要求（2）；

20 分：满足具体要求（3）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（七级）

运行下面的代码后，变量 M 的值为（ ）。



A 2

B 4

C 6

D 8

【答案】 C

【解析】 变量 M 的初始值为 4，增加 2 之后变为 6，故 C 选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（七级）

【素材要求】

背景：Desert

角色：Dinosaur4

【编程实现】 倒计时

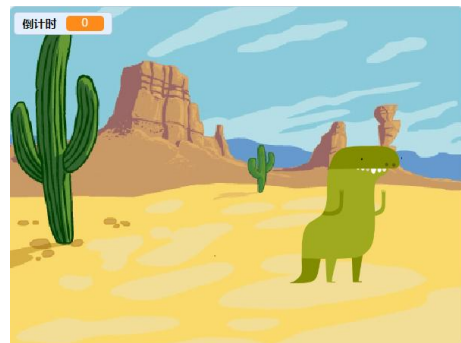
【具体要求】

(1) 点击绿旗，Dinosaur4 在舞台左侧的地面上，变量“倒计时”的值为 3，如下图所示；



(2) “倒计时”的值每隔 1 秒减小 1，共减 3 次；

(3) “倒计时”的值为 0 后，Dinosaur4 在 1 秒内滑行到舞台右侧，如下图所示。



【评分标准】

5 分：背景和角色添加正确；

15 分：满足具体要求 (1)；

20 分：满足具体要求 (2)；

10 分：满足具体要求 (3)。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（八级）

运行下面的代码后，变量 num 的值为（ ）。



- A 6
- B 8
- C 10
- D 12

【答案】 B

【解析】 变量 num 的初始值为 2，循环 3 次，每次增加 2，共增加了 6，最终 num 的值为 8，故 B 选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（八级）

【素材要求】

背景：Castle 2

角色：Wizard Girl、Balloon1

【编程实现】 神奇的魔法

【具体要求】

(1) 点击绿旗，Wizard Girl 在地面上，Balloon1 在空中，如下图所示；



(2) 等待 1 秒，Wizard Girl 说“变”2 秒；

(3) Wizard Girl 说完之后，Balloon1 立即切换造型，如下图所示。



【评分标准】

5分：背景和角色添加正确；

10分：满足具体要求（1）；

10分：满足具体要求（2）；

25分：满足具体要求（3）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（九级）

运行下面的代码后，变量 n 的值为（ ）。



A 5

B 6

C 7

D 8

【答案】 A

【解析】 判断条件为 false，不执行 n 增加 1 的代码，故 A 选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（九级）

【素材要求】

背景：Blue Sky

角色：Duck

【编程实现】 会变大的鸭子

【具体要求】

(1) 点击绿旗，Duck 询问“请输入”，如下图所示；



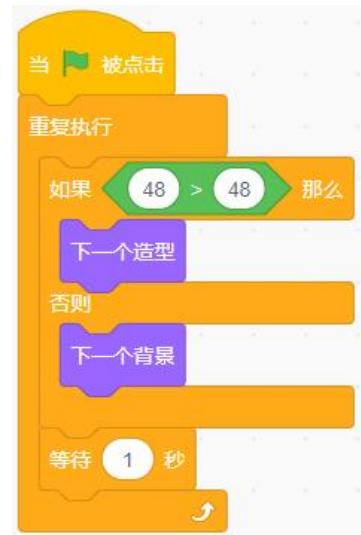
- (2) 如果输入 1，Duck 变大；
- (3) 如果输入其他内容，Duck 说“输入错误”。

【评分标准】

- 5 分：背景和角色添加正确；
- 15 分：满足具体要求 (1)；
- 15 分：满足具体要求 (2)；
- 15 分：满足具体要求 (3)。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（十级）

当前舞台有多个不同背景，并且角色有多个不同造型，下列关于下面代码的说法中，正确的是（ ）。



- A 代码没有使用循环
- B 运行代码后，角色会不断切换造型
- C 运行代码后，舞台背景会不断切换
- D 运行代码后，角色不断切换造型，舞台背景也不断切换

【答案】 C

【解析】判断条件为 false，执行否则所包括的代码“下一个背景”，故 C 选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（十级）

【素材要求】

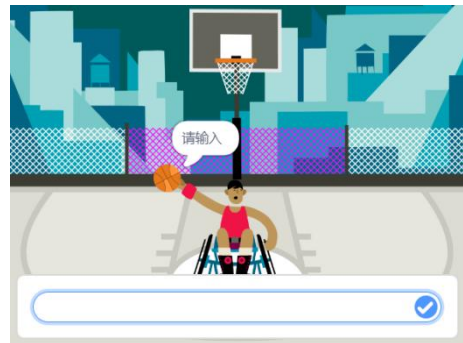
背景：Basketball 1

角色：Andie

【编程实现】不可思议的 Andie

【具体要求】

- (1) 点击绿旗，Andie 在地面上；
- (2) 等待 1 秒，Andie 询问“请输入”，如下图所示；



- (3) 如果输入“变”，Andie 切换造型；
- (4) 如果输入其他内容，Andie 说“错误”；
- (5) 重复执行具体要求 (2)、(3)、(4)。

【评分标准】

- 5 分：背景和角色添加正确；
- 5 分：满足具体要求 (1)；
- 10 分：满足具体要求 (2)；
- 10 分：满足具体要求 (3)；
- 10 分：满足具体要求 (4)；
- 10 分：满足具体要求 (5)。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（十一级）

运行下面的代码后，舞台上能看到的小猫数量是（ ）。



- A 2
- B 3
- C 4
- D 5

【答案】 B

【解析】 角色共克隆两次，且每次克隆之后本体都会离开，不会出现重合的情况，共能看到 3 只小猫，故 B 选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（十一级）

【素材要求】

背景：Stripes

角色：Block-A

【编程实现】 字母雨

【具体要求】

- (1) 点击绿旗，每隔 0.5 秒在舞台上边缘随机位置出现一个 Block-A；
- (2) Block-A 出现后持续竖直下落，如下图所示；



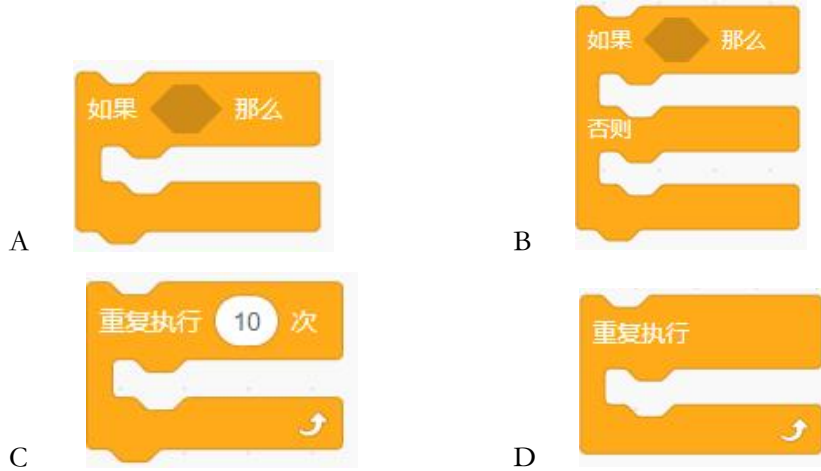
- (3) Block-A 到达舞台下边缘后立即消失。

【评分标准】

- 5分：背景和角色添加正确；
- 15分：满足具体要求（1）；
- 15分：满足具体要求（2）；
- 15分：满足具体要求（3）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（十二级）

想要实现变量的值持续增加，用到的是下列哪种程序结构？（ ）



【答案】 D

【解析】实现变量的值持续增加就要用到循环结构，也就是重复执行积木，故 D 选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（十二级）

【素材要求】

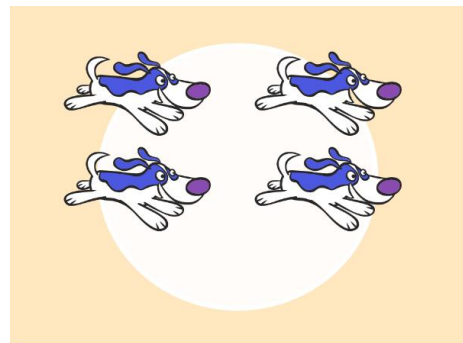
背景：Light

角色：Dog1

【编程实现】小狗队列

【具体要求】

- (1) 点击绿旗，Dog1 显示在舞台上（位置不限）；
- (2) 等待 1 秒，舞台上呈现 2 行 2 列排列整齐的小狗队列，如下图所示。



【评分标准】

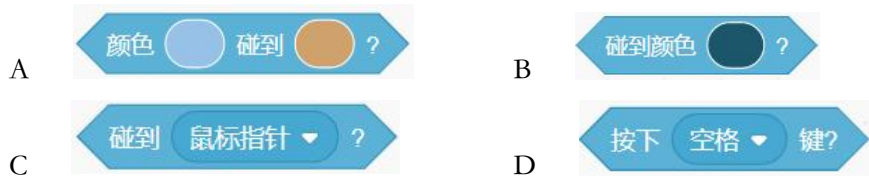
5分：背景和角色添加正确；

5分：满足具体要求（1）；

40分：满足具体要求（2）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（十三级）

下列哪个积木可以用来检测两种颜色是否碰到？（ ）



【答案】 A

【解析】 A 选项是检测两种颜色是否碰到，故 A 选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（十三级）

【素材要求】

背景：Mural

角色：Bowl、Ball

【编程实现】 接球

【具体要求】

(1) 点击绿旗，变量“分数”为 0，Bowl 持续跟随鼠标移动；

(2) 每隔 1 秒在上边缘的随机位置出现一个 Ball，Ball 出现后持续竖直下落，如下图所示；



(3) 碰到 Bowl 的 Ball 会立即消失，同时“分数”增加 1；

(4) Ball 到达舞台下边缘后，游戏失败，程序结束。

【评分标准】

5分：背景和角色添加正确；

10分：满足具体要求（1）；

10分：满足具体要求（2）；

15分：满足具体要求（3）；

10分：满足具体要求（4）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（十四级）

下列哪个是局部变量？（ ）



【答案】A

【解析】局部变量的显示都会显示具体的角色名，故A选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（十四级）

【素材要求】

背景：Savanna

角色：Mouse1

【编程实现】老鼠报数

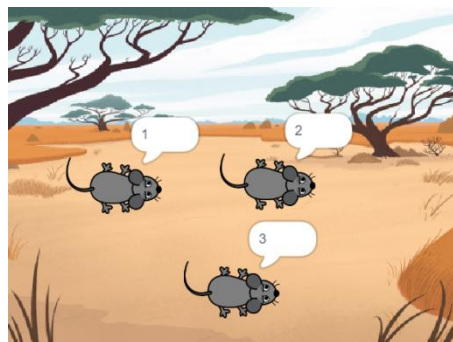
【具体要求】

(1) 点击绿旗，舞台上出现一只 Mouse1（位置不限）；

(2) 等待1秒，舞台上又出现一只 Mouse1（位置不限）；

(3) 等待1秒，舞台上又出现一只 Mouse1（位置不限）；

(4) 按下空格键，第一个出现的 Mouse1 说1，第二个出现的 Mouse1 说2，第三个出现的 Mouse1 说3，如下图所示。



【评分标准】

5分：背景和角色添加正确；

5分：满足具体要求（1）；

10分：满足具体要求（2）；

10分：满足具体要求（3）；

20分：满足具体要求（4）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（十五级）

运行下面的代码后，变量 n 的值为（ ）。



- A 6
- B 12
- C 18
- D 24

【答案】 D

【解析】 根据代码可知 n 的初始值为 0，n 增加 2 共执行了 12 次，n 一共增加了 24，故 D 选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（十五级）

【素材要求】

背景：Blue Sky 2

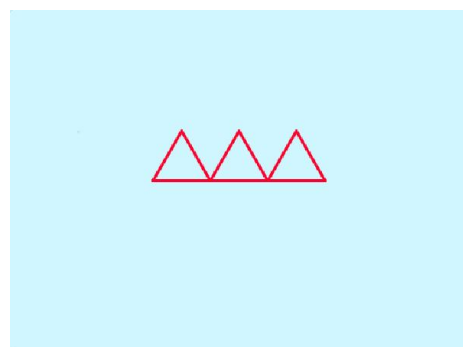
角色：Apple

【编程实现】 荆棘

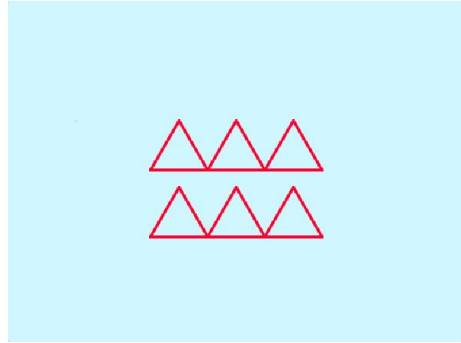
【具体要求】

(1) 点击绿旗，Apple 隐藏，舞台上出现一个组合图形，如下图所示；

提示：组合图形由三个连在一起的等边三角形组成。



(2) 1 秒后，又出现一个组合图形，如下图所示。



【评分标准】

5 分：背景和角色添加正确；

20 分：满足具体要求（1）；

25 分：满足具体要求（2）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（十六级）

现有列表“成绩”如下，运行下面的代码后，列表的第四项是（ ）。

成绩	
1	80
2	90
3	78
4	65
5	95
6	89
7	60
8	98

当 绿旗 被点击

删除 成绩 的第 4 项

在 成绩 的第 4 项前插入 66

将 成绩 的第 3 项替换为 50

在 成绩 的第 1 项前插入 100

将 99 加入 成绩

A 65

B 78

C 50

D 66

【答案】 C

【解析】 此题考察对列表的增删改查操作，分析可知执行完代码后，列表的第四项为 C 选项。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（十六级）

【素材要求】

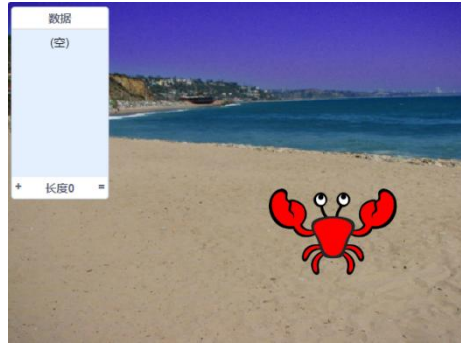
背景：Beach Malibu

角色：Crab

【编程实现】 列表的第 2 项

【具体要求】

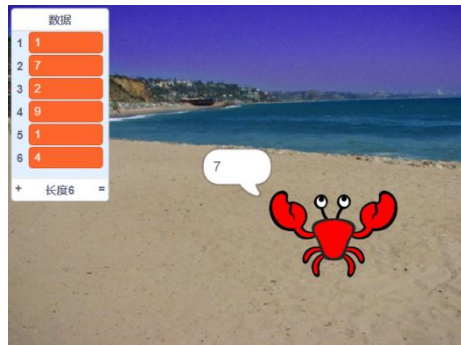
(1) 点击绿旗，列表“数据”为空，Crab 在沙滩上，如下图所示；



(2) 等待 1 秒，列表“数据”中添加 6 个 1~10 之间（包含 1 和 10）的随机整数，如下图所示；



(3) 等待 1 秒，Crab 说出列表的第二项的值，如下图所示。

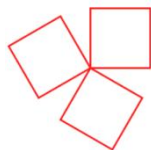


【评分标准】

- 5 分：背景和角色添加正确；
- 15 分：满足具体要求（1）；
- 15 分：满足具体要求（2）；
- 15 分：满足具体要求（3）。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题（十七级）

想要绘制下图所示图形，需要在代码从上到下的空白处依次填写（ ）。





- A
- B
- C
- D

【答案】 C

【解析】 外层循环控制多边形的个数，内层循环控制多边形的边数和旋转角度，由图可知 C 选项正确。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（十七级）

【素材要求】

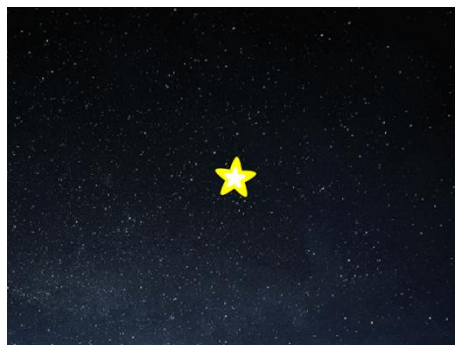
背景：Stars

角色：Star

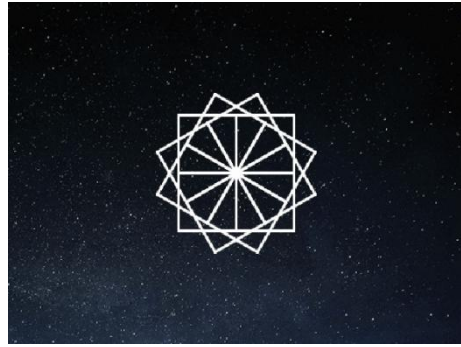
【编程实现】 正方形组合图形

【具体要求】

(1) 点击绿旗，Star 显示在舞台上，如下图所示；



(2) 等待 1 秒，Star 隐藏，同时，绘制出由 12 个正方形组成的组合图形，如下图所示；



(3) 组合图形瞬间绘制，不呈现绘制的过程。

【评分标准】

5 分：背景和角色添加正确；

5 分：满足具体要求 (1)；

15 分：满足具体要求 (2)；

25 分：满足具体要求 (3)。

等级考试常规组 Scratch 科目单选题样题 (十八级)

运行下面的代码，先后输入 8 和 6 后，角色会说 ()。

```

当 旗帜 被点击
  询问 请输入第一个数 并等待
  将 a 设为 回答
  询问 请输入第二个数 并等待
  将 b 设为 回答
  将 a 设为 b
  将 b 设为 a
  说 连接 a 和 连接 , 和 b
  
```

A 6,8

B 8,6

C 8,8

D 6,6

【答案】 D

【解析】 注意变量的变化，代码执行后正确的结果为 D 选项。

等级考试常规组 Scratch 科目编程题样题（十八级）

【素材要求】

背景：Rays

角色：Ladybug2

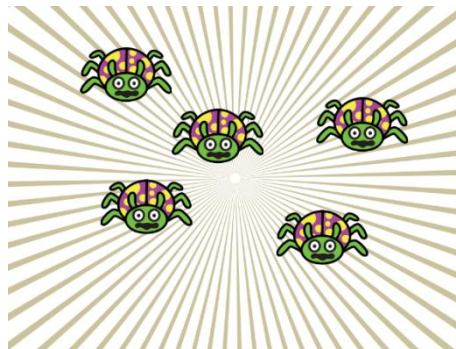
【编程实现】出现又离开的瓢虫

【具体要求】

(1) 点击绿旗，Ladybug2 询问“请输入 1~10 的整数”，如下图所示；



(2) 输入一个整数后，舞台上呈现出与该整数相等个数的 Ladybug2；
例如：输入 5 后的效果如下：



(3) 点击任意一只 Ladybug2，该 Ladybug2 会持续向右移动；

(4) Ladybug2 到达舞台右侧边缘后立即消失。

【评分标准】

5 分：背景和角色添加正确；

5 分：满足具体要求（1）；

15 分：满足具体要求（2）；

15 分：满足具体要求（3）；

10 分：满足具体要求（4）。