

# 创意编程赛项小低组样题一

## 一、单项选择题

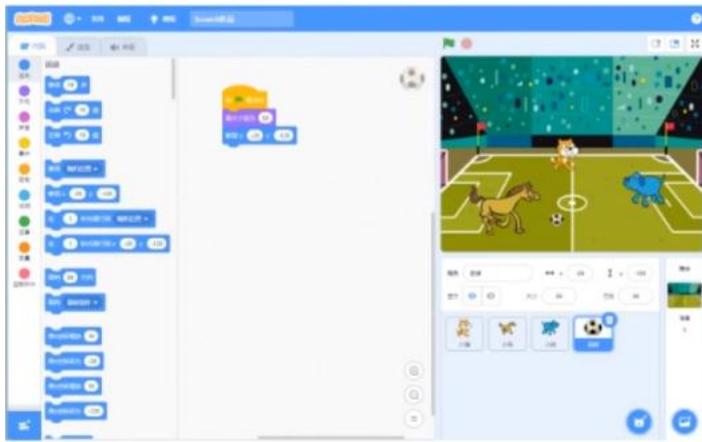
1. 下列哪项内容是不可以修改的? ( )

- A、角色名称
- B、造型名称
- C、舞台名称
- D、背景名称

2. 已知:  $o + \square = 15$ ,  $o - \square = 1$ , 那么  $o$  的值和  $\square$  的值分别是? ( )

- A.  $o=7$ ,  $\square=8$
- B.  $o=5$ ,  $\square=6$
- C.  $o=9$ ,  $\square=8$
- D.  $o=8$ ,  $\square=7$

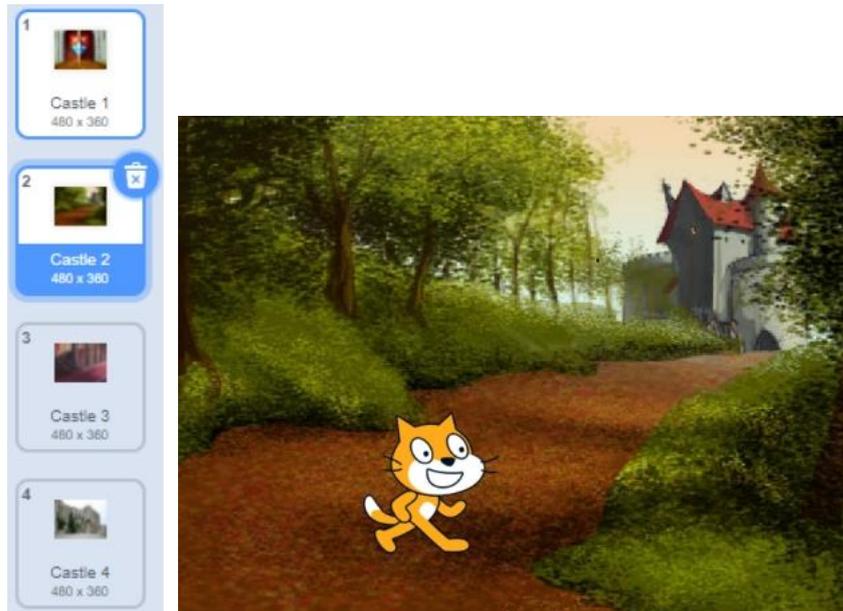
3. 下图中列出的程序是为哪个角色编写的? ( )



D.



4. 舞台的初始背景如下图所示，下面哪个选项可以切换到背景 Castle 3? ( )



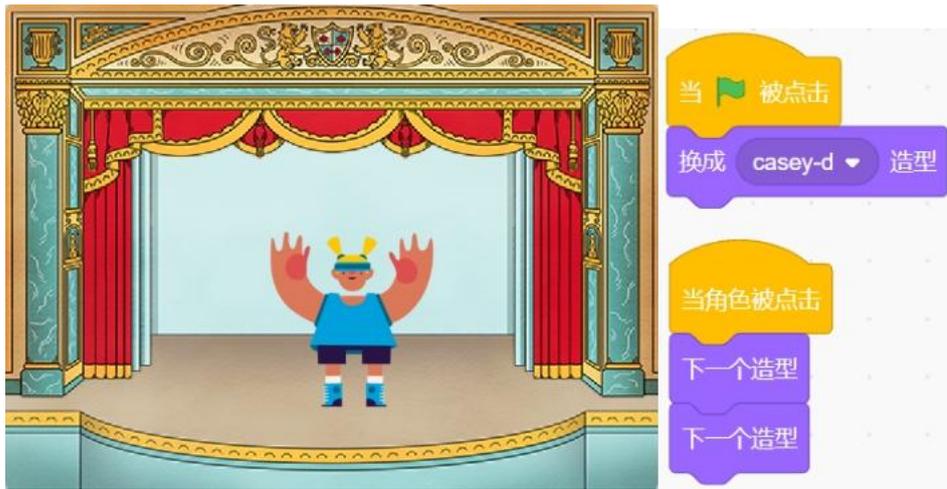
A. 

B. 

C. 

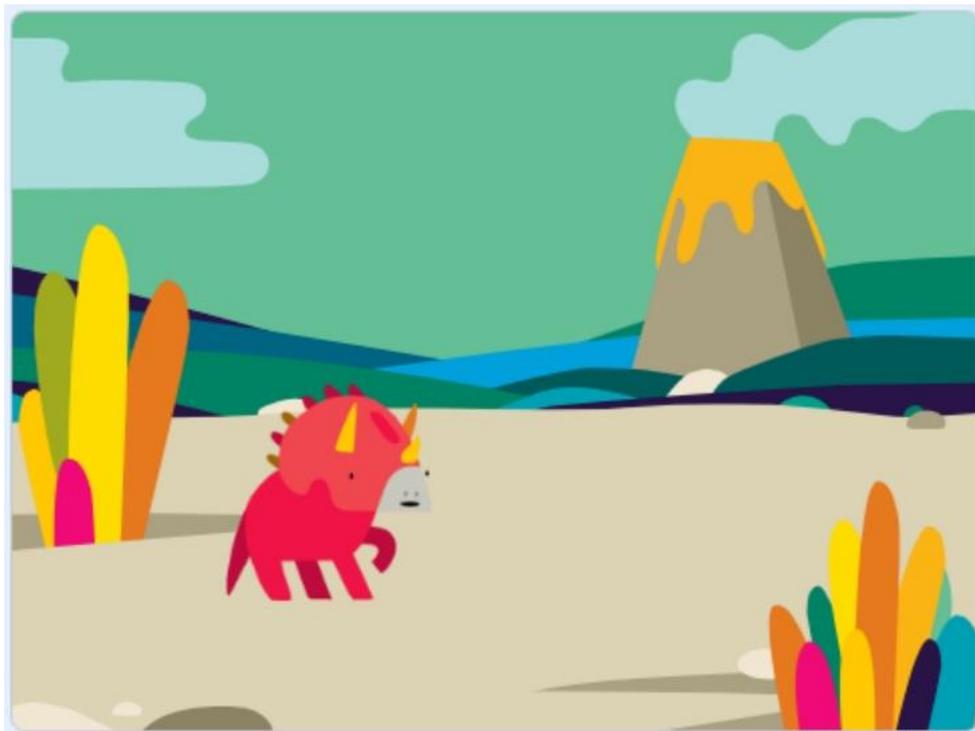
D. 

5. 点击绿旗后，再点击一次角色，程序结束后，Casey 的造型编号是? ( )



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

6、三角龙初始位置如下图所示，运行下列哪个选项可以使它远离火山？（ ）





A:



B:



C:



D:

7、蜻蜓初始位置如下图所示，运行程序后，要想让蜻蜓最后停在石桌上，下列哪个选项能实现？（ ）



A:

面向 0 方向  
移动 200 步

B:

面向 90 方向  
移动 200 步

C:

面向 180 方向  
移动 200 步



D:

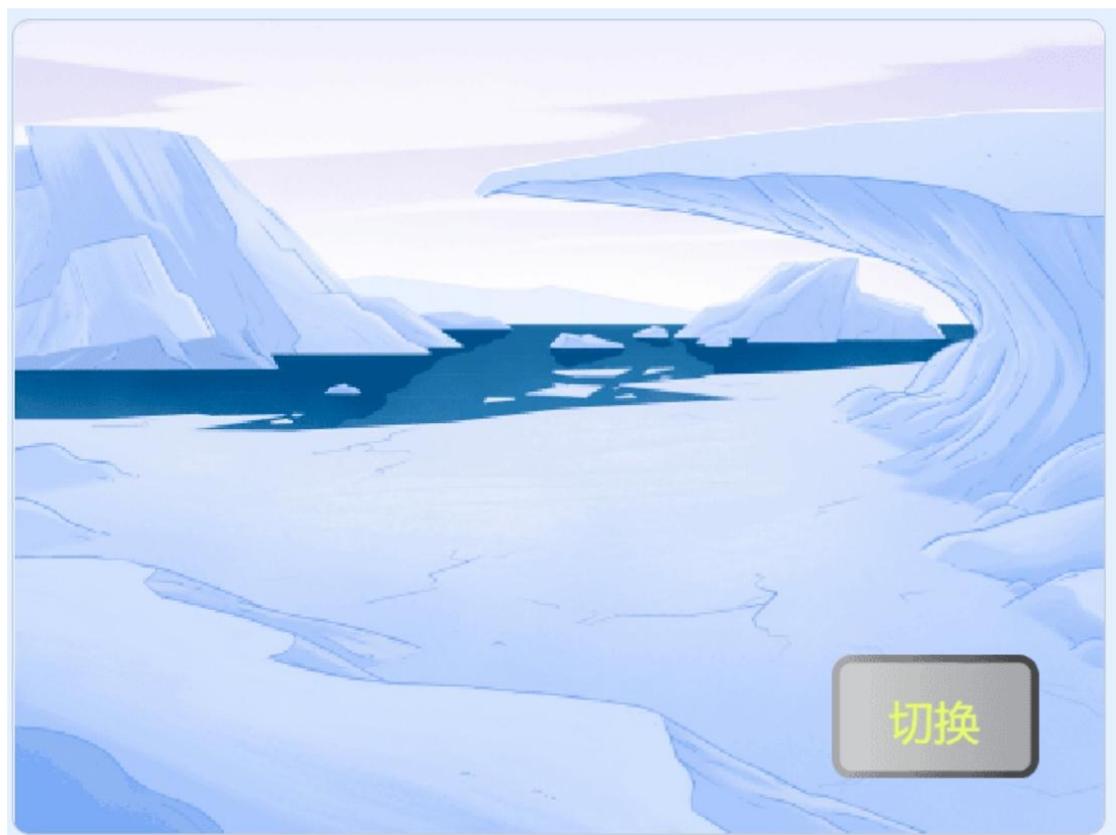
8、点击下列哪个选项可以查看角色有几个造型?()



- A. ①
- B. ②
- C. ③
- D. ④

9、下列哪个选项能够实现：点击切换按钮，切换舞台背景？（ ）

- 1  Arctic  
480 x 360
- 2  Boardwalk  
480 x 360
- 3  Canyon  
480 x 360
- 4  Beach Rio  
480 x 360



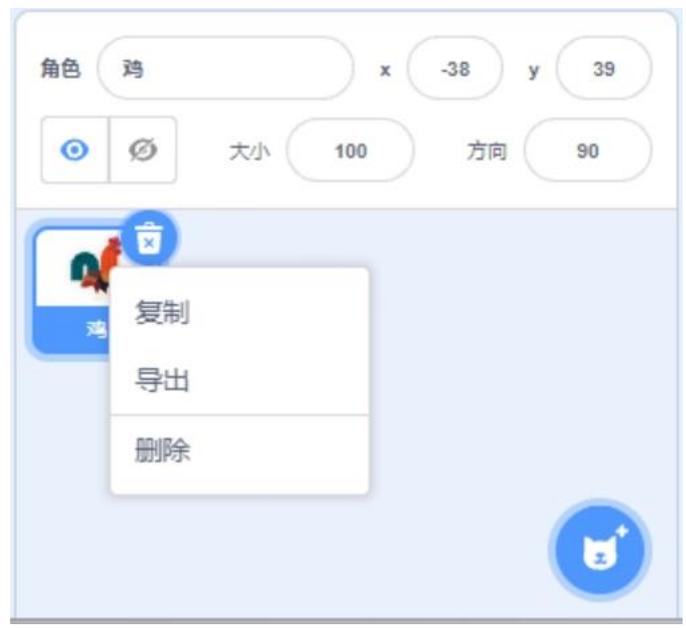


10. 点击下列哪个标签能查看角色有几个造型？（ ）





11. 导出下面角色，在不修改名字的情况下，最终导出的文件名是？（ ）



- A. 鸡.jpg
- B. 鸡.svg
- C. 鸡.sb3
- D. 角色.svg

12. 使用下列哪个选项可以把小猫从左边变成右边的样子？（ ）



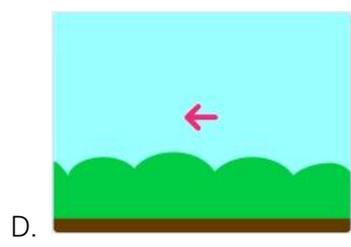
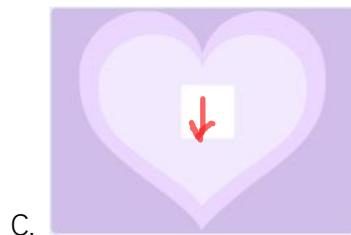
- A.  填充
- B.  变形

- C. 文本 
- D. 橡皮擦 

13. 初始造型和背景如下图所示，点击一次箭头后，舞台上显示？（ ）



- A. 
- B. 



14. 下列程序运行后，能先听见“喵”的声音，在“喵”声音播放结束后，能听到“汪”声音的是？（ ）



15. 下列选项说法错误的是? ( )

- A. 我们可以把网上找到的图片上传做为造型使用
- B. 一个程序中可以没有角色, 但至少有一个背景
- C. 在角色中编程可以切换背景, 但是在背景中编程无法切换角色造型
- D. 一个角色可以没有任何造型

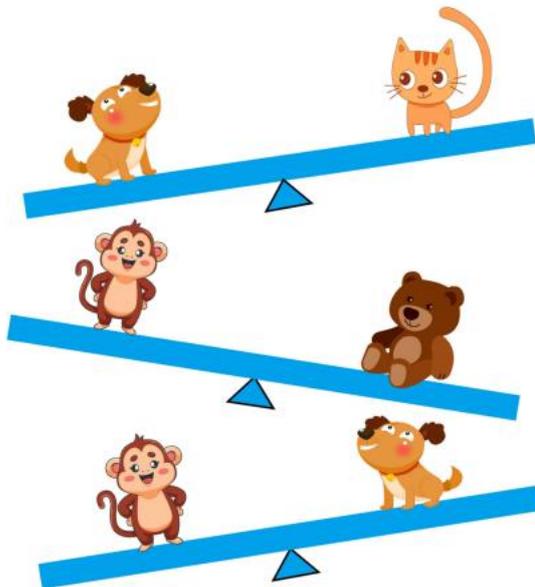
16. 小老鼠面向上, 一个格子长度是 30, 请问在“?”处填入下列哪个积木不能让它走到甜甜圈的位置? ( )



17. 当前音量为 100%，不改变参数，使用下面哪个积木可以降低音量？（ ）

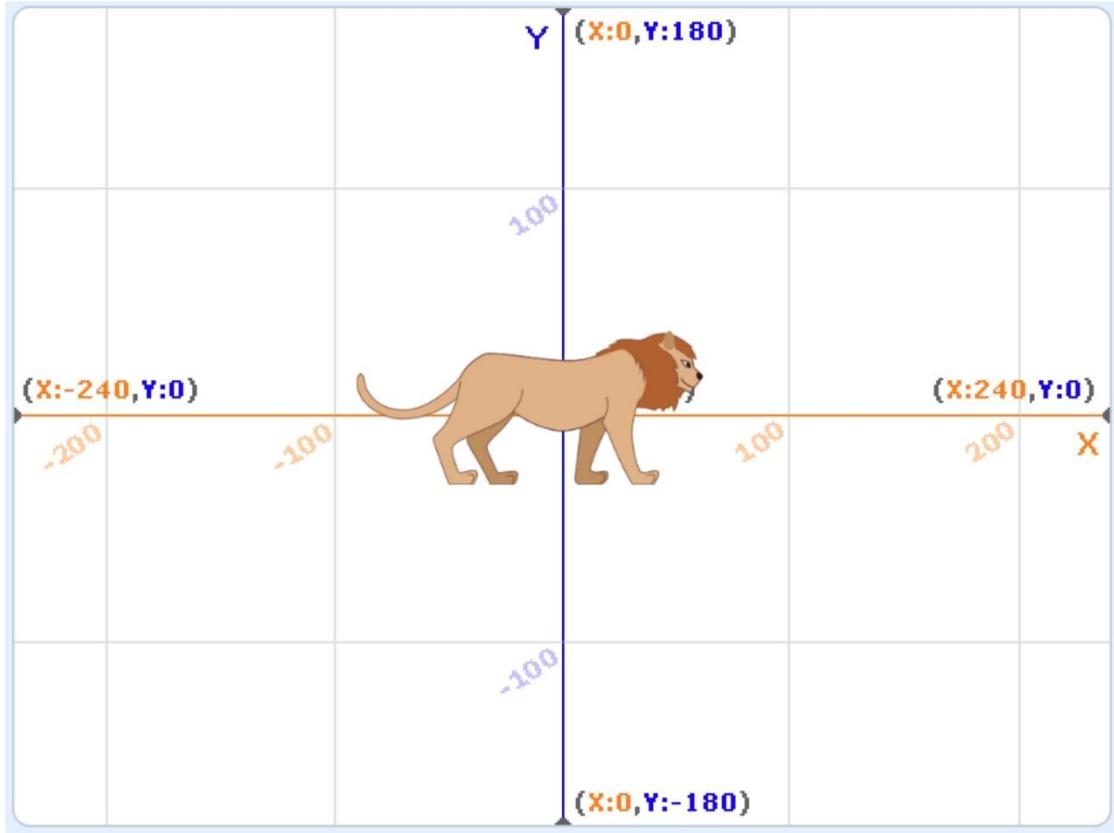


18. 小狗、小猴、小熊、小猫在玩跷跷板如下图所示，哪只动物最重？（ ）



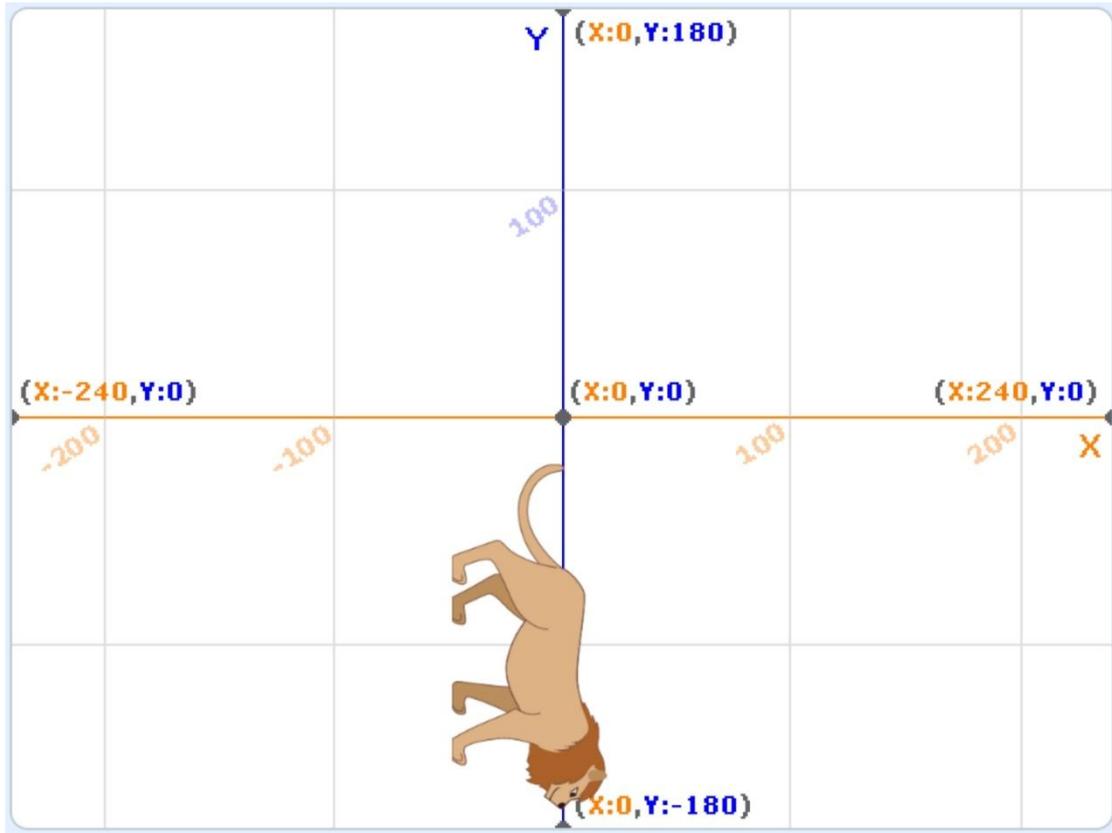
- A. 小狗
- B. 小猴
- C. 小熊
- D. 小猫

19. 狮子的初始方向如左图所示，连续按下 3 次空格键后，舞台上显示？（ ）



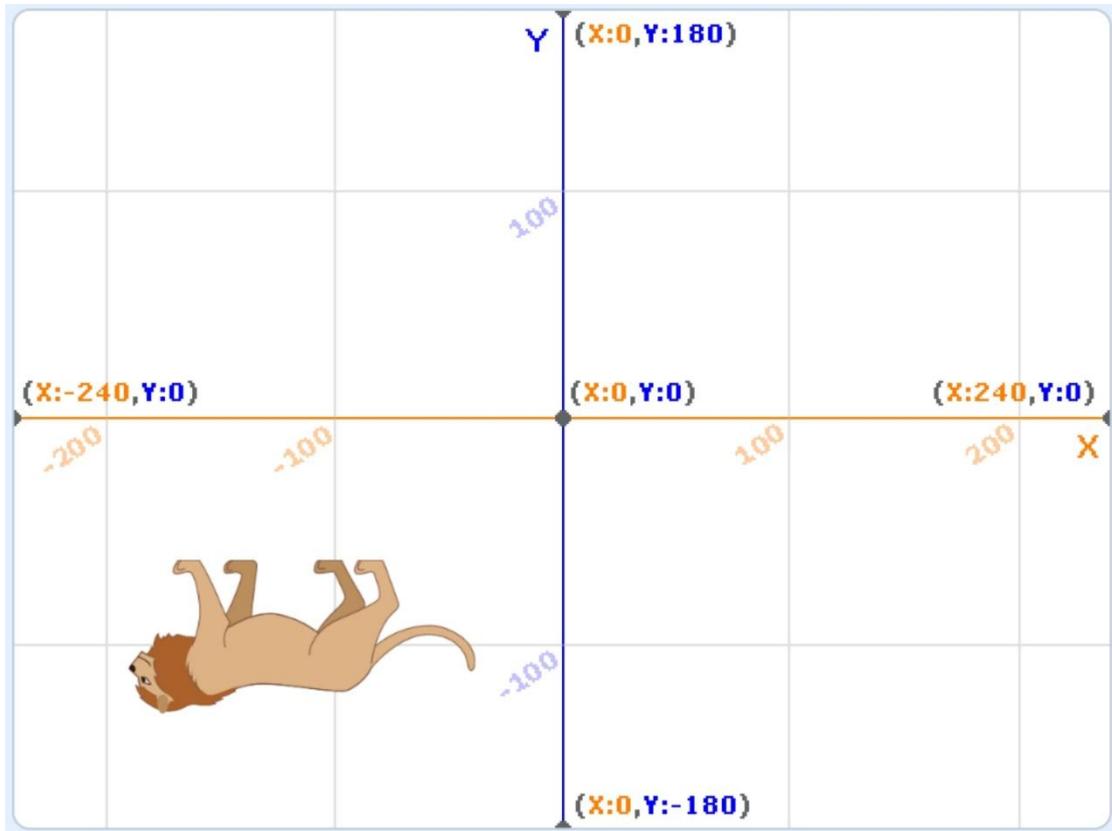
```
当按下 空格 键  
右转 90 度  
移动 100 步
```

A



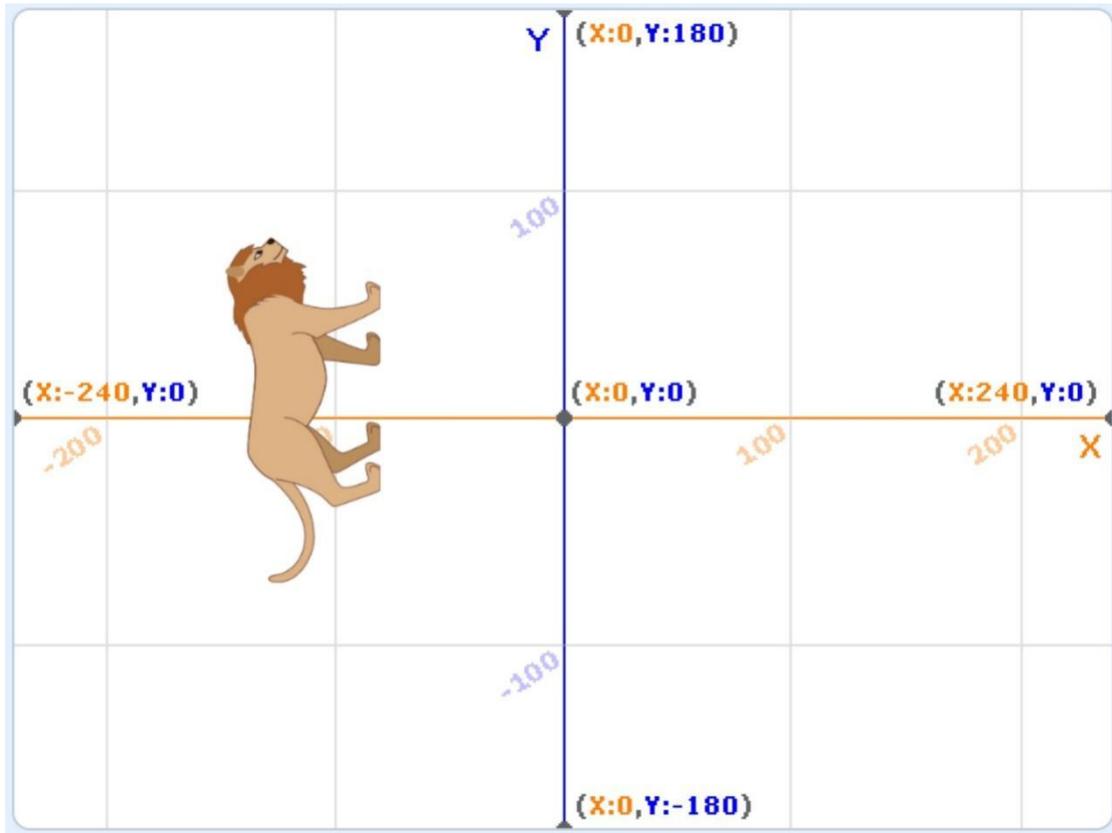
B

:

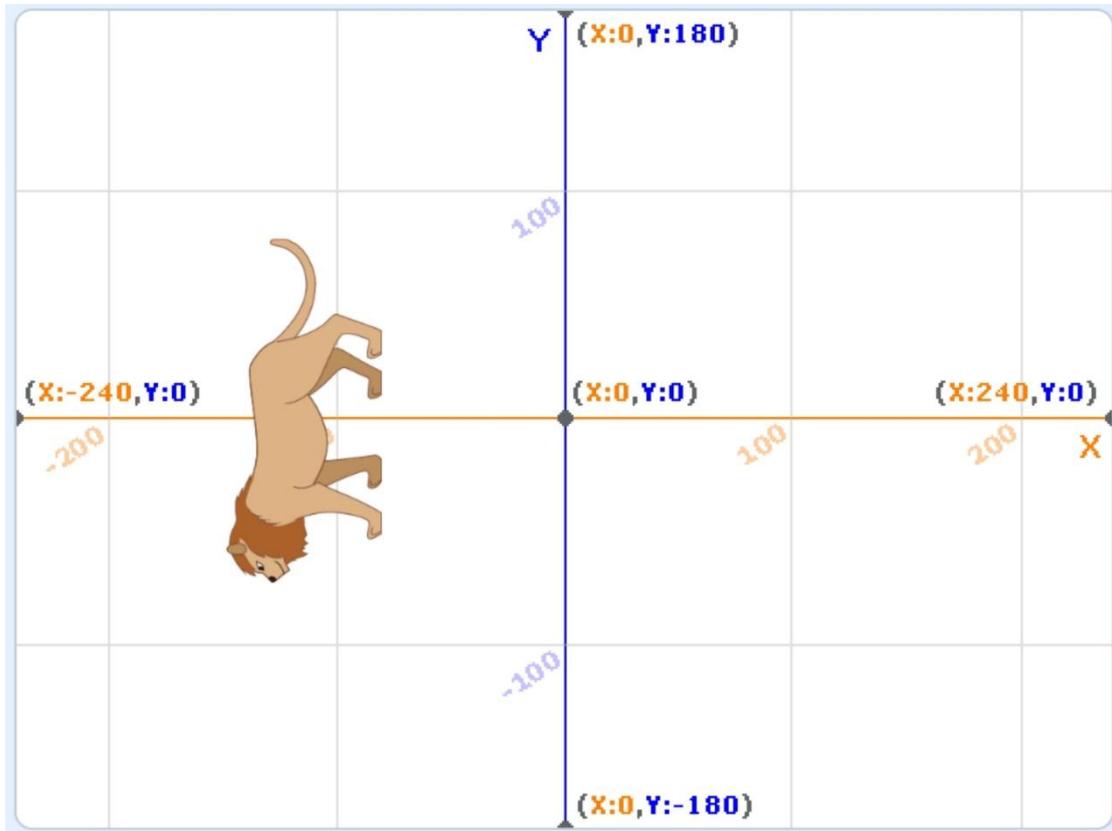


C

:



D



20、把两个蓝色球和一个黄色球排成一排，一共有几种排法？



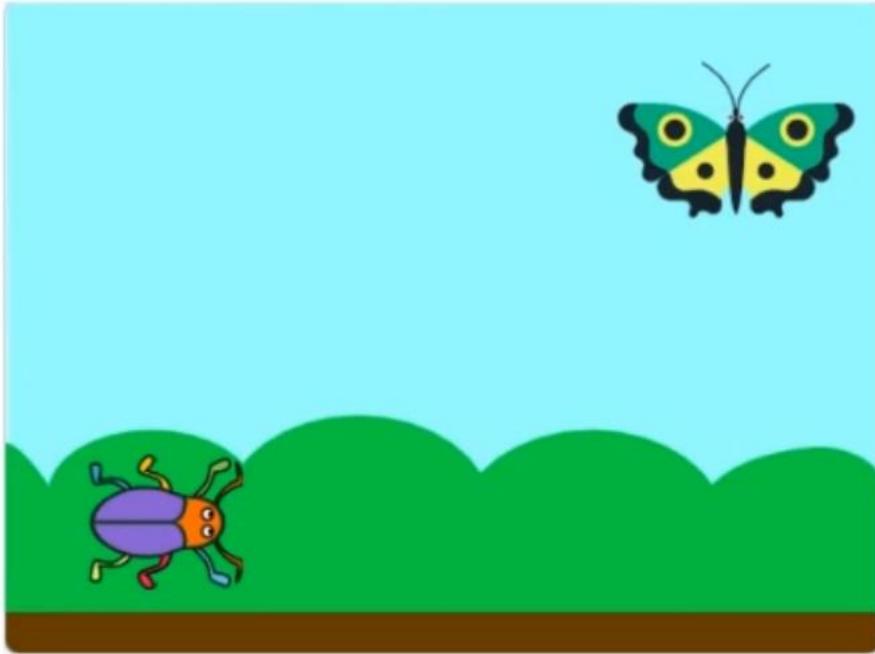
- A、1
- B、2
- C、3
- D、4

21. 点击绿旗，运行程序后，舞台上的图形是？（ ）



- A. 画笔粗细为 4 的三角形
- B. 画笔粗细为 5 的六边形
- C. 画笔粗细为 4 的六角形
- D. 画笔粗细为 5 的三角形

22、下列哪个选项可以使虫子移到蝴蝶旁边？



A、

```
当 被点击
在 1 秒内滑行到 x: 161 y: 108
```

B、

```
当 被点击
在 1 秒内滑行到 x: -161 y: 108
```

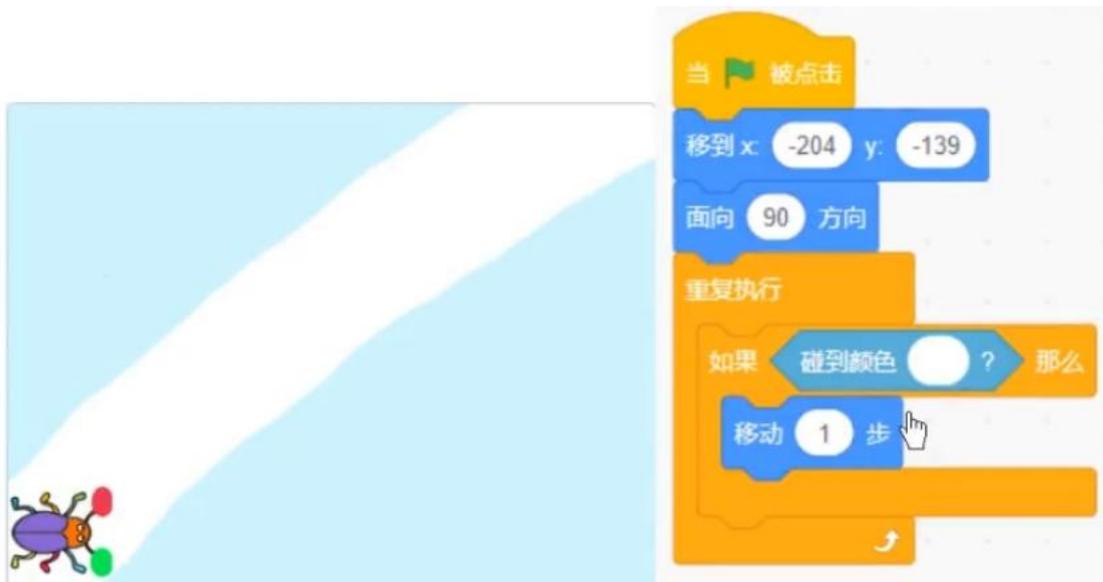
C、

```
当 被点击
在 1 秒内滑行到 x: -161 y: -108
```

D、

```
当 被点击
在 1 秒内滑行到 x: 161 y: -108
```

23、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？



A、



B、

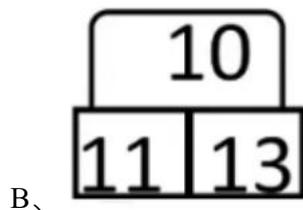
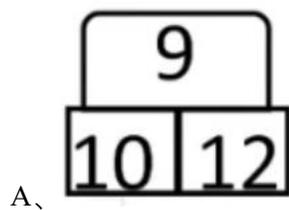
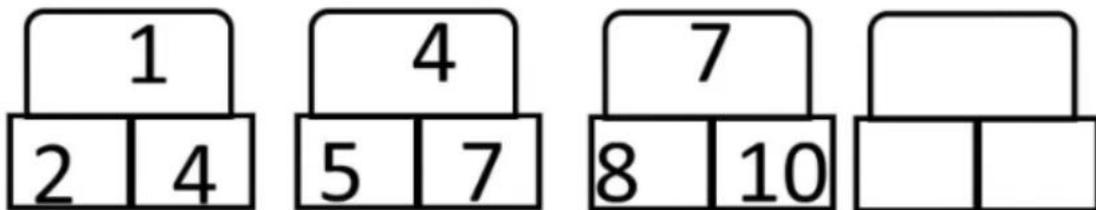


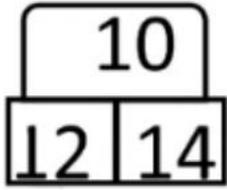
C、



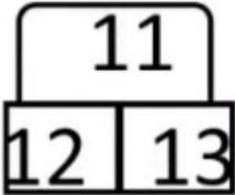
D、

24. 根据前三组数字的规律，最后一组数字是？



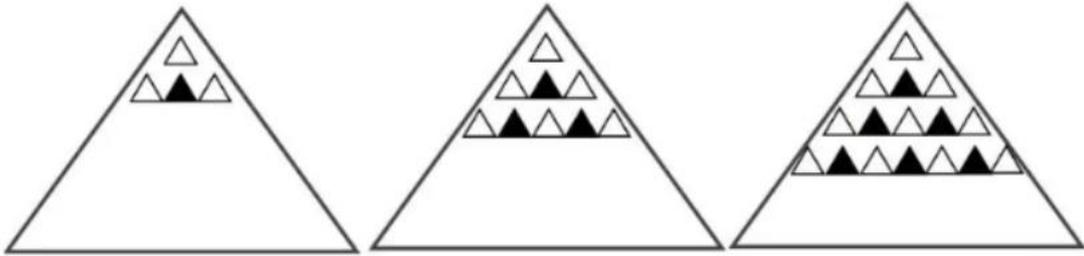


C、



D、

25 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

26、默认小猫角色和白色背景，运行下列程序后，小猫会出现在舞台的哪个位置?（）



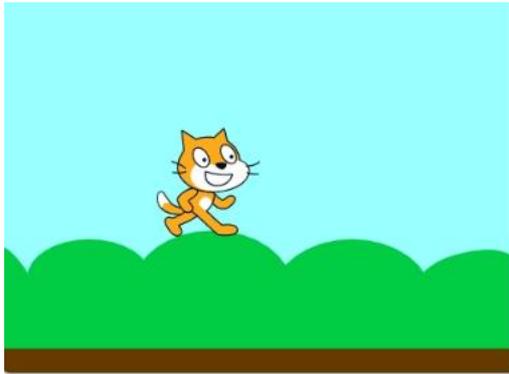
- A. 左上角
- B. 左下角
- C. 舞台中心
- D. 右上角

27. 下列积木的运算结果是? ( )



- A. 21
- B. 15
- C. 13
- D. 19

28. 角色初始状态如下图所示，运行程序后，角色最终的大小是? ( )



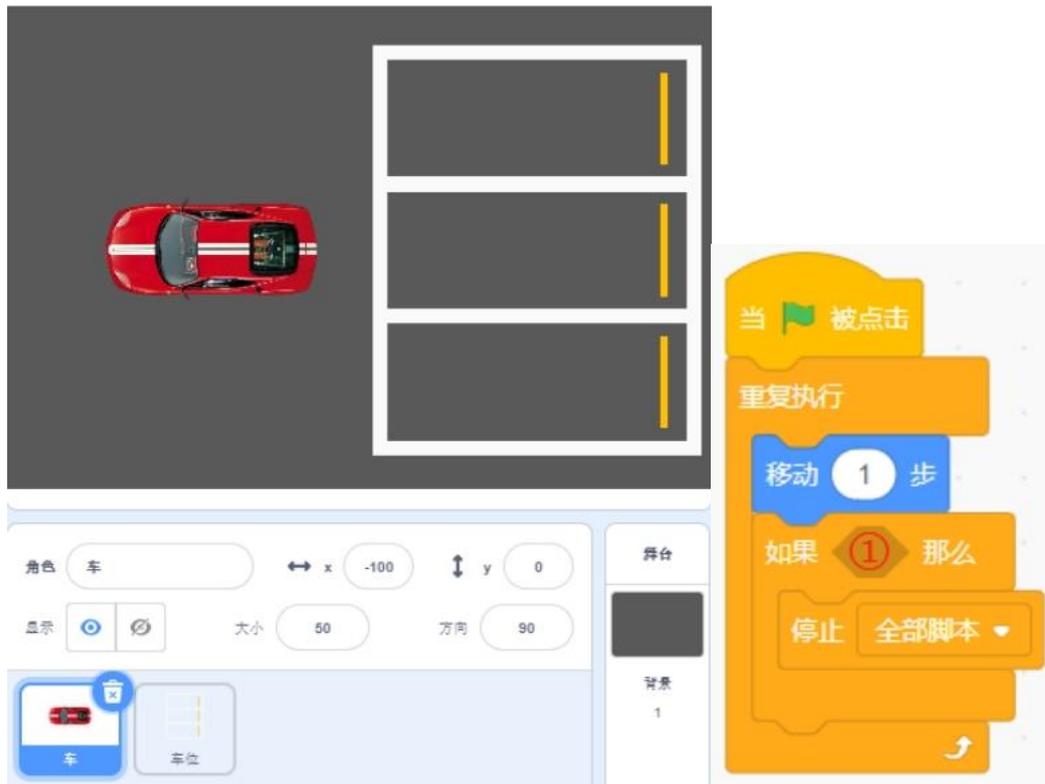
- A. 90
- B. 100
- C. 110
- D. 120

29、下列哪个选项可以实现：如果下雪，小明就要出去堆雪人；不下的话，就要在家写作业？（ ）



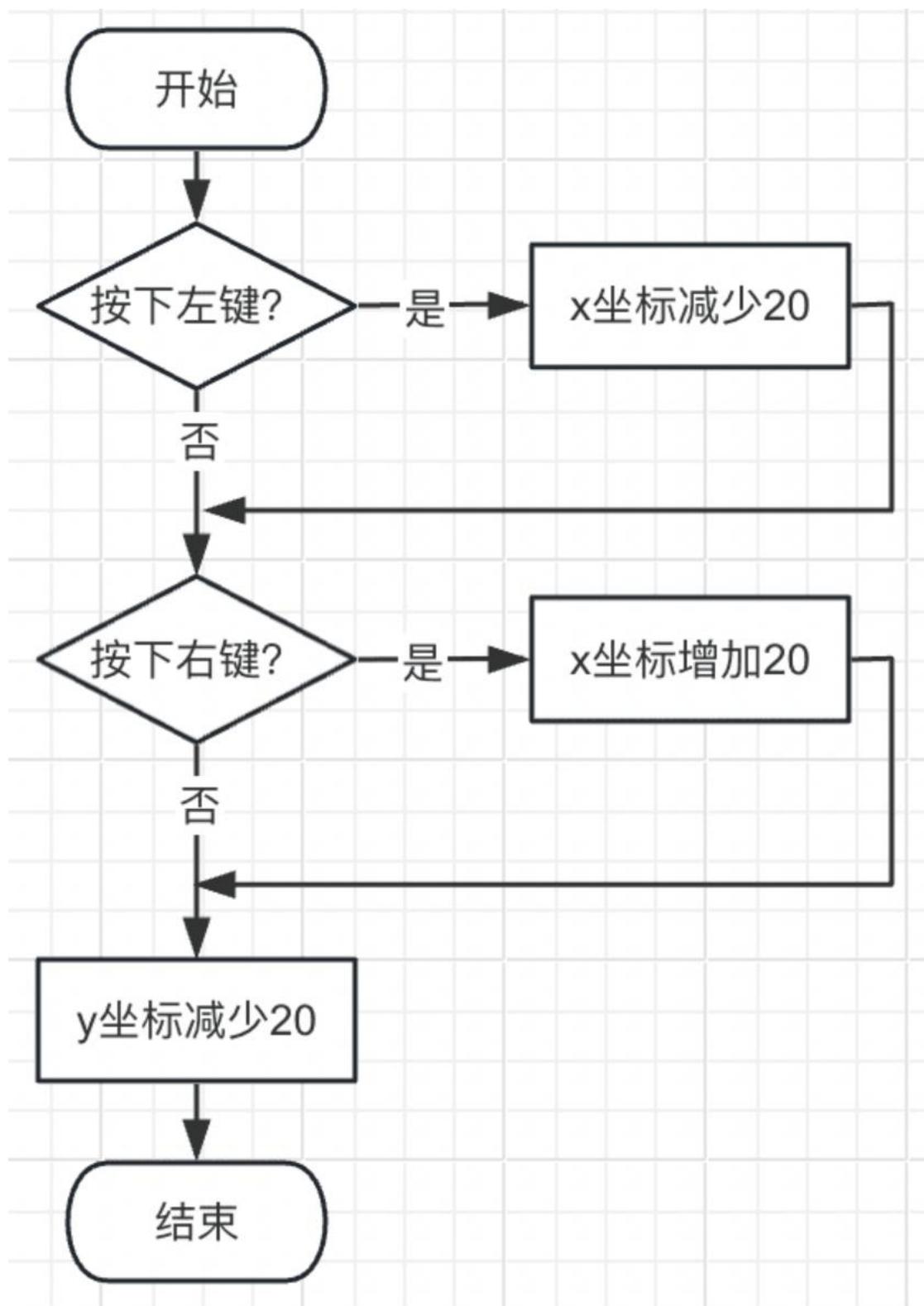
- A:  An orange Scratch 'if-then' block with the text '如果' (if) on the left, a diamond-shaped condition slot in the middle, and '那么' (then) on the right. Below the condition slot is a single empty code block slot.
- B:  An orange Scratch 'if-then-else' block with the text '如果' (if) on the left, a diamond-shaped condition slot in the middle, and '那么' (then) on the right. Below the condition slot are two empty code block slots. The second slot is labeled '否则' (else).
- C:  An orange Scratch 'repeat' block with the text '重复执行' (repeat) on the left and a curved arrow on the right. Below the main block is one empty code block slot.
- D:  An orange Scratch 'repeat' block with the text '重复执行' (repeat) on the left, a white circle containing the number '10' in the middle, and '次' (times) on the right. Below the main block is one empty code block slot with a curved arrow on the right.

30. 现有“车”和“车位”两个角色，角色初始位置如下图所示，运行一次程序，模拟倒车入库的过程，①处应填写？（ ）



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

31、根据如下流程图，可以编写出下列哪个选项的程序？（ ）





A:



B:

```
当 绿旗 被点击
如果 按下 ← 键? 那么
  将x坐标增加 -20
如果 按下 → 键? 那么
  将x坐标增加 20
将y坐标增加 -20
停止 全部脚本
```

C:

```
当 绿旗 被点击
如果 按下 ← 键? 那么
  将x坐标增加 -20
否则
  将x坐标增加 20
将y坐标增加 -20
停止 全部脚本
```

D:

32、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)

33、苹果的 x 坐标为-90，垂直下落，下列哪个选项可以将桶移动到苹果的正下方接住苹果？



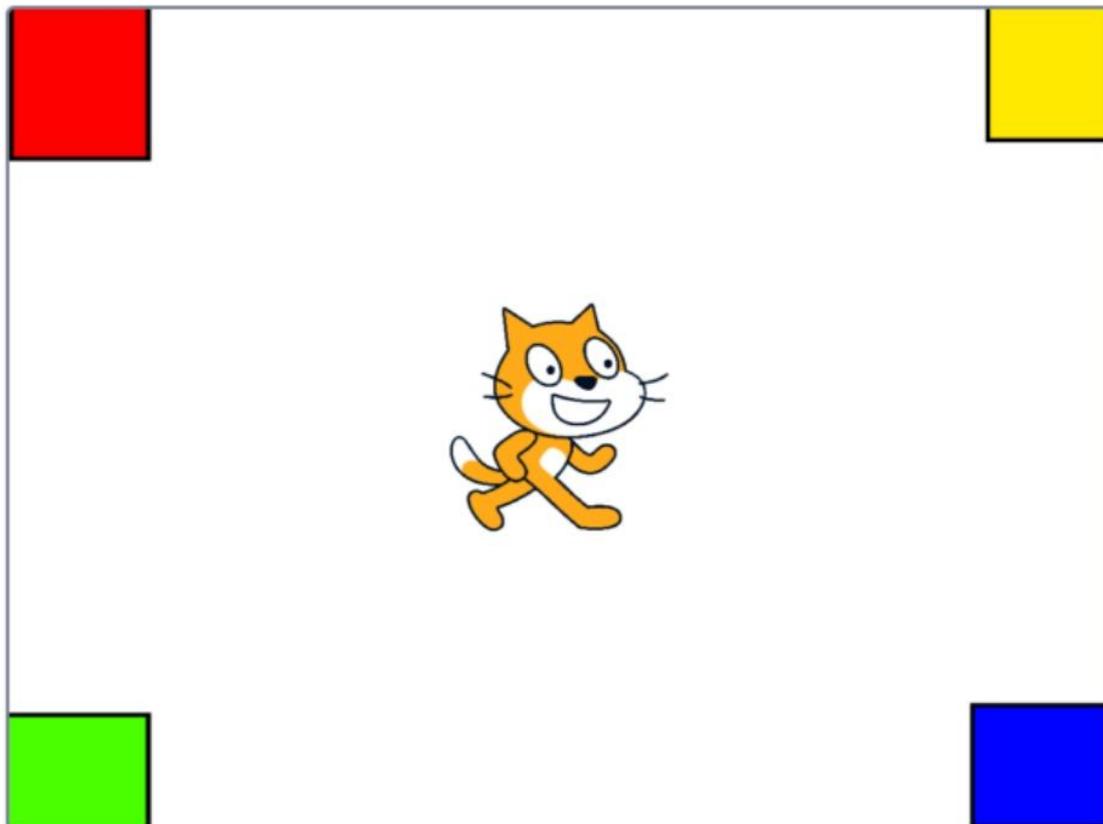
A.

B. 在 1 秒内滑行到 x: -90 y: -120

C. 在 1 秒内滑行到 x: 90 y: 120

D. 在 1 秒内滑行到 x: 90 y: -120

34、默认小猫角色隐藏，白色背景，运行程序后，舞台上最终会呈现的图案是？（ ）





- A: 左上角
- B: 左下角
- C: 右上角
- D: 右下角

35、在一次跑步比赛中，小华做裁判，小明、小红和小刚三人参与跑步。小明比小红跑得快，小刚比小明跑得慢。请问，谁是第一名？（ ）

- A: 小华
- B: 小明
- C: 小红
- D: 小刚

36. 使用下面哪个选项的工具可以将声音波形从图 1 变成图 2？（ ）

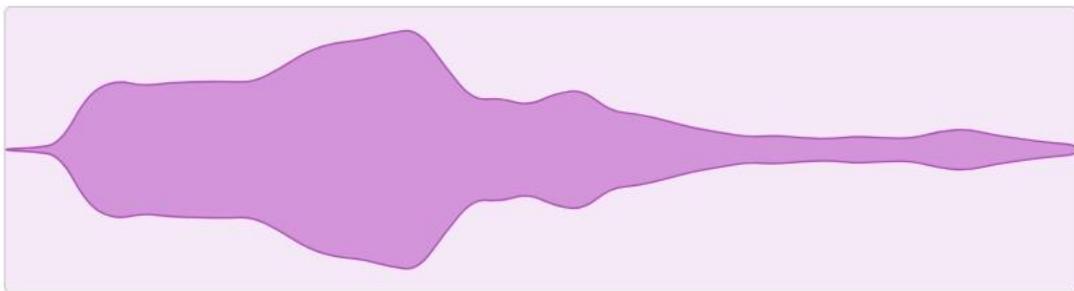


图 1

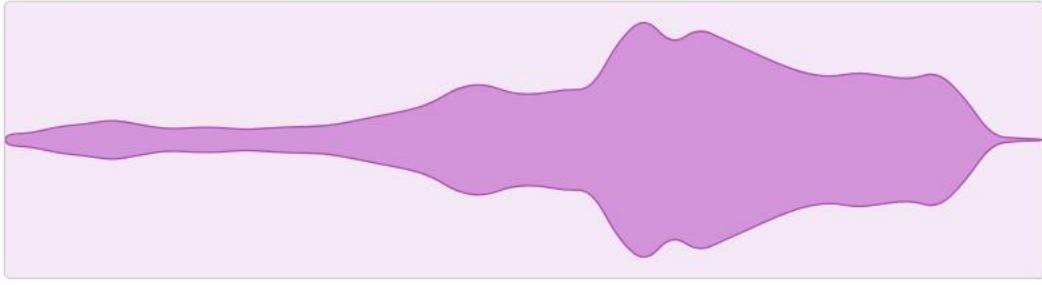


图 2

  
响一点

A.

  
渐强

B.

  
反转

C.

  
慢一点

D.

37、下列哪个算式的值最大?

A、 

B、 

C、 

$$10 + 20 / 3$$

D、

38.

观察下图，找出规律。在问号处应该填入哪一个图形？（ ）



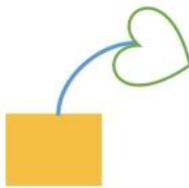
A.



B.



C.



D.

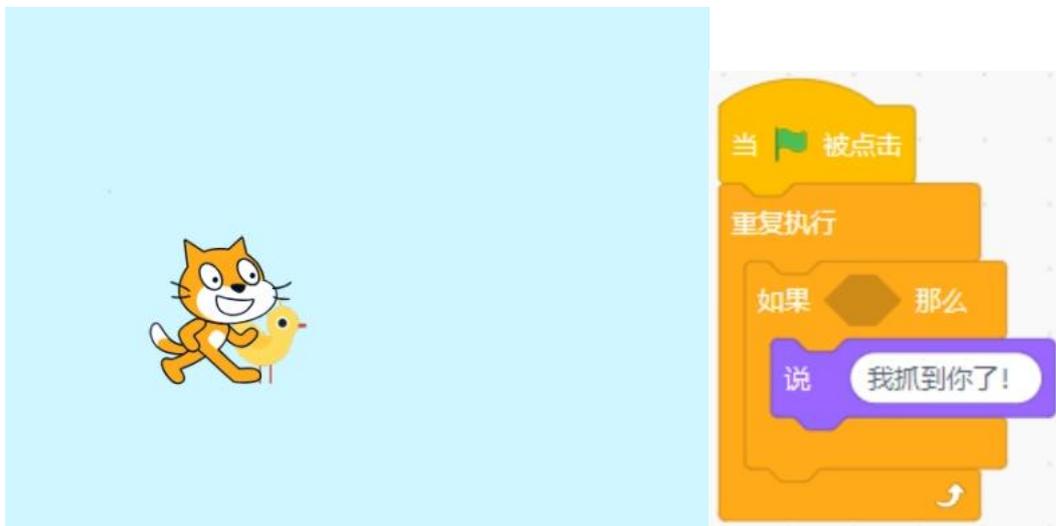


39. 点击绿旗程序运行后，角色的音量为？（ ）



- A. 140
- B. 100
- C. 40
- D. 50

40. 小猫和小鸡的初始位置如下图所示，运行程序后，小猫马上说“我抓到你了！”，程序空白处应填写？（ ）



- A.
- B.

C.



D.



## 二、判断题

41. 默认小猫角色，运行下列程序后，可以看到小猫面向右边，先向右转了 30 度，又向左转了 30 度。（ ）



- A. 正确
- B. 错误

42. 给一个角色添加声音后，其他角色也都可以播放该声音。（ ）

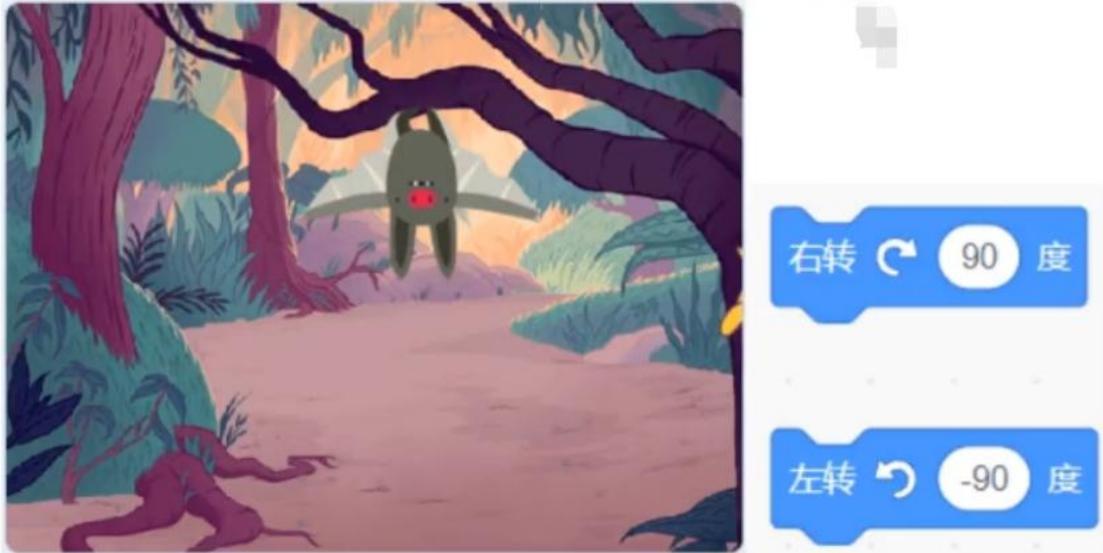
- A: 正确
- B: 错误

43. 下列积木在事件模块。



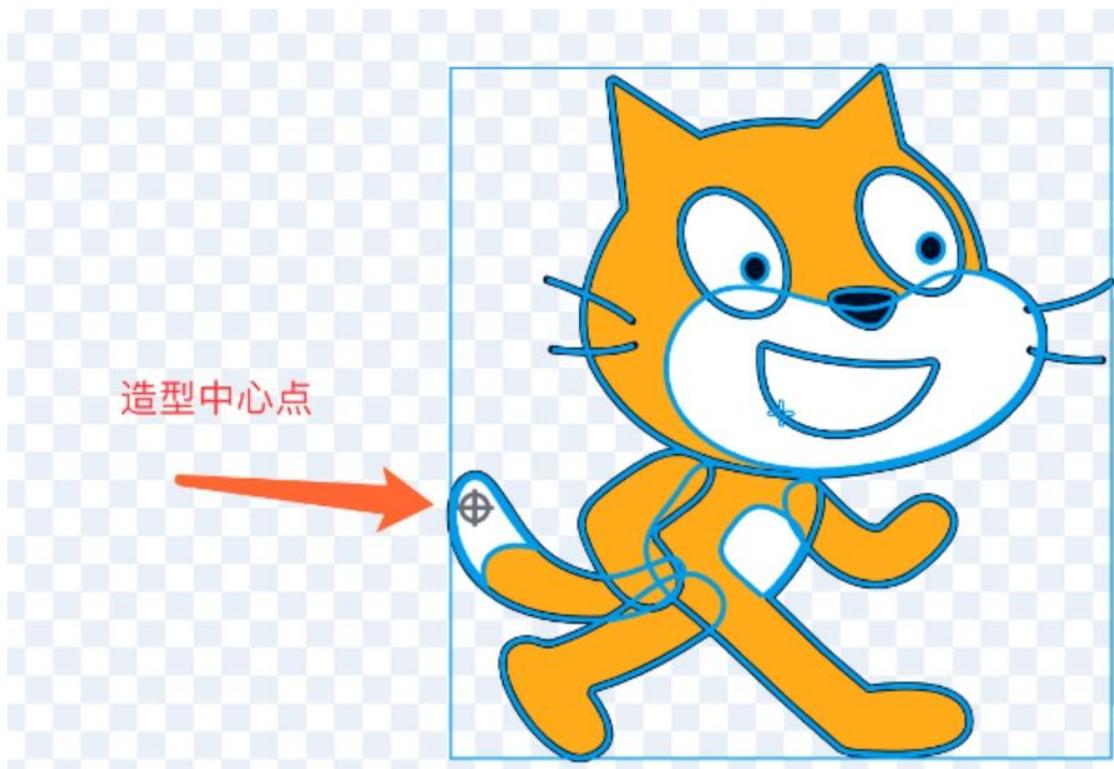
- A、正确
- B、错误

44. 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。



- A、正确
- B、错误

45、角色旋转的时候是围绕角色造型中心点进行旋转，所以可以通过修改中心点来制作不同的旋转效果。（ ）



- A：正确
- B：错误

46、下列积木块运行结果为 false。



- A、正确
- B、错误

47. 程序如下图所示，点击绿旗，不按任何按键，角色会显示在舞台上。( )



- A. 正确
- B. 错误

48. 角色初始状态如下图所示，点击绿旗，角色 Fish 执行右图程序后会隐藏。( )



- A. 正确
- B. 错误

49. 敌方飞机的程序如下图所示，两段程序都能实现，碰到我方飞机时，游戏结束。( )



- A. 正确
- B. 错误

50、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。



- A、正确
- B、错误