

一、单选题（每题2分，共20分）

题号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
答案	B	B	C	C	D	D	D	B	A	C

1、现代计算机是指电子计算机，它所基于的是（ ）体系结构。

- A、艾伦·图灵
- B、冯·诺依曼
- C、阿塔纳索夫
- D、埃克特-莫克利

2、下面的积木块在哪个模块当中？（ ）



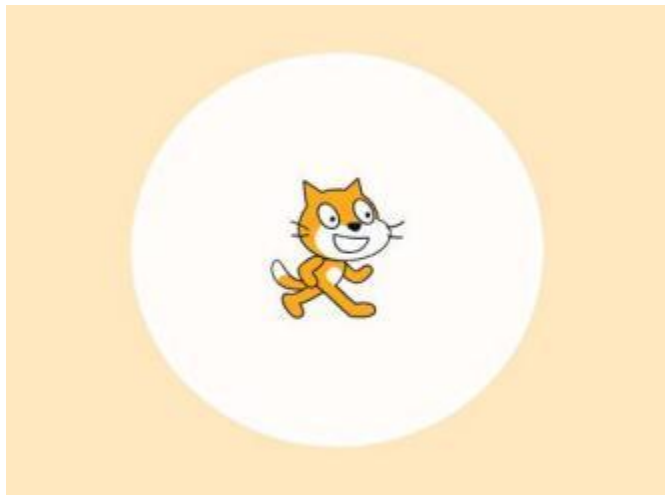
- A、运动
- B、外观
- C、声音
- D、控制

3、默认小猫角色，其程序如下图所示，点击绿旗，按下1次空格键后，小猫的坐标为？（ ）



- A、(-50, -100) B
- 、(-150, -100) C
- 、(-100, -50) D
- 、(-100, -150)

4、默认小猫角色，执行下列程序，小猫最终的大小是？（ ）



```
当 被点击  
移到 x: 0 y: 0  
将大小设为 100  
如果 碰到颜色 [ ] ? 那么  
  将大小增加 10  
否则  
  将大小增加 -10
```

- A、 100
- B、 110
- C、 90
- D、 120

5、默认小猫角色，下列那组程序可以让小猫不断面向鼠标指向的方向？（ ）

A、

```
当 被点击  
移到 鼠标指针
```

B、

```
当 被点击  
重复执行  
  移到 鼠标指针
```

C、

```
当 被点击  
重复执行  
  移到 随机位置
```



D、

6、下列哪个选项实现的功能与下图程序一样？（ ）



A、



B、



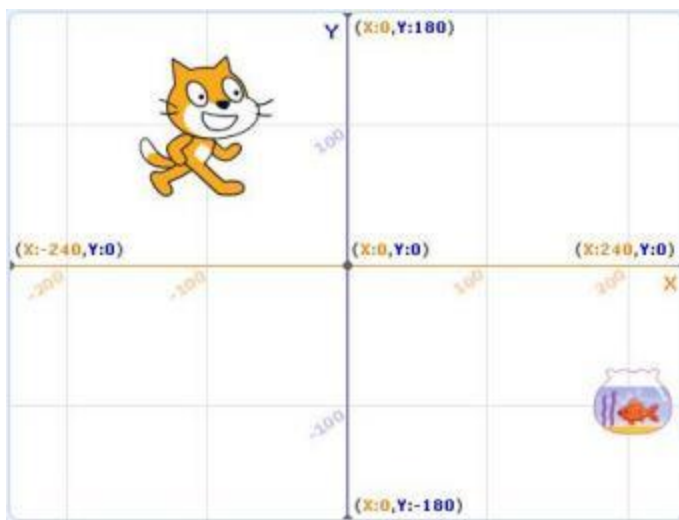
C、





D、

7、运行下列程序，能够让小猫走到鱼缸所在位置的是？（ ）



A、

B、



C、



D、



8、程序运行后，角色大小最大的是哪一个？（ ）



9、下列哪个选项可以把背景音乐的音波曲线变成一条直线？（ ）



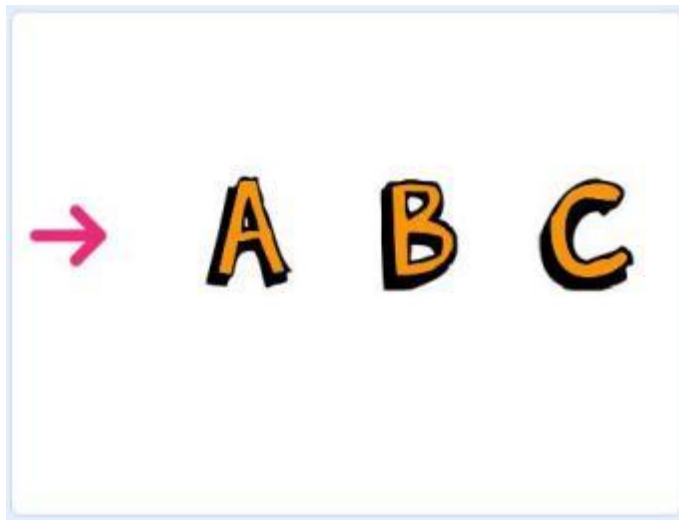
A、

B、

C、

D、

10、角色箭头的程序如下图所示，点击绿旗，下列选项描述正确的是？（ ）







- A、箭头向右移动，当碰到字母A时就不见了 B
- 、箭头向右移动，当碰到字母B时就不见了 C
- 、箭头向右移动，当碰到字母C时就不见了 D
- 、箭头向右移动，不会隐藏

二、判断题（每题2分，共20分）

题号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
答案	×	×	×	√	√	√	×	×	×	√

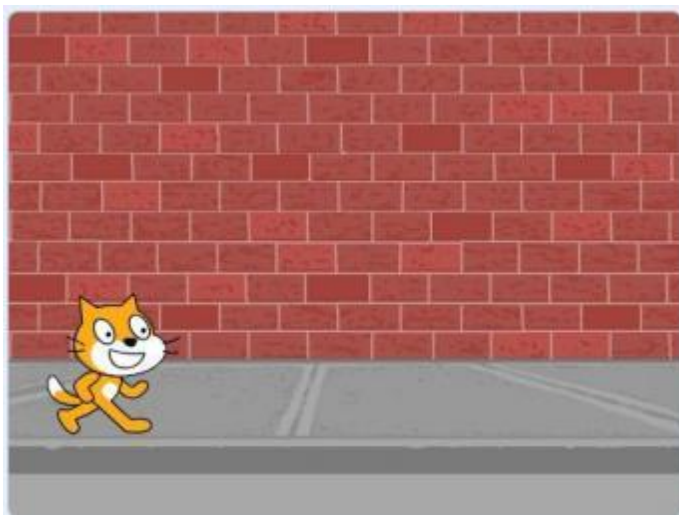
1、小杨最近在备考 GESP，他用Scratch来练习和运行程序，所以Scratch也是一个小型操作系统。（ ）

2、默认小猫角色，执行下列代码，小猫的方向仍为-90°。（ ）



3、默认小猫角色，点击绿旗，执行下列程序，小猫会一直在舞台来回移动，不

会停止。（ ）



4、点击绿旗，执行下列程序，角色的造型可能没有变化。（ ）



5、当前背景是Desert，执行下列程序，可以将背景切换为Arctic。（ ）



6、默认小猫角色，执行下列程序后，角色会一直改变颜色。（ ）



7、默认小猫角色，执行下列程序，小猫说 1010。（ ）



8、默认小猫角色，执行下列程序，可将列表 list1 里的所有数据迁移到列表 list2。（ ）



9、默认小猫角色，执行下列程序，小猫最后说出的结果是 11。（ ）



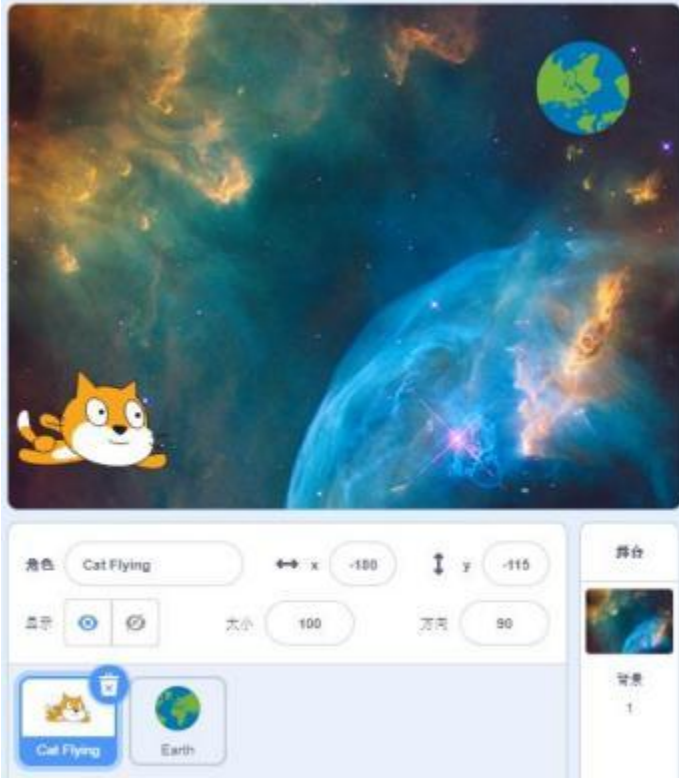
10、默认小猫角色，执行下列程序，小猫的克隆体不会被删除。（ ）



### 三、编程题（每题 20 分，共60 分）

题号	1	2	3
答案			

#### 1、返回地球



### 准备工作:

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色Cat Flying和Earth。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景Nebula。

### 功能实现（用积木块实现下列描述的功能）：

- (1) 点击绿旗，角色Earth 的初始位置为 (X=170, Y=120)，并以每秒向右旋转 15度的速度不停的转动。
- (2) 点击绿旗，舞台背景换成Nebula，清除图形特效，并以每秒漩涡特效增加 25 的速度不停改变。
- (3) 点击绿旗，角色CatFlying 的初始位置为 (X=-180, Y=-115)，初始方向 为 90度，初始状态为显示，初始大小为 100，初始造型为 cat flying-a。
- (4) 角色Cat Flying 说“返回地球” 2秒 ，面向地球以移动5步，大小减小 1 的速度向地球飞去，直到碰到地球为止。
- (5) 角色Cat Flying碰到地球后，隐藏，停止全部脚本。

### 注意:

1. 功能 (1) 全部写在角色 Earth 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
2. 功能 (2) 全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
3. 功能 (3) 全部写在角色 Cat Flying 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

参考程序:

角色: Earth



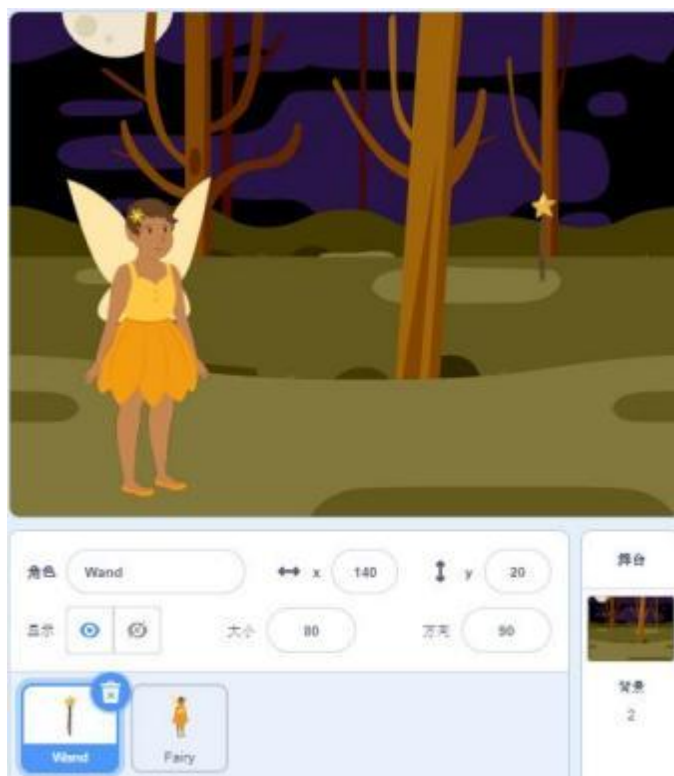
背景:



角色: Cat Flying



## 2、天使



### 准备工作:

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色Wand和Fairy。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景Woods，并为背景添加音乐Xylo1。

### 功能实现（用积木块实现下列描述的功能）：

- (1) 点击绿旗，背景换成Woods，并循环播放背景音乐Xylo1。
- (2) 点击绿旗，角色Fairy 的初始位置为  $(X=-140, Y=-50)$ ，初始方向为90 度，初始大小为90。
- (3) 当Fairy被鼠标点击后，Fairy会跟随鼠标指针移动。
- (4) 点击绿旗，角色Wand 的初始位置为  $(X=140, Y=20)$ ，初始方向为90度，初始大小为80，Wand总保持在其他角色的前面。
- (5) 当碰到Fairy，Wand会吸附在Fairy上面。

**注意:**



1. 功能 (1) 全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
2. 功能 (2) 全部写在角色 Fairy 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
3. 功能 (3) 全部写在角色 Fairy 代码区的【当角色被点击】积木下面。
4. 功能 (4\_\_5) 全部写在角色 Wand 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

### 参考程序:

Wand 角色:



Fairy 角色:



背景:

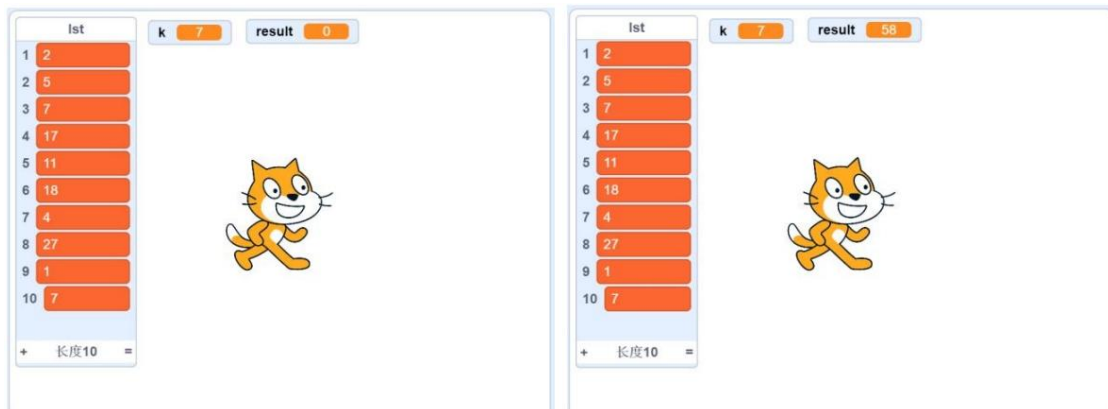




### 3、累加求和

现有若干正整数存放在列表 lst 中，默认小猫角色和白色背景，编写程序将其中个位数为 k 的数进行累加求和。

例如：lst 中存放数据 2、5、7、17、11、18、4、27、1、7，个位数为 7，则累加的数据为 7，17，27，7，和为 58



#### 准备工作:

新建列表“lst”，存放若干正整数。

新建变量“k”，存放个位数（ $0 \leq k \leq 9$ ）。

#### 功能实现（用积木块实现下列描述的功能）：

新建变量“result”，存储满足要求的累加和。

**注意:**

- 1、列表名、变量名的拼写（包括大小写）要和题目完全一致。
- 2、列表直接用“+”功能赋值进行测试即可，无需写代码赋值。

样例输入1

lst = [2, 5, 7, 17, 11, 18, 4, 27, 1, 7]

k = 7

样例输出1

result = 58

样例输入2

lst = [67, 54, 34, 51, 45, 26, 11, 52, 56, 70]

k = 4

样例输出2

result = 88

参考程序：

