

202403 图形化一级真题

1.

单击下列哪个按钮，能够让舞台变为“全屏模式”？（ ）

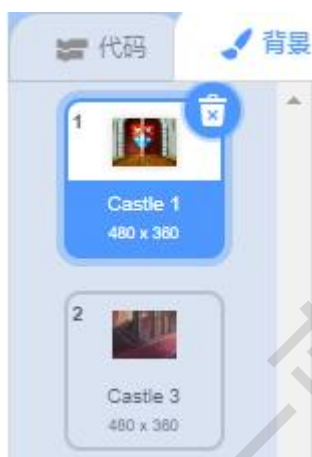


正确答案：D

试题解析：考察学生对按钮的熟悉程度

2.

下列哪个选项可以将当前背景换成第二个背景？（ ）



B,



C,



D,



正确答案: D

3.

小鸭初始位置在舞台中央，运行下列程序，小鸭移到哪个水果上？（ ）



A,



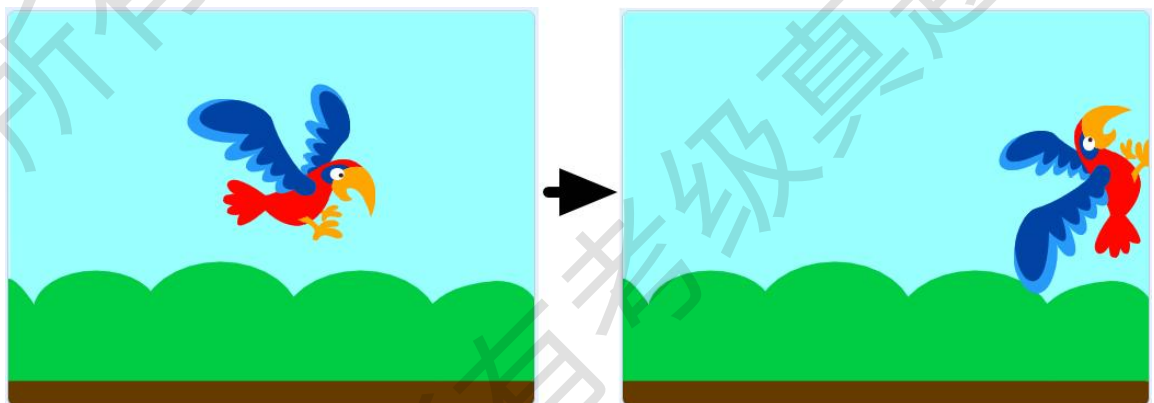


正确答案: C

先向右移动了 150，到了舞台右边，再向左移动了 300 步，到了舞台左边，向上移动 120 步，移到左上角橙子上。

4.

角色初始位置和方向如左图所示，运行下列哪个选项可以使角色的位置和方向变成右图？（ ）



A,



B,



C,



D,



正确答案：D

鹦鹉初始方向为向右，向右移动 200 步，左转 90 度，方向变为朝上。

5.

青蛙角色在舞台中央，面向右，下列哪个选项能实现：点击青蛙，青蛙先移动 30 步，再切换造型？（ ）



A,



B,



C,



D,



正确答案: D

要实现点击青蛙，青蛙先移动 30 步，再切换造型；需要使用“当角色被点击”、“移动 30 步”和“下一个造型”指令块，并且把“移动 30 步”放到“下一个造型”指令块前面，因此 D 选项正确。

6.

下列哪个选项能够完整播放 2 次“Birthday”歌曲？（ ）

A,



B,



C,



D,



正确答案：B

试题解析：“播放声音...等待播完”指令块播放完声音后再继续执行下面的指令块；“播放声音...”指令块一开始播放，不等待播放完就立即继续执行下面的指令块；因此选项 B 正确。

7.

当前声音音量为 50，下列哪个选项能增大声音音量？（ ）

A,



B,



C,



D,



正确答案: D

“将音量增加...”指令块可以改变音量：数字为正，增加音量；数字为负，减少音量。因此 D 选项正确。

8.

观察这些数字：1、4、7、10、13、（ ），按照规律括号中应该填入什么数字？（ ）

A,15

B,16

C,17

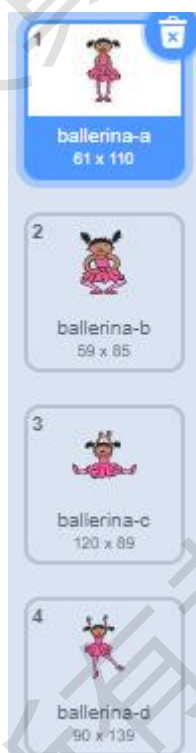
D,18

正确答案：B

这串数字的规律是后一个数比前一个数大 3，因此最后一个数应该是 16。因此 B 答案正确。

9.

下列哪个选项可以实现角色 **Ballerina** 一边唱歌一边跳舞？（ ）







B,



C,

D,

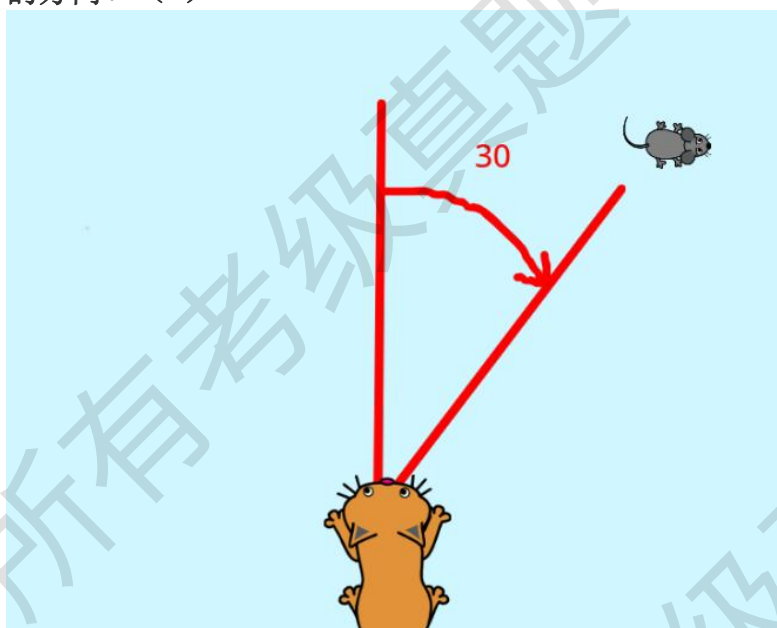


正确答案: A

使用播放声音积木, 不断切换造型, 能实现一面唱歌一面跳舞, 注意切换造型之间要加入等待, 否则看不到造型切换。

10.

舞台区如下图所示, 已知小猫面向上方, 下列哪个选项能让小猫面向小老鼠的方向? ()



A,



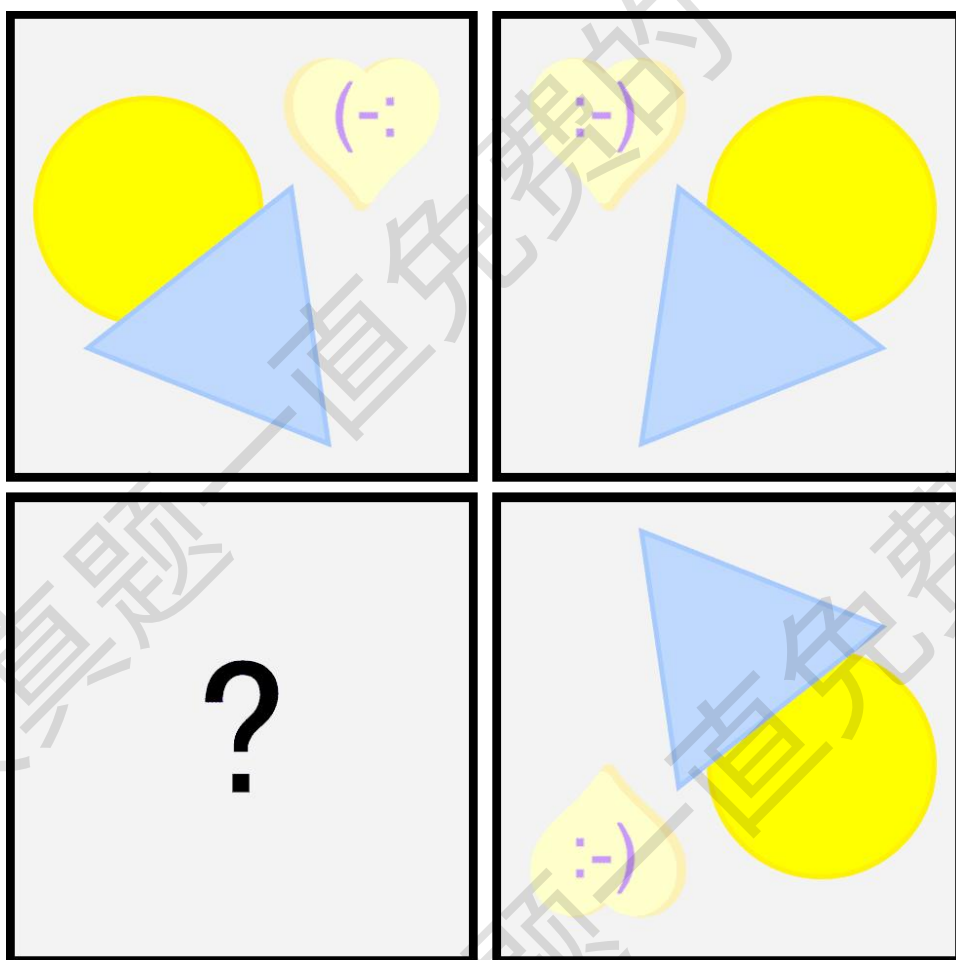


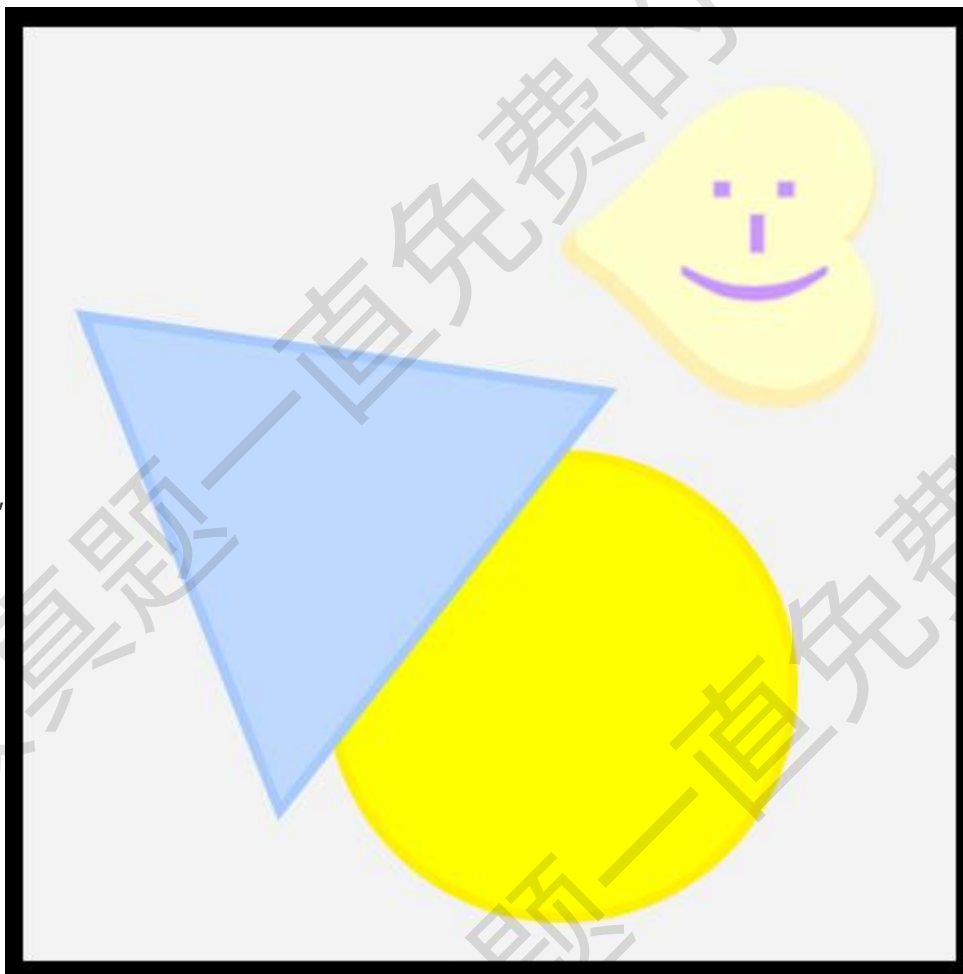
正确答案: D

观察舞台区可以发现，小老鼠在小猫右上方，小猫只需要向右旋转 30 度，就可以面向小老鼠的方向了。

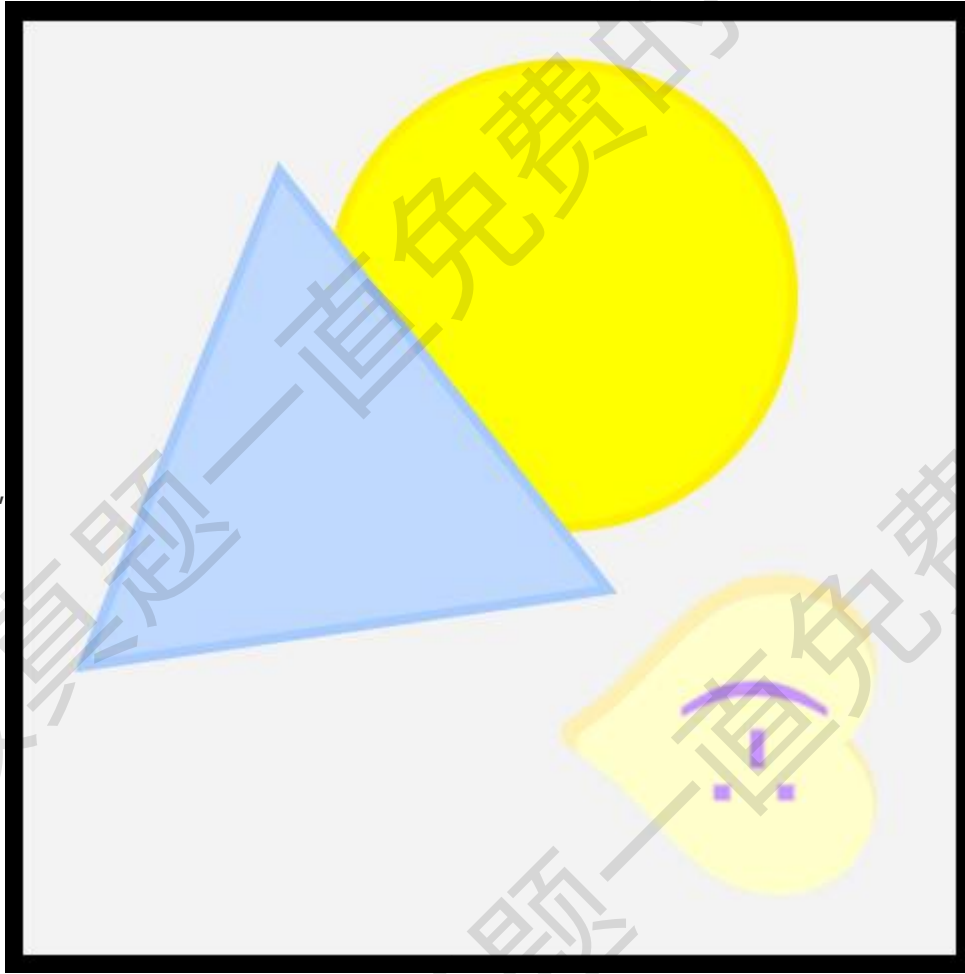
11.

仔细观察下图中的图案，下列哪个选项放在问号处，是符合规律的？（ ）

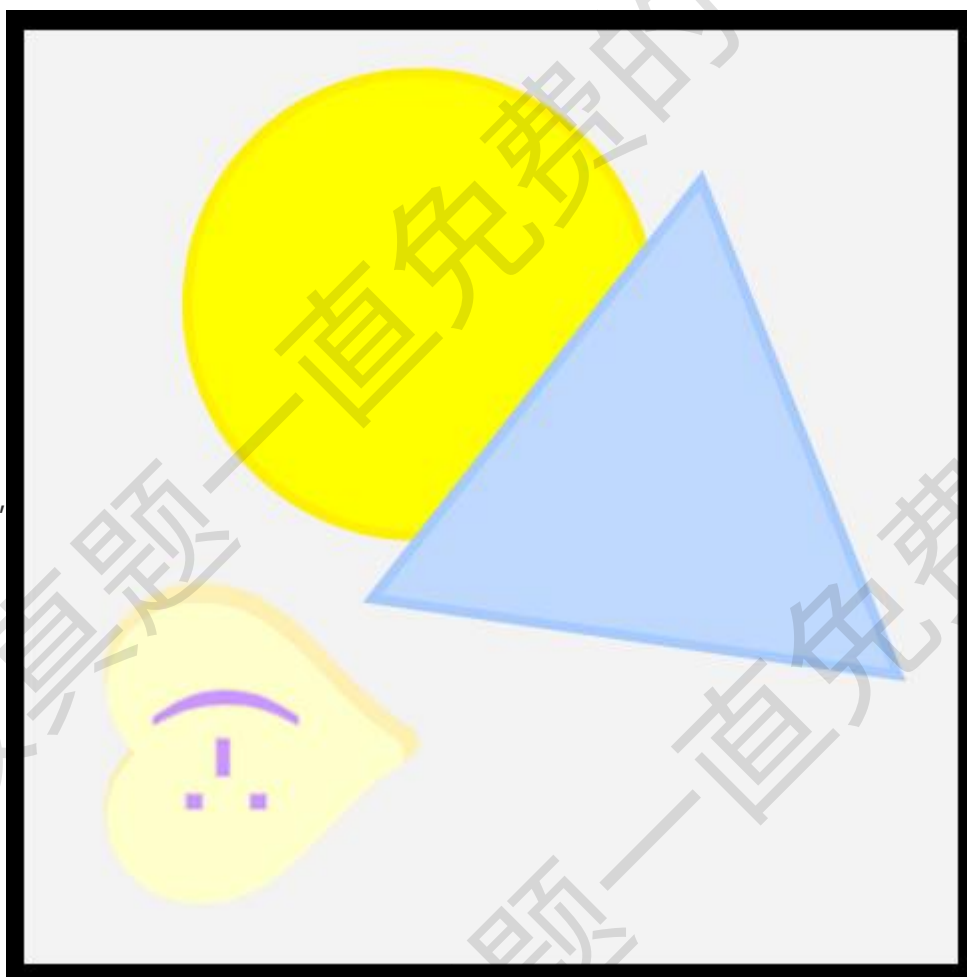


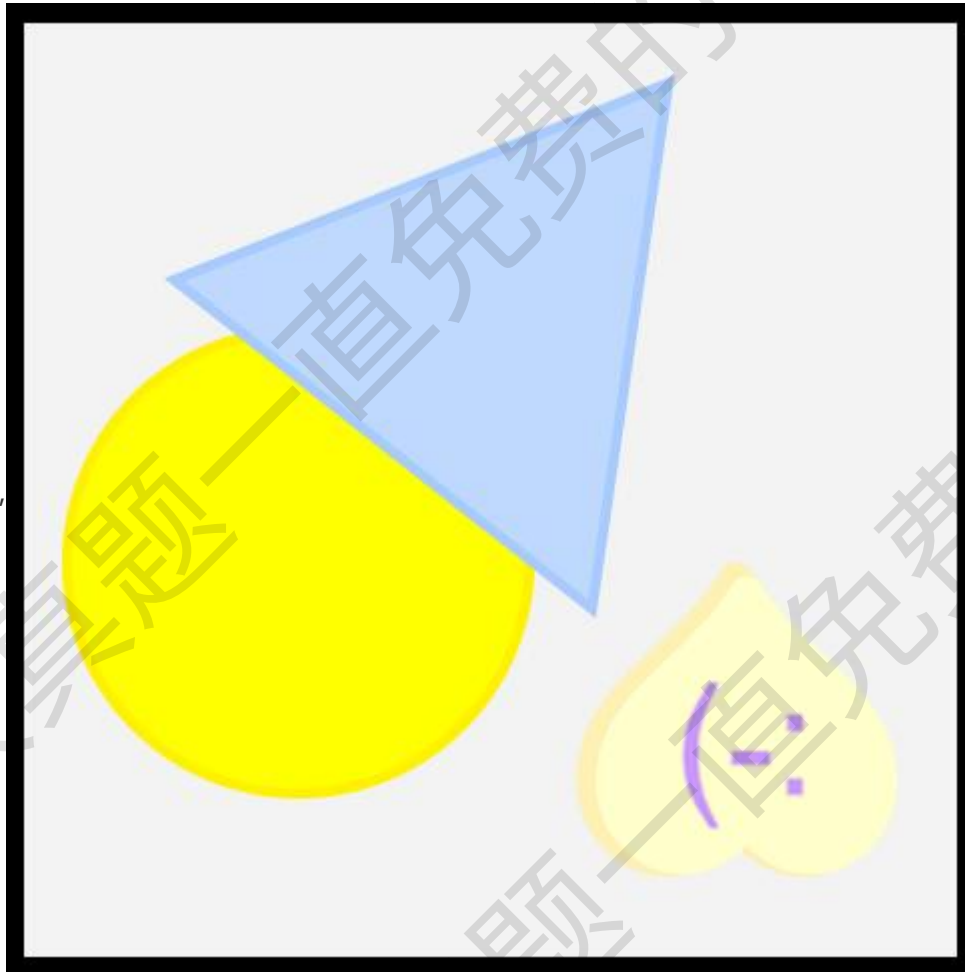


A,



B,



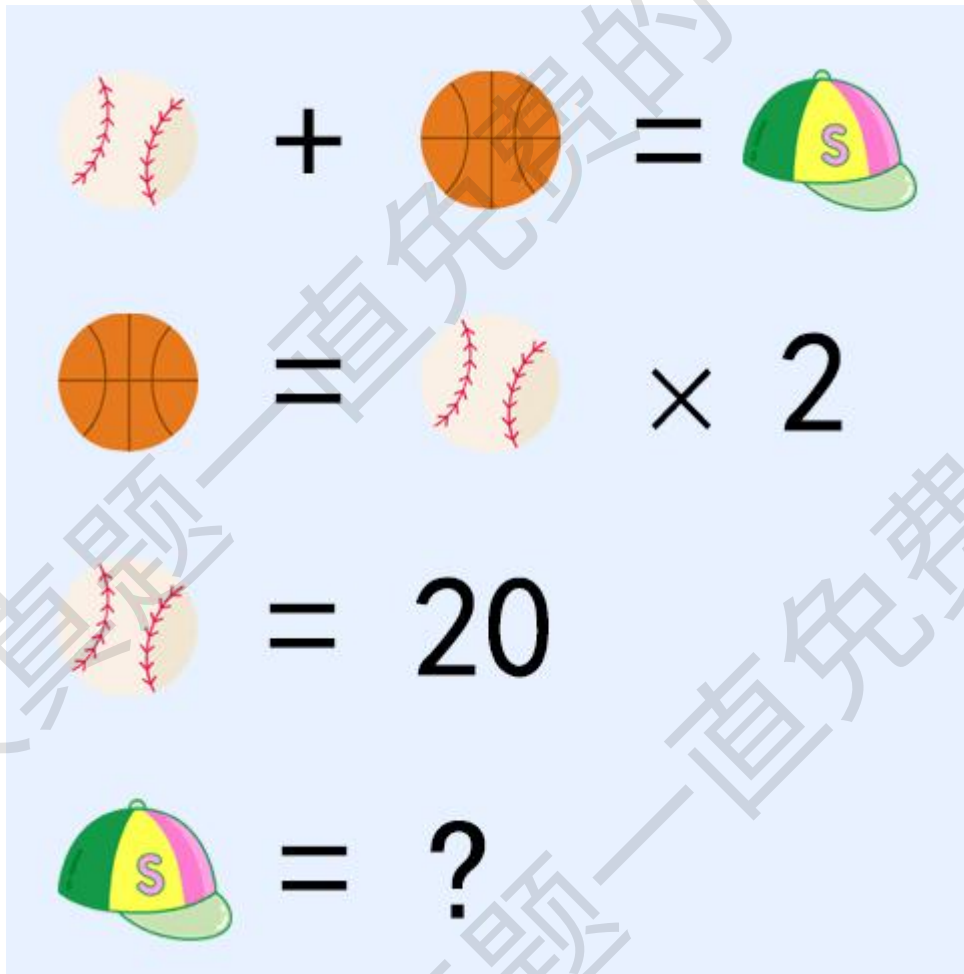


正确答案：D

经过观察分析，规律就是将图案进行翻转：第一个图通过左右翻转得到第二个图；第二个图通过上下翻转可以得到第三个图；第三个图再继续左右翻转得到第四个图。也就是爱心在右下角，圆形在左下角，三角形在上方的图。而且第四个图上下翻转还可以得到第一个图。

12.

已知棒球、篮球和帽子的价格关系如下图所示，帽子的价格是多少？（ ）



A,10

B,20

C,40

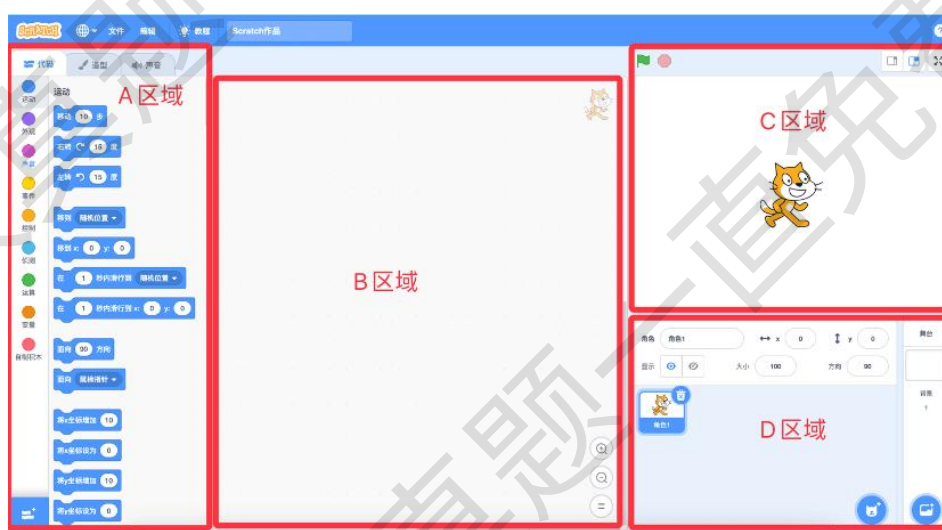
D,60

正确答案：D

根据题意，帽子的价格等于棒球价格加上篮球价格，而篮球价格是棒球价格的两倍，棒球价格是 20，所以篮球价格就是 40。那么帽子价格就等于 20 加 40，也就是 60 了。

13.

如下图所示，下列哪个区域用于编写程序？（ ）



A,A 区域

B,B 区域

C,C 区域

D,D 区域

正确答案: B

A 是程序积木块选择区, C 是舞台区, D 是角色列表区。

14.

角色孙悟空有 72 个造型, 编写一个程序, 每次按下空格键就能变换一个造型, 下列哪个选项能够实现这个功能? ()

A,



B,



C,



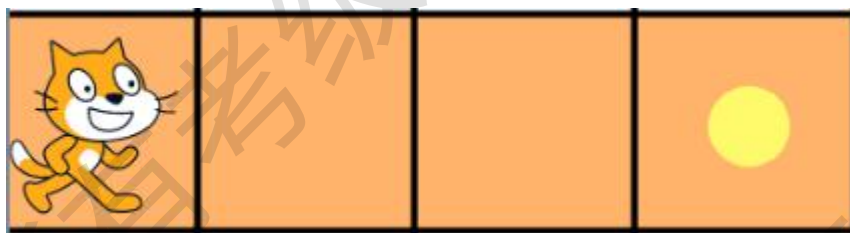


正确答案：B

孙悟空是角色，必须用换造型的积木块，【换成造型】是让角色换成指定的造型，【下一个造型】是让角色换成当前造型的下一个，要想让孙悟空造型一直变化需要使用【下一个造型】。

15.

小猫面向右，每个格子的长度为 30，下列哪个选项不能让小猫走到黄点的位置？（ ）





D,



正确答案：D

从小猫当前的位置向右走到黄点的位置要走 3 格，一共 90 步。因为小猫已经面向右，只要移动积木小白圈里的数字加起来等于 90 就行，有没有等待都不影响。D 选项，小猫移动的步数加起来是 60 步，不满足要求。

16.

小老鼠面向上，一个格子长度是 30，请问在“？”处填入下列哪个积木不能让它走到甜甜圈的位置？（ ）



C,



D,

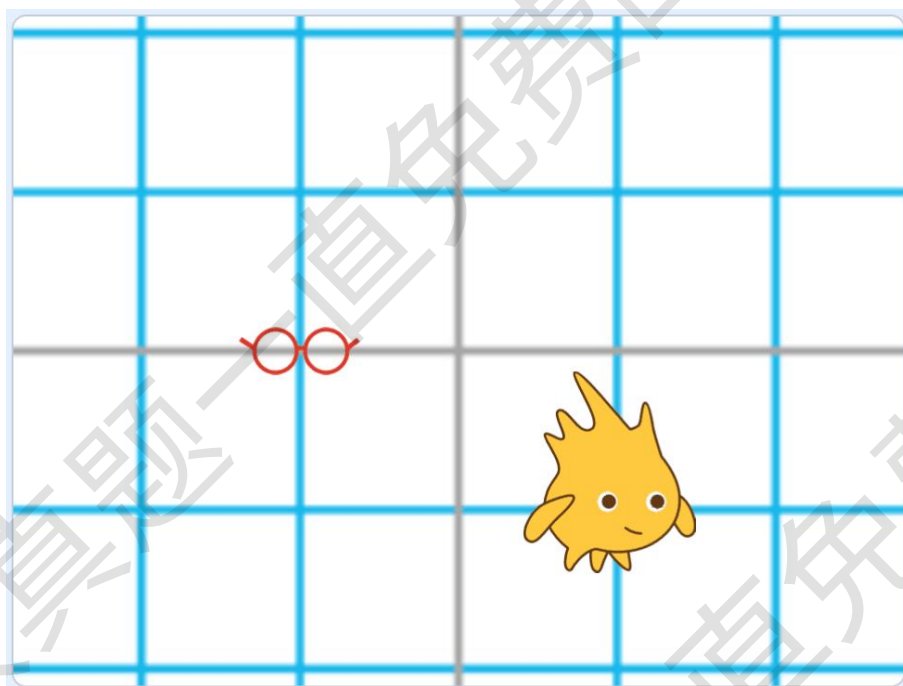


正确答案：A

“？”处应该填入让小老鼠能从面向上变成面向下的积木，A选项的【面向0方向】是让角色面向上，不符合要求。180方向是下，B符合；无论是左转180还是右转180都能让角色调转方向，C、D符合。

17.

角色初始位置和方向如下图所示，运行下列哪个选项可以让 Gobo 找到眼镜？
注意：格子之间的距离是 100。（ ）



A,







D,

正确答案: D

Gobo 左转 90 度，面向上，移动 100 步，再左转 90 度，面向左，移动 200 步，会移到眼镜上，找到眼镜。

18.

从网上下载了一个音乐文件，点击下列哪个选项可以将这个音乐文件导入作品中？（ ）



A,



B,





正确答案：A

此文件为 mp3 音频文件，导入 Scratch 需要从声音标签下的上传声音选项导入。
因此答案选 A

19.

点击下列哪个选项可以打开之前保存的作品？（ ）



A,新作品

B,从电脑中打开

C,保存到电脑

D,编辑

正确答案：B

Scratch 中选择“从电脑中打开”可以打开已保存在本地的文件。

20.

把两个蓝色球和一个黄色球排成一排，一共有几种排法？（ ）



A,1

B,2

C,3

D,4

正确答案: C

蓝-蓝-黄、蓝-黄-蓝、黄-蓝-蓝，三种排法。

21.

点击下列哪个按钮可以从造型库中添加造型？（ ）

A,



B,



C,



D,



正确答案: D

A 是选择随机造型，B 是上传造型，C 是绘制造型，D 是打开造型库。

22.

下列说法中正确的是？（ ）

A,一个程序只能有一个舞台

B,舞台只能有一个背景

C,一个程序只能有一个角色

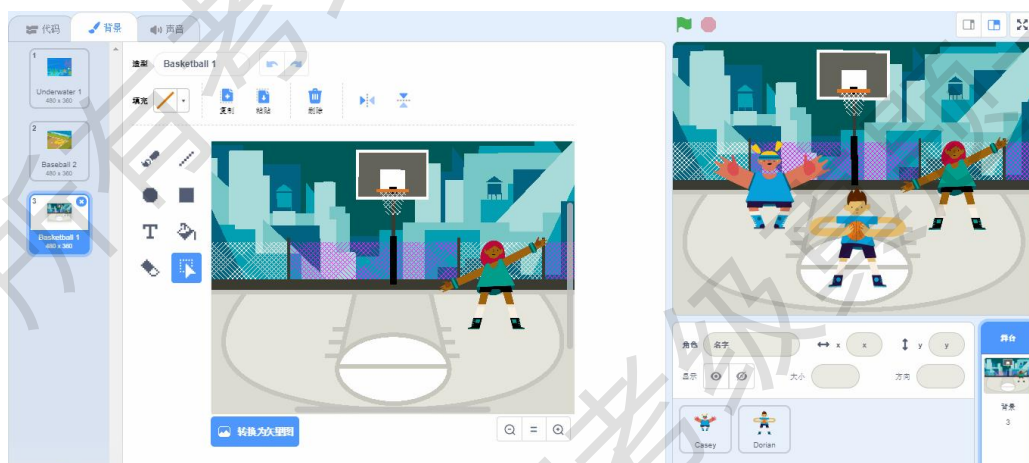
D,角色只能有一个造型

正确答案：A

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。

23.

编程界面如下图所示，下列说法正确的是？（ ）



A,程序作品有 1 个背景，3 个角色

B,程序作品有 3 个背景，3 个角色

C,程序作品有 3 个背景，2 个角色

D,程序作品有 3 个背景，1 个角色

正确答案: C

如图，程序中有三个背景，角色区有两个角色。

24.

角色初始造型如下图所示，运行程序后，角色将切换成什么造型？（ ）



A,大象

B,蝴蝶

C,螃蟹

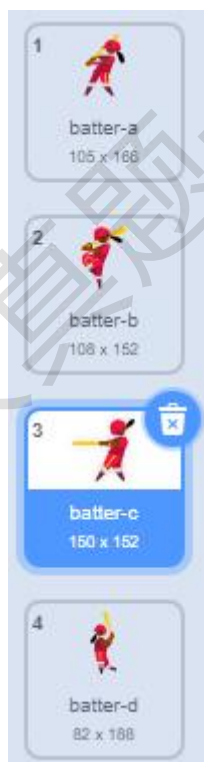
D,鸽子

正确答案：A

程序从蝴蝶开始，向下切换 3 次造型，最终造型为大象。

25.

角色当前造型如下图所示，下列哪个选项不能将造型切换为“batter-b”？（ ）





正确答案：D

当前为第 3 个造型，向下切换两次造型后为“batter-a”。

26.

角色最后一个造型的下一个造型不存在。（ ）

正确

错误

正确答案：错误

角色最后一个造型的下一个造型是第一个造型。

27.

声音音量最大值为 100，最小值为 0。（ ）

正确

错误

正确答案：正确

声音音量值最大为 100，最少为 0。因此正确。

28.

下列积木在事件模块。（ ）



正确

错误

正确答案：错误

思考在外观模块

29.

如下图所示，小蝙蝠倒挂在树枝上，小蝙蝠右转 90 度或者左转 -90 度后，最后的方向是一样的。（ ）



右转 90 度

左转 -90 度

正确

错误

正确答案：正确

【右转 90 度】，小蝙蝠会右转 90 度，也就是头朝左的方向；
【左转-90 度】，小蝙蝠也会向右转 90 度，还是头朝左的方向。所以运行结果是一样的。

30.

小明手上有一堆苹果，他给了小红 5 个苹果，又从小刚那里拿了 2 个苹果，现在小明手上还有 10 个苹果，所以他一开始有 13 个苹果。（ ）

正确

错误

正确答案：正确

通过分析可知，小明给了小红 5 个苹果，又得到了小刚的 2 个苹果，所以小明实际拿出去了 3 个苹果，而小明最终有 10 个苹果，加上 3 个给出去的苹果，所以小明一开始有 $10+3=13$ 个苹果。

31.

小猫初始位置和方向如下图所示，移动 10 步，小猫会向右移动 10 步。（ ）



正确

错误

正确答案：错误

小猫现在的方向是-90，也就是面向左，执行【移动 10 步】它会往左移动 10 步。

32.

小猫的初始方向是 90，分别运行下列两段程序后，小猫的位置和方向是一样。
()



正确

错误

正确答案：错误

先设置方向再移动角色会根据设置的方向移动；如果先移动角色会先按照默认方向移动，再改变方向

33.

运行下面程序后，可以看到小狗迈腿向前走的效果。()



正确

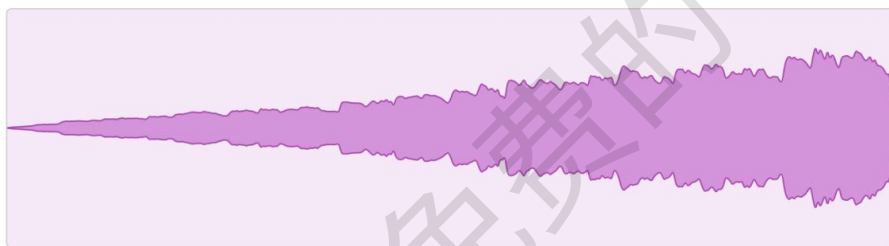
错误

正确答案：错误

积木运行速度很快，运行时看不到中间积木效果，只能看到一次造型切换和一次移动。

34.

如下图所示，声音的音量越来越小。（ ）



正确

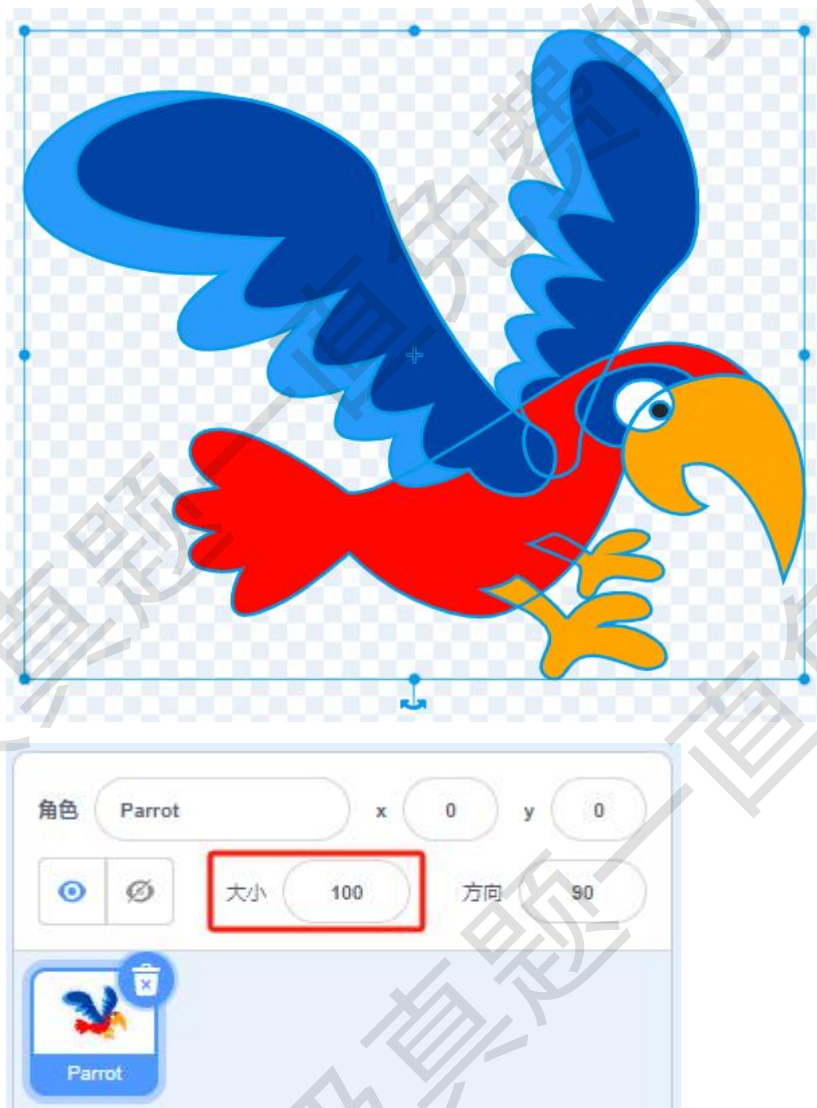
错误

正确答案：错误

声音波形图纵轴表示音量大小，因此可以从图看出声音音量越来越大。

35.

如下图所示，在造型编辑器中，修改鹦鹉的大小，舞台下方“大小”数值会自动变化。（ ）



正确

错误

正确答案：错误

调整造型中的角色大小，不会影响参数“大小”的变化。

36.

小动物的晚会

1.准备工作

- (1) 删除默认小猫角色，添加角色 Hare 和 Dinosaur5;
- (2) 添加背景 Spotlight;
- (3) 为背景添加声音 Dance Celebrate。

2.功能实现

- (1) 点击绿旗，角色的初始位置和造型如下图所示;



- (2) 点击绿旗，给背景编程，播放音乐 Dance Celebrate;
- (3) 点击恐龙，恐龙开始跳舞，每隔 1 秒切换一次造型，切换 5 次后，换成第一个造型;



(4) 点击小兔子，小兔子前进 30 步，等待 1 秒，后退 30 步，等待 1 秒，这样前进后退 3 次。



参考答案：





37.

买蛋糕

1.准备工作

- (1) 删除默认小猫角色，添加角色 Food Truck 和 Avery Walking;
- (2) 添加背景 Colorful City。

2.功能实现

- (1) 程序开始，角色初始位置和方向如下图所示，汽车大小为 70 小女孩大小为 30;

(2) 点击绿旗，等待 1 秒后，汽车从右到左开到舞台中间；



(3) 点击绿旗，等待 2 秒后，小女孩从左边向右移动，一边移动，一边切换造型，一直走到汽车旁边。



参考答案：

