

电子学会图形化 scratch 编程等级考试三

级真题答案解析 2020-12

一、选择题（共 25 题，每题 2 分，共 50 分）

1、关于广播消息以下说法正确的是

- A、只有角色，可以通过广播消息积木，向其他角色或是背景发送消息
- B、只有背景，可以通过广播消息积木，向其他角色或是背景发送消息
- C、背景和角色，都可以通过广播消息积木，向其他角色或是背景发送消息
- D、背景不能通过广播消息积木，向其他角色发送消息

答案：C

考点分析：考查广播消息积木的使用，广播消息是角色和背景都可以使用；其他角色和背景都可以接收到发送的消息，所以答案 C

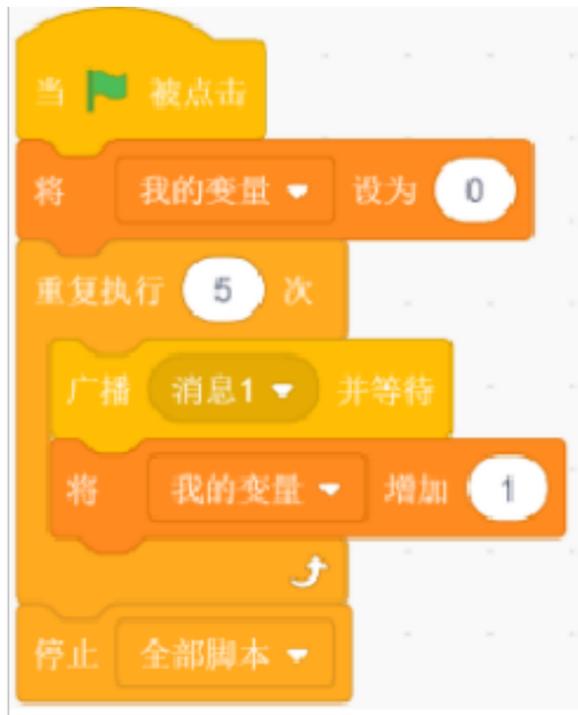
2、以下说法不正确的是

- A、全部清除积木可以清除角色绘制出的所有图案
- B、全部清除积木可以清除舞台区的背景图案
- C、全部清除积木可以清除舞台区的图章
- D、全部清除积木步可以改变角色的位置

答案：B

考点分析：考查全部清除积木的使用，全部清除积木是会清除角色和背景里面用画笔绘制出的所有痕迹，所以答案是 B

3、执行下面程序，当我的变量变成 5 时，花费的时间是



- A、1 秒
- B、5 秒
- C、6 秒
- D、4 秒

答案：B

考点分析：考查积木综合使用，重点考查消息广播和变量的使用，左边的程序是重复执行 5 次，每次等待 1 秒后，将我的变量增加 1；我的变量最开始是 0；所以执行完之后我的变量等于 5；所以总过过了 5 秒钟，答案 B

4、小球程序如下图所示，执行程序表述正确的是



- A、小球一直在移动
- B、小球一直静止
- C、小球移动越来越慢，最后停止
- D、小球移动越来越快

答案：C

考点分析：考查积木综合使用，重点考查变量和循环积木的使用，程序重复 15 次，每次移动 15 减去我的变量步数（我的变量开始为 0）之后每次我的变量增加 1，所以移动的步数在慢慢减小，最后停止全部脚本就停止了；所以答案 C

5、执行下面程序后，在舞台区能看到几个角色



- A、无数个
- B、1 个
- C、10 个
- D、100 个

答案：B

考点分析：考查积木综合使用，重点考查图章和无限循环积木的使用，无限循环是会一直执行，里面是图章所以会一直复制出角色，但是没有移动所以，虽然复制出很多个，但是都在同一个位置，所以只能看到一个。答案 B

6、执行下面程序，一下选项正确的是



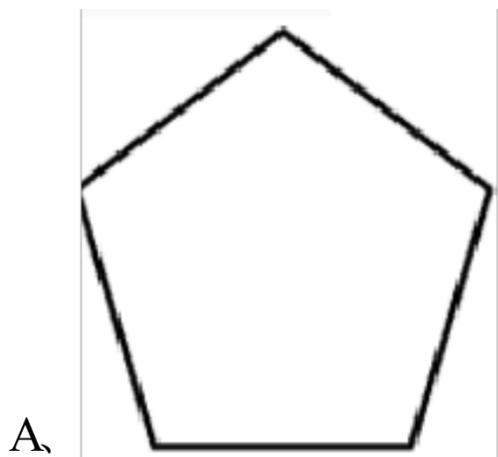
- A、只显示角色自己
- B、只显示角色的克隆体
- C、显示角色自己及克隆体

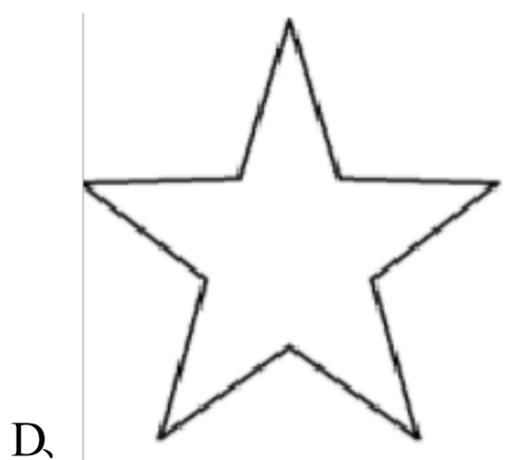
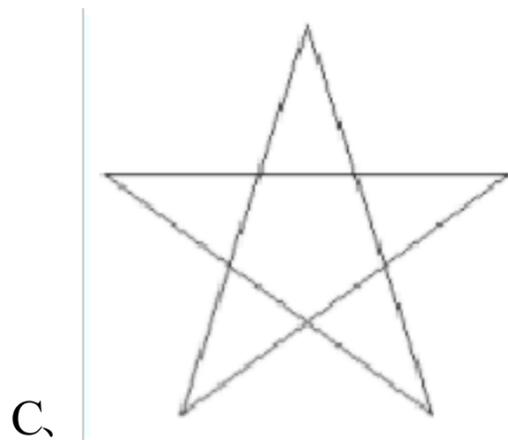
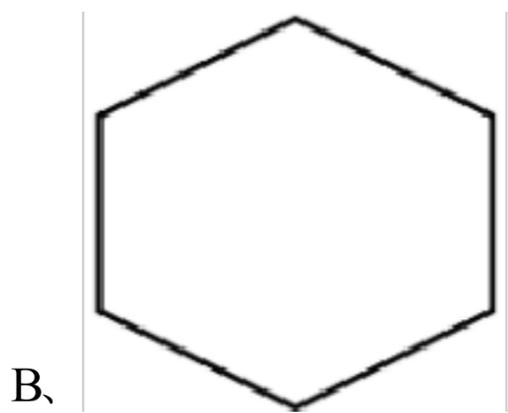
D. 没有显示

答案：C

考点分析：考查积木综合使用，重点考查显示和克隆积木的使用，开始的时候显示的同时，克隆体启动的时候移动 50 步；所以我们既可以看到角色也可以看到克隆体，所以 C

7、角色初始方向为 90，只考虑形状，下面程序绘制的图案是





答案：D

考点分析：考查积木综合使用，重点考查绘图和旋转积木的使用，主要看旋转次数5次，里面两次旋转角度，一个是144 一个是72，所以这个绘制出对应的图形是五角星，所以答案D

8、给角色1新建一个仅适用于当前角色的变量，赋值角色1，生成一个新角色角色2，下列表述正确的是



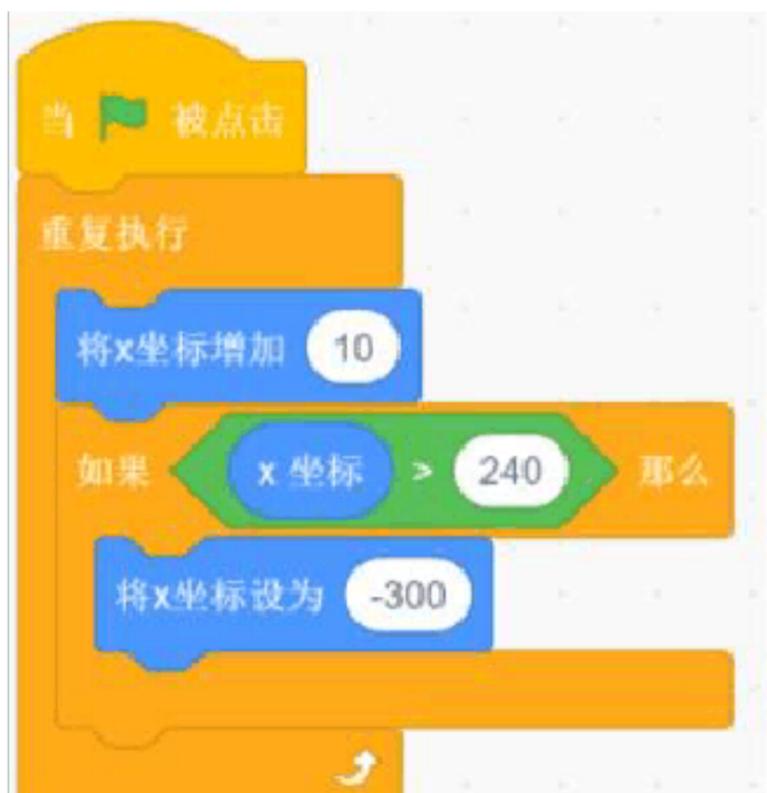
- A、该变量变成适用于所有角色的变量
- B、两个角色各有一个仅适用于自己的变量，且两个变量重名

- C、该变量变成仅适用于角色 2 的变量
- D、该变量变成仅适用于舞台的变量

答案：B

考点分析：考查复制角色，复制角色的时候会将角色的所有内容都复制，包括私有变量，但是复制后的私有变量就只适用于复制后的角色，同时名字是一样的，所以答案 B

9、执行下面程序，舞台上的角色会



- A、从右向左不停移动
- B、从左向右不停移动
- C、从上到下垂直移动
- D、水平方向来回移动

答案：B

考点分析：考查积木综合使用，重点考查坐标和条件判断积木使用，循环体是 x 坐标一直加 10，也就是朝右移动，当 x 坐标大于 240 的时候回到 x-300 的位置，也就是回到最左边，继续往右移动；所以答案 B

10、执行下面程序，变量数 2 显示值是



- A、 13
- B、 21
- C、 34
- D、 55

答案：C

考点分析：考查积木综合使用，重点考查变量积木的使用，具体分析如下：

开始：数 1=1、数 2=2

循环 1 次：数 1=数 1+数 2=1+2=3，数 2=数 1+数 2=3+2=5

循环 2 次：数 1=数 1+数 2=3+5=8，数 2=数 1+数 2=8+5=13

循环 3 次：数 1=数 1+数 2=8+13=21，数 2=数 1+数 2=21+13=34

显示数 2=34，所以答案 C

11、执行以下程序，绝在舞台区行走的最长距离

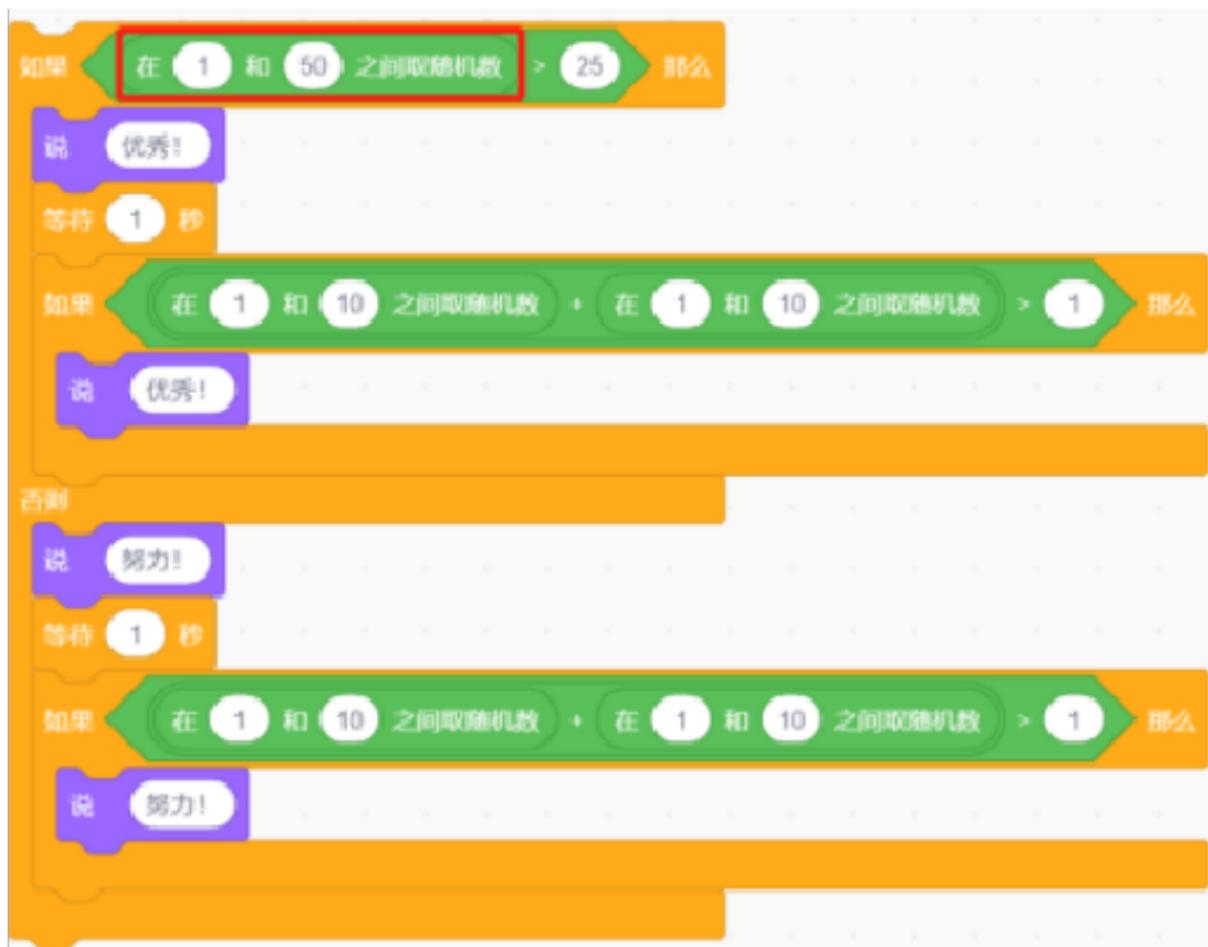


- A、不会大于 240 步
- B、不会大于 360 步
- C、不会大于 480 步
- D、有可能大于 480 步

答案：D

考点分析：考查积木综合使用，重点考查舞台长度和移动积木，我们舞台的长是 480，所以可以排除 AB 从最左边进行移动的时候，角色移动的步长是有可能大于 480 的

12、下图红框中产生的随机数是 50，那么下面程序执行的结果为



- A、优秀！
- B、努力！
- C、无任何反应
- D、优秀！努力！

答案：A

考点分析：考查积木综合使用，重点考查条件分支和随机数积木的使用，第一个条件得知随机数=50 大于 25 条件为真，所以执行那么里面的程序，说：优秀!；并不会执行否则后面的积木；所以答案 A

13、十个抽奖号码随机选三个，且选中的三个号码不能重复，下面程序中“重复执行直到……”的判断条件是？



A.



B.



C.



D.



答案：B

考点分析：考查积木综合使用，重点考查逻辑与和逻辑非（不成立）运算；根据题目的要求条件应该是，中奖号码1不等于中奖号码2，而且中

1 不等于中奖号码 3，而且中奖号码 2 不等于中奖号码 3；满足这个条件的写法就是 B

14、执行下面程序，变量 C 的值是



- A、 8
- B、 6
- C、 14
- D、 A+B

答案： C

考点分析：考查积木综合使用，重点考查变量和加法运算积木的使用， $A=8$ $B=6$ $C=A+B=8+6=14$ 所以答案 C

15、下面积木的值不可能是

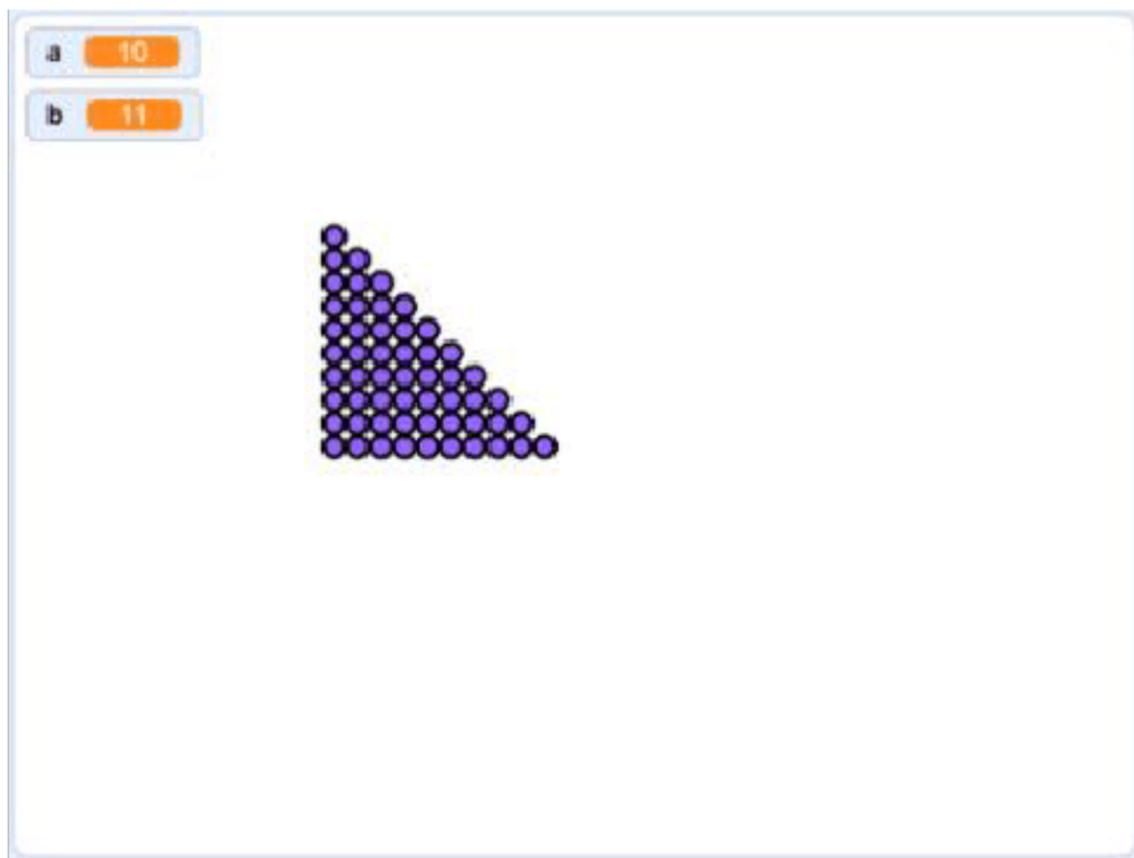


- A、 0
- B、 9
- C、 15
- D、 21

答案：D

考点分析：考查运算积木的使用，上述积木等价于数学算术表达式： $3 * ((5 \text{ 到 } 11 \text{ 之间数}) - 5)$ ；所以我们应该先算 5 到 11 之间的数有可能是 5、6、7、8、9、10、11；减去 5 之后为 (0 到 6)；在乘以 3，得到的值为 (0、3、6、9、15、18)；所以不可能是 D 21

16、下面表述正确的是



以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/947010035064006050>