

202403 图形化二级真题

1.

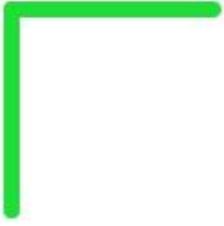
默认小猫角色，运行程序后，舞台上出现的图形是？（ ）



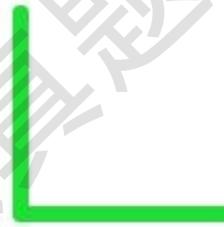
A



B



C



D

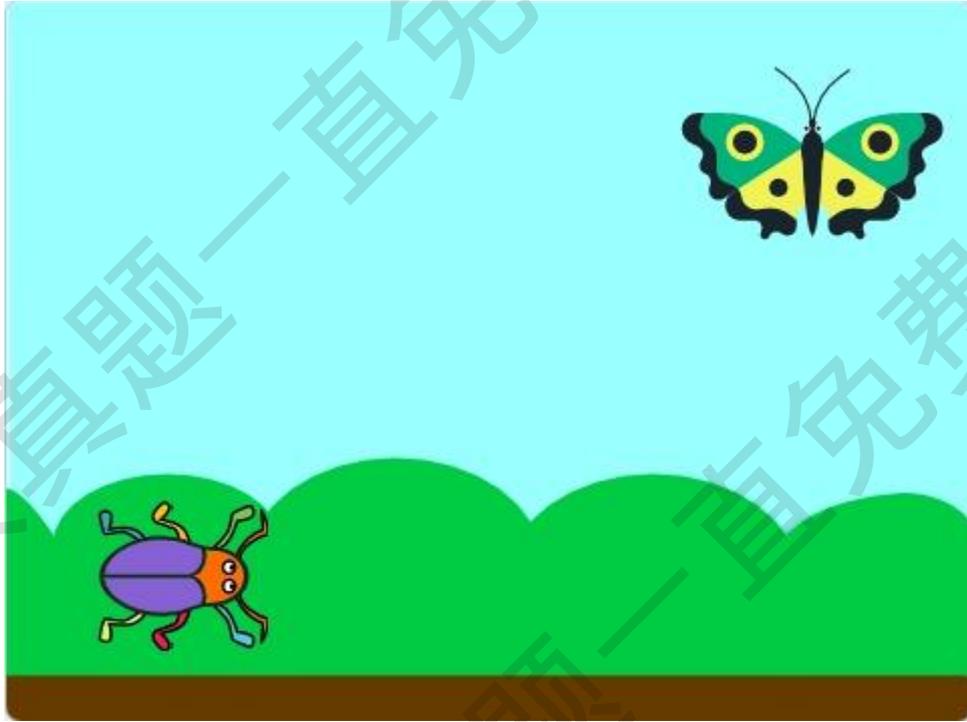


正确答案：A

由程序可知，先向右移动 100，再向上 100。故答案为 A。

2.

下列哪个选项可以使虫子移到蝴蝶旁边？（ ）





正确答案：A

由图可知，蝴蝶在舞台的右上角，那么 x 、 y 坐标都为正数。故答案为 A。

3.

如下图所示，角色可以沿着白线自动移动，右图程序中缺少自动转向部分，下列哪个选项可以实现自动转向？（ ）



```
当 被点击  
移到 x: -204 y: -139  
面向 90 方向  
重复执行  
  如果 碰到颜色 ? 那么  
    移动 1 步
```



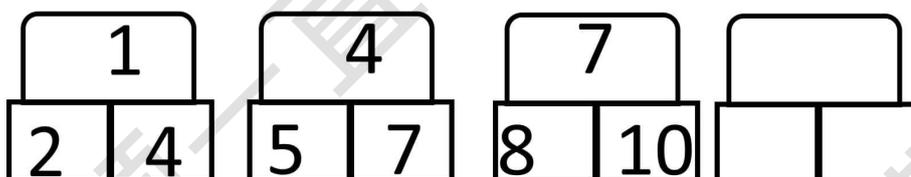


正确答案：A

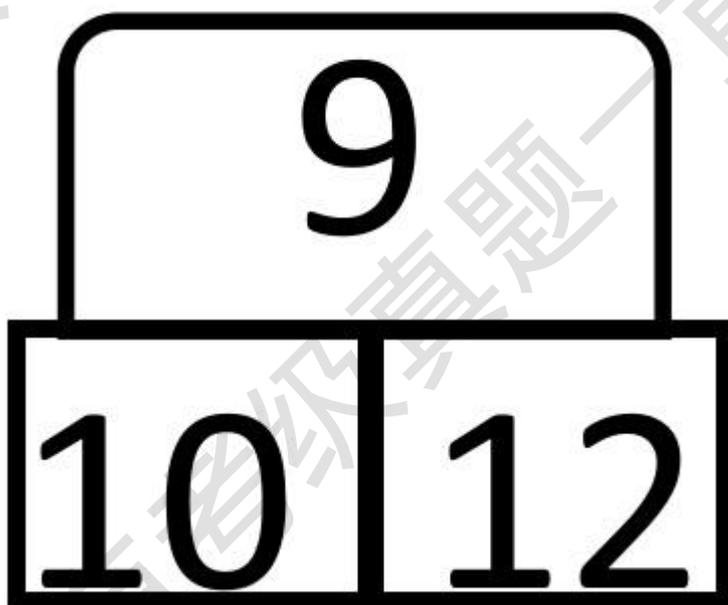
由题意可知，要想实现自动转向，需要角色红色碰到蓝色向右转，绿色碰到蓝色向左转。故答案为：A。

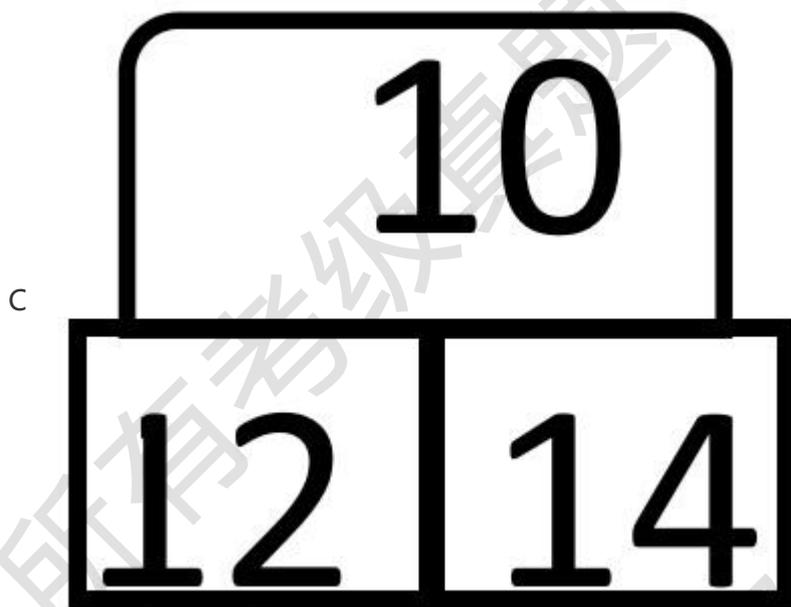
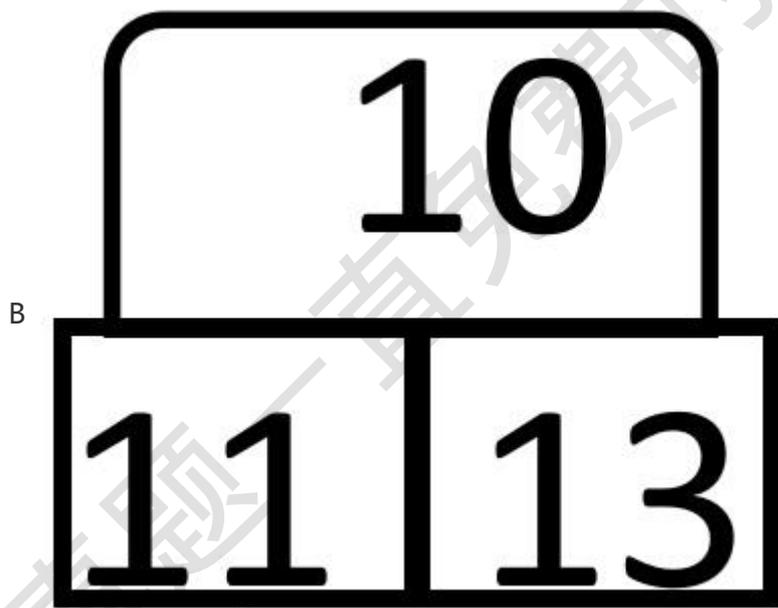
4.

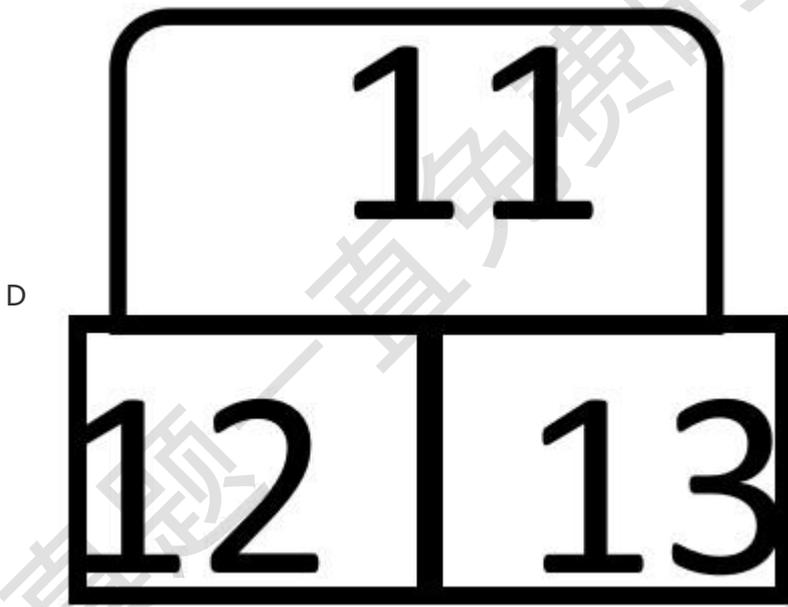
根据前三组数字的规律，最后一组数字是？（ ）



A





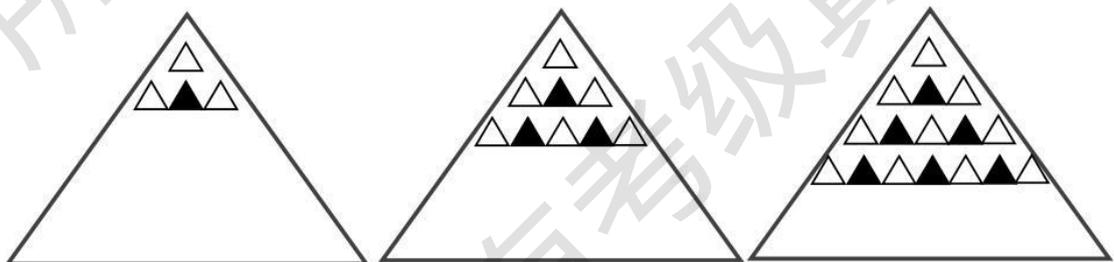


正确答案: B

本题考查的是图形找规律。上面每个数差 3，下左比上面多 1，下右比上面多 3。

5.

根据规律，第 4 个大三角形中共有几个小三角，几个黑色实心三角？（ ）



A 总共 25 个小三角形，黑色实心 11 个

B 总共 25 个小三角形，黑色实心 10 个

C 总共 24 个小三角形，黑色实心 10 个

D 总共 24 个小三角形，黑色实心 12 个

正确答案：B

图形找规律，每一层都比上一层多两个，空心实间隔出现。

6.

有这样一组数，101、91、82、74、？、61、56、52、49、47、46，根据规律可知，“？”号处应填入的数是？（ ）

A67

B66

C65

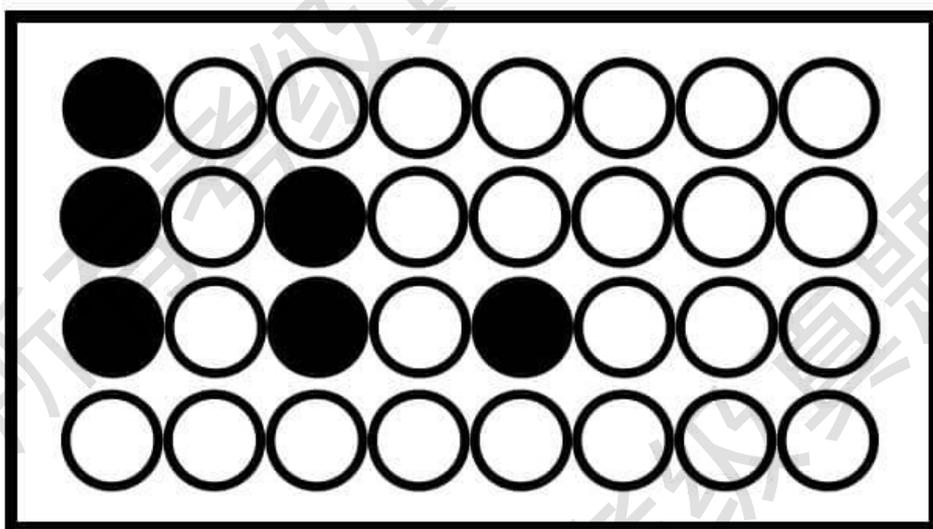
D64

正确答案：A

本题考查找规律，两数之间差 10，9，8，7。

7.

根据图中规律，在最后一行中有几个实心圆？（ ）



A1 个

B2 个

C3 个

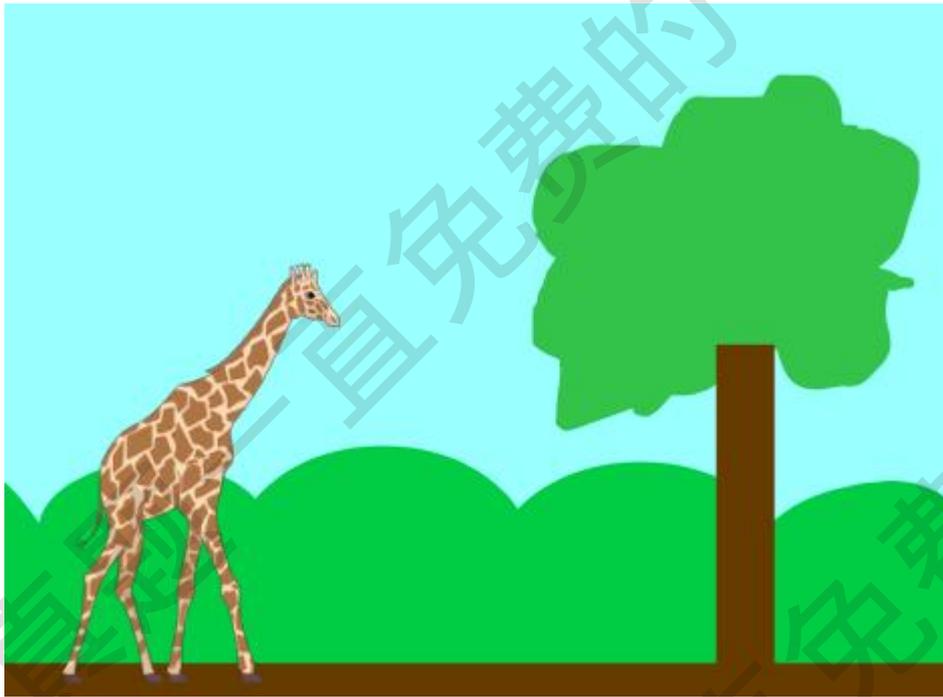
D4 个

正确答案：D

本题考查找规律，实心圆间隔出现。

8.

长颈鹿初始位置和方向如下图所示，下列哪个选项能让长颈鹿吃到树叶？（ ）



A

```
当 被点击
  面向 90 方向
  重复执行
    如果 碰到 小树 ? 那么
      停止 这个脚本
```

当 被点击

面向 90 方向

重复执行

B 移动 -10 步

如果 碰到 小树 ? 那么

停止 这个脚本

当 被点击

面向 小树

重复执行

C 移动 10 步

如果 碰到 小树 ? 那么

停止 这个脚本



D

正确答案: C

长颈鹿要想吃到树叶, 需要朝着小树的方向走, 所以答案是C。

9.

角色初始位置如下图所示, 下列哪个选项能让老鼠碰到猫以后就消失? ()



A

```
当 被点击
显示
重复执行直到 碰到 小猫 ?
  等待 0.1 秒
  移到 随机位置
隐藏
```

当 被点击

显示

重复执行 10 次

如果 碰到 小猫 ? 那么

等待 0.1 秒

移到 随机位置

隐藏

B

当 被点击

显示

重复执行

如果 碰到 小猫 ? 那么

等待 0.1 秒

移到 随机位置

隐藏

C



D

正确答案：A

重复执行直到模块，当条件满足时，程序停止运行。答案为 A。

10.

青蛙的初始音量为 50，下列哪个选项能让青蛙的音量增大？（ ）



A 将 音调 ▾ 音效增加 10

B 将音量增加 10

C 将 音调 ▾ 音效设为 100

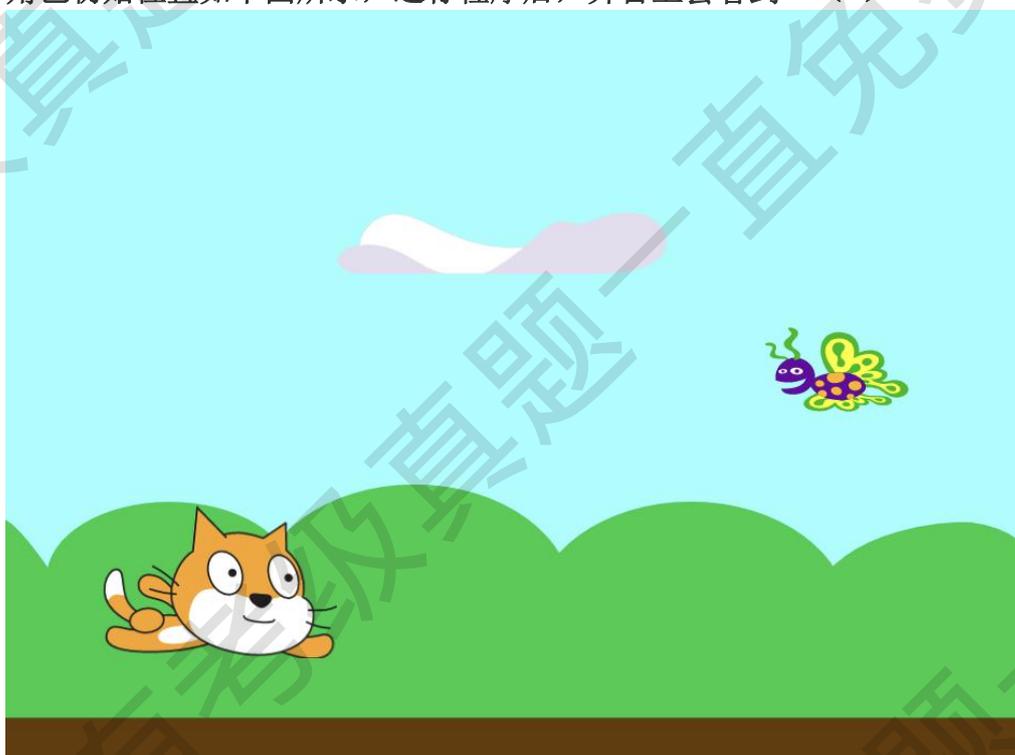
D 将音量设为 50 %

正确答案: B

声音增大, 要用音量增加为正数。

11.

角色初始位置如下图所示, 运行程序后, 舞台上会看到? ()

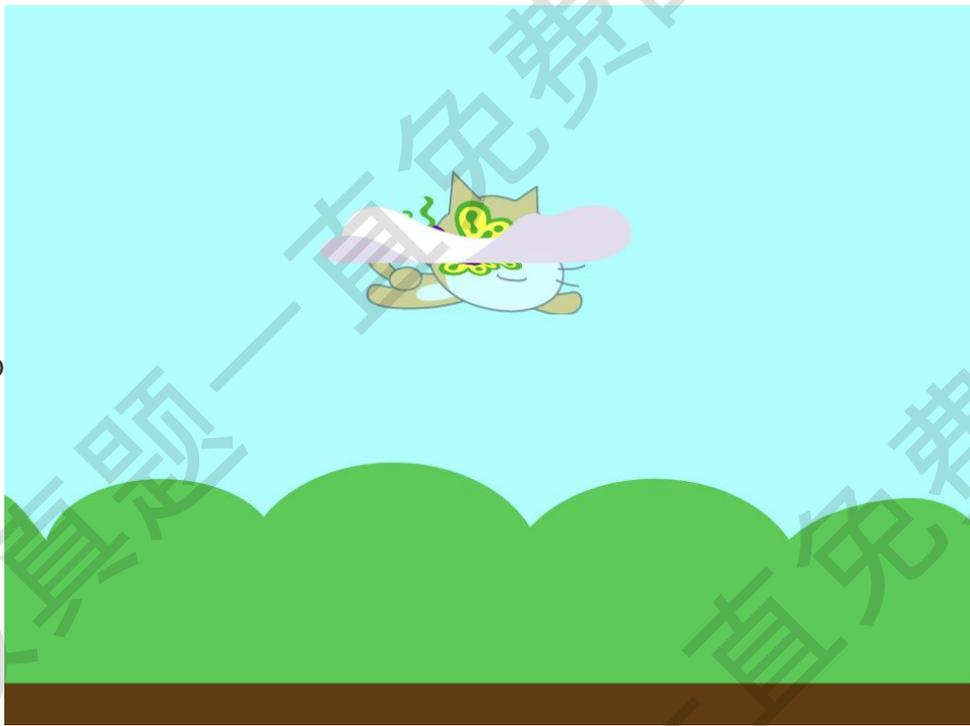




A

B





正确答案：C

小猫和蝴蝶最终都出现在白云的位置，小猫图层在最后面，设置虚像特效后小猫变淡，蝴蝶图层在最前面，中间的图层是白云。

考生答案：C

12.

点击绿旗，按下一次空格键后，角色的坐标是？（ ）



A(0,0)

B(0,20)

C(30,20)

D(0,50)

正确答案: C

按下空格键后,角色向右移动了 30 步,x 坐标增加 30,最后角色坐标为(30,20)。

13.

运行程序后，角色的面向角度是？（ ）



A60

B75

C105

D120

正确答案: B

30 小于 50, 从 90 左转 15 度, 变成 75 度。

14.

运行程序后, 会听到什么声音? ()



A “太空” 声音

B “飞翔” 声音

C 先听到“太空”声音后，再听到“飞翔”声音

D 同时听到“太空”声音和“飞翔”声音

正确答案: D

点击绿旗运行程序后，会同时听到“太空”声音和“飞翔”声音，因此选择 D。

15.

角色初始造型是第一个，按下五次空格键后，角色最终会停留在哪个造型上？
()



Acasey-a

Bcasey-b

Ccasey-c

Dcasey-d

正确答案：B

点击绿旗运行程序后，大力小朋友是第一个造型，当按 5 次空格键后，大力小朋友呈现出第二个造型，所以选择 B。

16.

下列哪个选项可以实现角色不停变大，碰到舞台边缘后停止变大？（ ）





正确答案: B

使用重复执行直到语句,角色大小会一直变大,直到碰到舞台边缘后停止变大。

17.

下列哪个算式的值最大? ()

A $2 * 2 + 3$

B $9 + 5 - 3$

C $20 - 2 * 3$

D $10 + 20 / 3$

正确答案: C

$2*(2+3)=10$, $9+5-3=11$, $20-(2*3)=14$, $(10+20)/3=10$, 其中最大的是, $20-(2*3)=14$ 。

18.

篮球和足球的初始位置如下图所示, 想让篮球也像足球一样停在地面上, 下列程序①处应该填写? ()



当  被点击

重复执行

将y坐标增加

如果 那么

停止

A 碰到颜色  ?

B 碰到 ?



正确答案：D

足球角色停在棕色的地面上，运行程序后，篮球角色会下落，想要让篮球角色碰到地面后停止下落，应该用碰到棕色积木，故正确答案为D。

19.

运行程序后，小猫会说？（ ）



A 什么都不说

B 我吃到了!

C 我没有吃到!

D 我吃到了！ 我没有吃到！

正确答案：B

运行程序，小猫的初始位置碰到了苹果，“碰到苹果或碰到香蕉”的条件成立，所以小猫会说“我吃到了！”，因此正确答案为B。

20.

下列哪个选项能实现，按下空格键后，小恐龙先向上跳起，再落回原地？（ ）





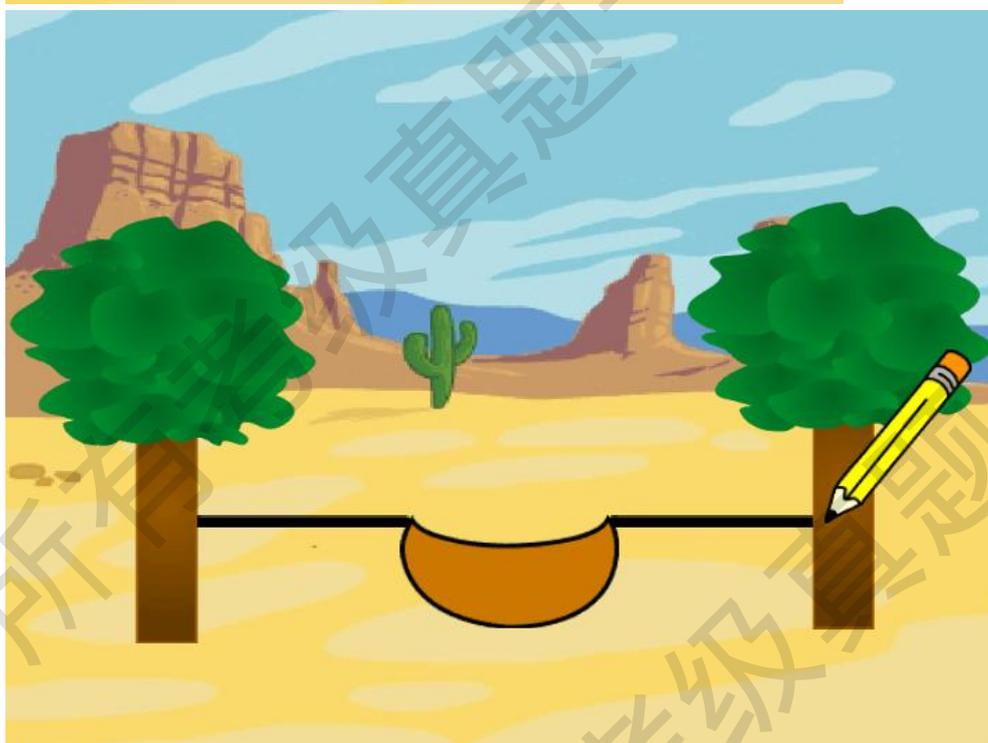
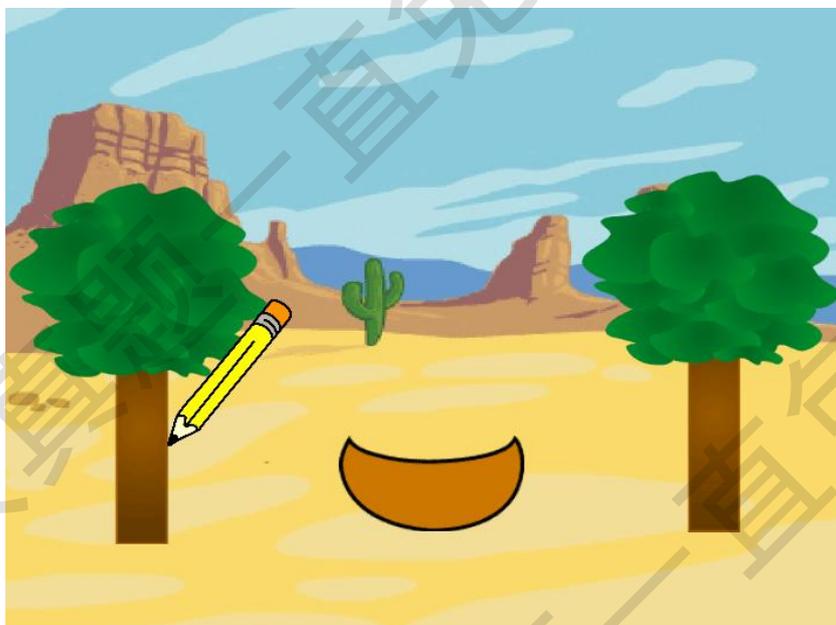


正确答案: B

想要实现小恐龙先向上跳起,需要增加Y坐标,再落回原地,需要减少Y坐标,并且增加和减少的数值相同,才能保证小恐龙落回原地,故正确答案选择B。

21.

画笔的初始位置如左图所示，下列哪个选项可以给秋千绘制右图所示的绳子？（ ）





A





c



正确答案：C

要想绘制出如图所示的绳子，需要设置画笔的颜色为黑色，并且需要先落笔移动 100 步，再抬笔移动 100 步，最后再落笔移动 100 步，故正确答案为 C。

22.

按下空格键后，下列哪个选项能一句一句完整地读出古诗？（ ）

A

```
当按下 空格 键
播放声音 床前明月光 等待播完
播放声音 疑是地上霜
播放声音 举头望明月 等待播完
播放声音 低头思故乡
```

B

```
当按下 空格 键
播放声音 床前明月光 等待播完
播放声音 疑是地上霜 等待播完
播放声音 举头望明月 等待播完
播放声音 低头思故乡
```

C

```
当按下 空格 键
播放声音 床前明月光
播放声音 疑是地上霜 等待播完
播放声音 举头望明月 等待播完
播放声音 低头思故乡 等待播完
```



D

正确答案: B

按下空格键后，想要一句一句依次地读出古诗，需要使用“播放声音...等待播完”，因此正确答案为 B。

23.

运行程序后，角色会说出? ()



Aapple

Bp5

Cnbanana

Dn6

正确答案: D

运行程序后，条件“ $8 < 6$ ”不成立，所以执行否则后的指令，说出“banana”的第3个字符“n”和“banana”的字符数“6”，最终说出内容为“n6”，因此正确答案为D。

24.

小猫初始位置和方向如下图所示，运行程序后，小猫会？（ ）



```
当 被点击
将旋转方式设为 左右翻转
重复执行
  移动 10 步
  如果 碰到 舞台边缘 ? 那么
    右转 180 度
```

A 上下来回走

B 先向右走，再往上走

C 左右来回走

D 先向右走，碰到舞台边缘后，停止不动

正确答案: C

点击绿旗运行程序后，小猫角色会先向右移动，碰到舞台边缘后，旋转 180 度，面向左边，向左移动，所以小猫会左右来回走，故正确选项为 C。

25.

角色初始位置如下图所示，运行右图篮球的程序，下列说法正确的是？（ ）



- A 篮球不会碰到篮球框
- B 篮球会绕着小猫旋转
- C 篮球会绕着篮球框旋转

D 篮球会到达篮球框位置

正确答案: D

点击绿旗运行程序后，篮球会先滑行到篮球框的位置，然后判断“碰到小猫”条件不成立，所以篮球不会旋转，故正确答案应该为 D。

26.

下列积木块运行结果为 false。（ ）



正确

错误

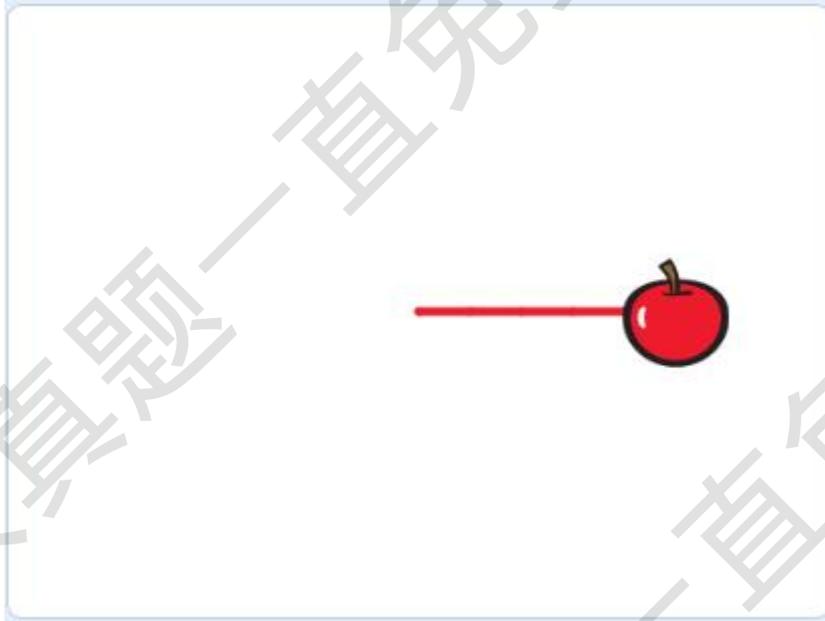
正确答案: 错误

“或”积木块是只要其中一个条件为真即为真。 $2 * 5 = 10$ 所以右边条件为真。

考生答案: 错误

27.

苹果初始位置在舞台中心，运行程序后，舞台上会出现如右图所示的效果。
()



正确

错误

正确答案：错误

舞台最终呈现一个苹果，画笔绘制的苹果移动轨迹最终会被全部擦除。

28.

点击绿旗运行下面程序，按下空格键，声音会停止播放。（ ）



正确

错误

正确答案：错误

清除音效不会让声音停止播放，可以使用停止所有声音来实现。

29.

小猫初始位置在(0,0)点，运行程序后，能看到小猫滑行并说“出发”。（ ）



正确

错误

正确答案：错误

与操作中 $48 > 50$ 为假，整个与操作为假，角色不会滑行。

30.

一袋小饼干的包装袋上标着：净重（ 150 ± 5 克），表示这种饼干标准的重量是 150 克，实际每袋最少 150 克。（ ）

正确

错误

正确答案：错误

最多是 155 克，最少 145 克

31.

运行程序后，按一次空格键后，角色的大小为 80。（ ）



正确

错误

正确答案：错误

点击绿旗运行程序后，按一次空格键后，角色的大小为 100。

32.

运行程序后，篮球一直在旋转，直到按下空格键才会停止旋转。（ ）



正确

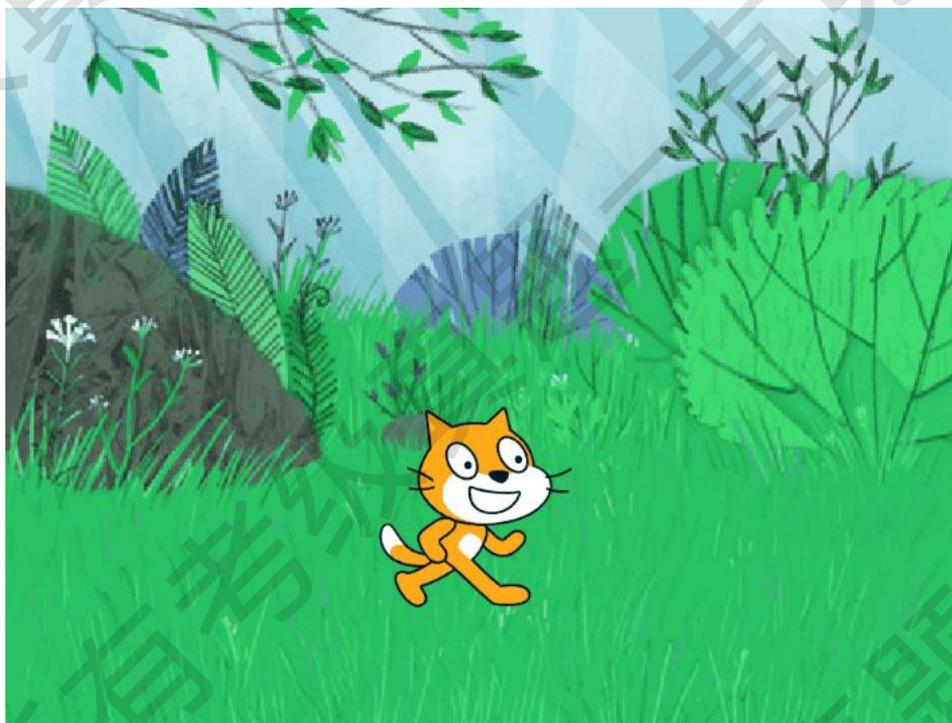
错误

正确答案：正确

点击绿旗运行程序后，可以实现让篮球一直在篮球少年的手中旋转，直到按下空格键才会停止。

33.

使用下列积木中的取色工具，只能取到背景中的绿色，无法取到小猫身上的橙色。



正确

错误

正确答案：错误

积木中的取色工具能取到舞台上的所有颜色，包括角色和背景中的颜色，故正确答案为错误。

34.

小猫的程序如下图所示，点击绿旗，等待一会儿后，再按下空格键，小猫会切换为造型 1。（ ）



正确

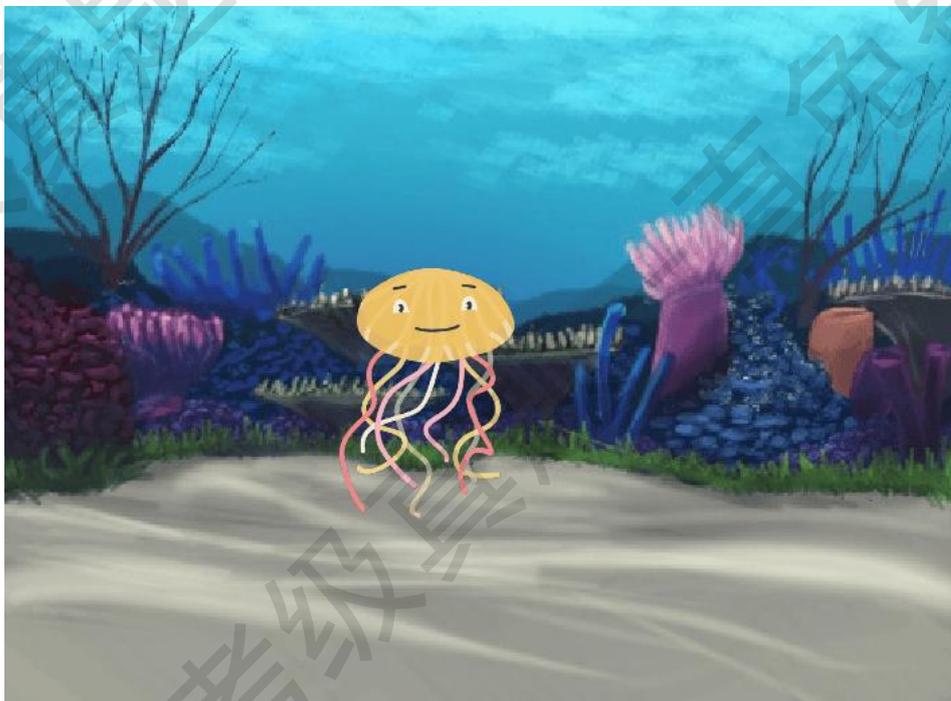
错误

正确答案：正确

点击绿旗运行程序后，小猫会先切换为造型 2，程序执行结束，再按下空格键，小猫不会切换为造型 1，故正确答案为错误。

35.

水母角色的程序如下图所示，运行程序后，每次点击水母，水母都能改变颜色。（ ）



正确

错误

正确答案：正确

运行程序后，每次鼠标指针碰到水母并且按下鼠标时，即点击到水母时，水母都会改变颜色特效，故答案为正确。

36.

寻找好朋友

小熊和小狗是好朋友，一天小熊在森林里迷路啦，小狗去找小熊。

1.准备工作

- (1) 删除默认小猫角色，添加角色 **Bear-walking** 和 **Dog2**;
- (2) 添加背景 **Woods**。

2.功能实现

- (1) 点击绿旗，小狗在舞台中间，小熊移动到随机位置，两个角色大小为 **50**，小熊虚像特效设为 **100**;

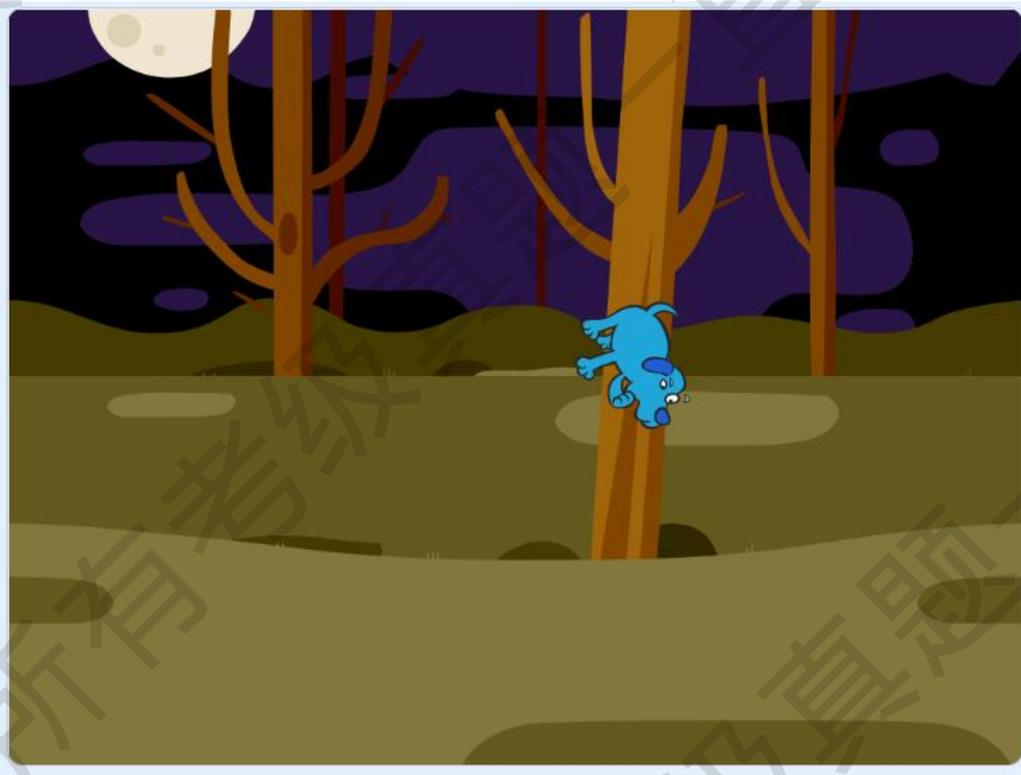
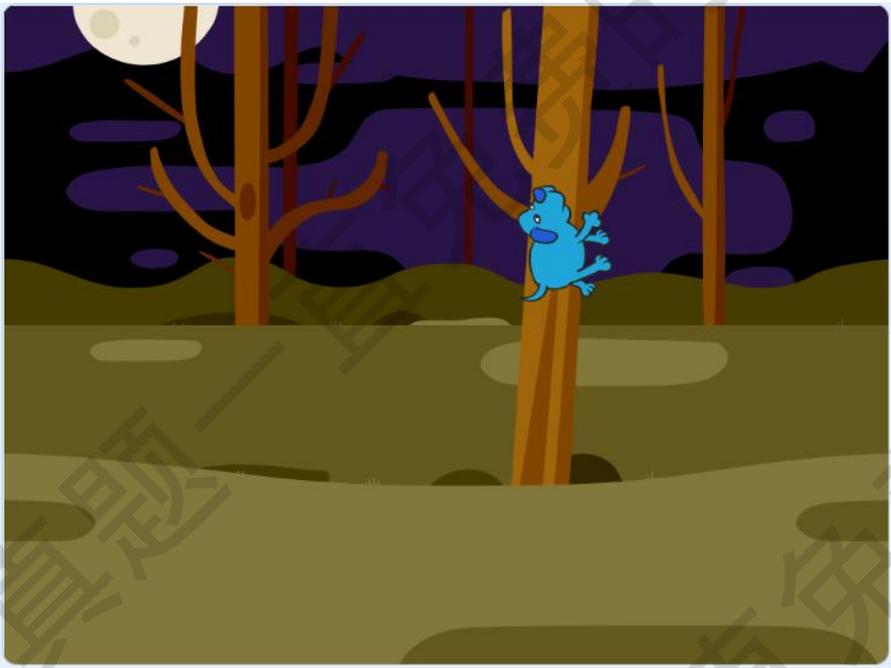


(2) 通过键盘的"↑"、"↓"、"←"、"→"键来控制小狗行走，每按一次移动 3 步并切换造型；

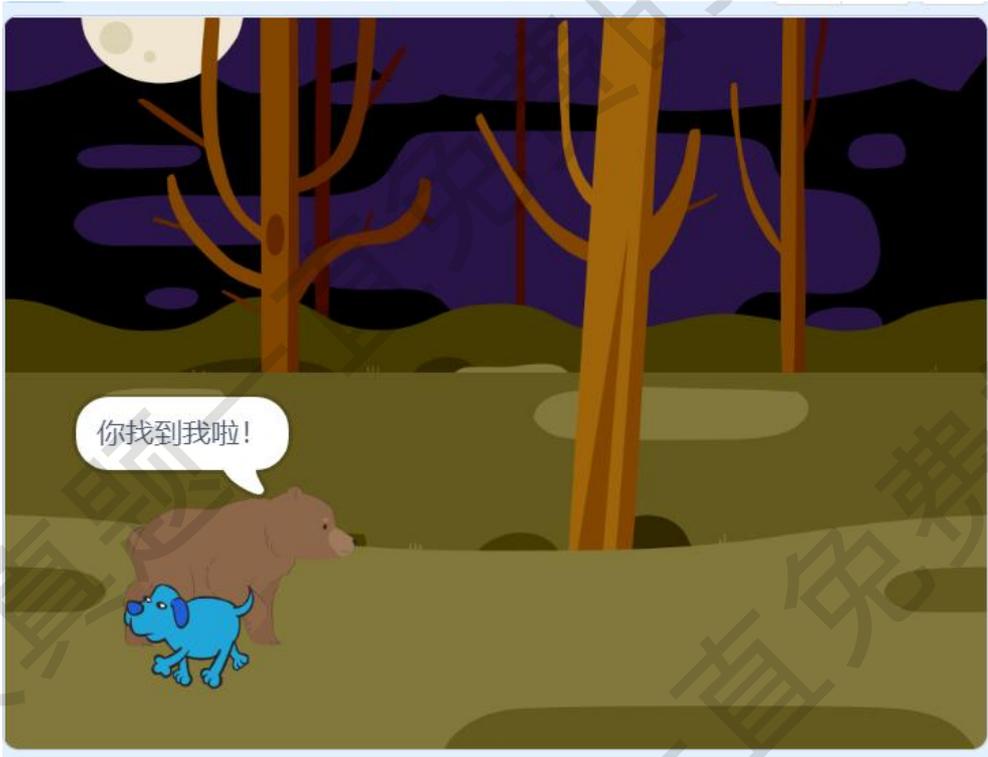
(3) 小狗行走时，会根据方向键调整上下左右四个方向；（注意：按下"←"，小狗面向左，肚皮朝下）



(4) 当小熊碰到小狗时，小熊虚像特效设为 0，并说"你找到我啦！"2 秒。



(4) 当小熊碰到小狗时，小熊虚像特效设为 0，并说"你找到我啦！"2 秒。



参考答案：



试题解析：

37.

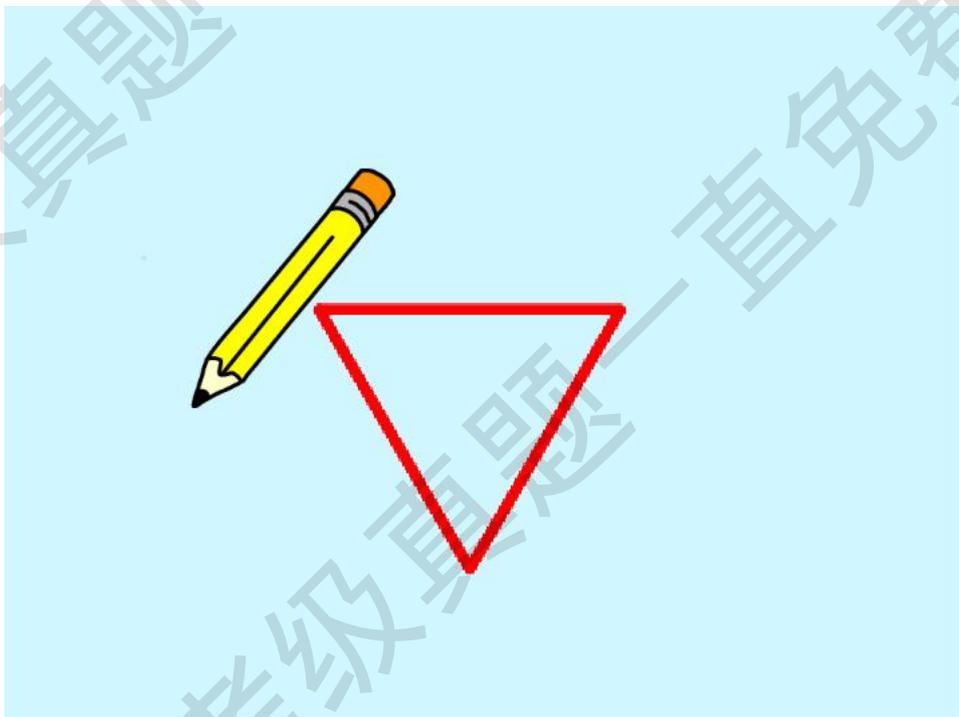
绘制六芒星

1.准备工作

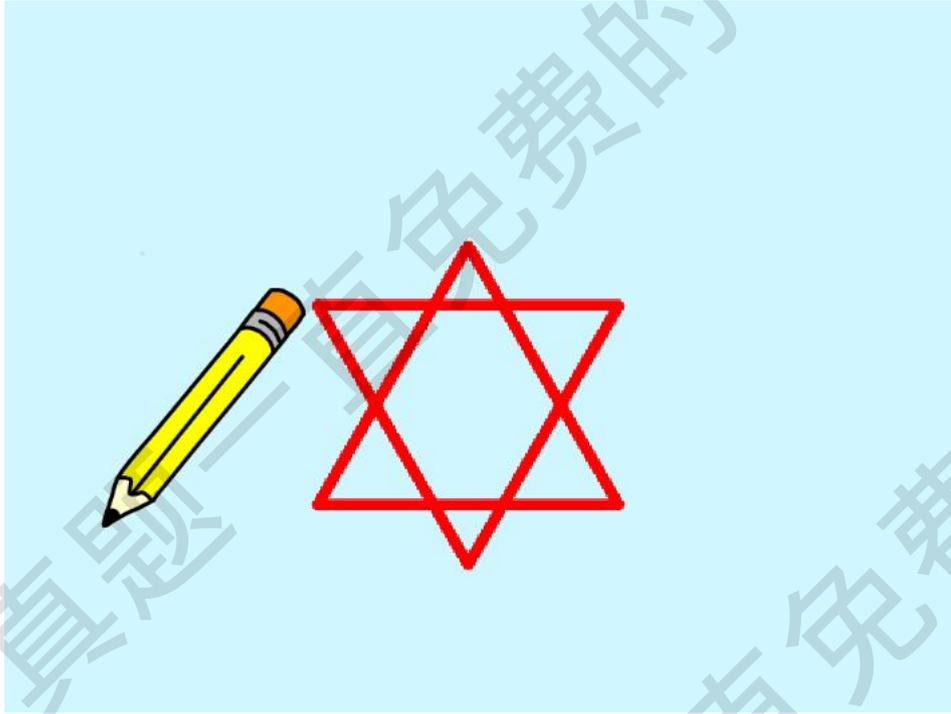
- (1) 添加背景：Blue Sky 2;
- (2) 删除默认小猫角色，添加角色：Pencil。

2.功能实现

- (1) 设置画笔的粗细为 5，画笔的颜色为红色，初始方向为 90 度;
- (2) 绘制第 1 个三角形如下，边长为 150;



- (3) 画笔抬笔，向下移动 100 步后，再落笔，绘制第 2 个三角形，边长为 150，如下图所示。



参考答案：



The image shows a Scratch script for drawing a triangle. The script starts with a 'When clicked' event block. It then moves the pen to x: -140 and y: 30, and sets the direction to 90 degrees. The pen is then cleared, and the color is set to red with a thickness of 5. The pen is then down. A loop block repeats the following three steps 3 times: moving 150 steps, turning right 120 degrees, and lifting the pen. After the loop, the y-coordinate is increased by -100, the pen is down, and another loop repeats the following three steps 3 times: moving 150 steps, turning left 120 degrees, and lifting the pen. Finally, the pen is lifted.

```
当被点击  
移到 x: -140 y: 30  
面向 90 方向  
全部擦除  
将笔的颜色设为 红色  
将笔的粗细设为 5  
落笔  
重复执行 3 次  
  移动 150 步  
  右转 120 度  
拾笔  
将y坐标增加 -100  
落笔  
重复执行 3 次  
  移动 150 步  
  左转 120 度  
拾笔
```