



图形化编程 一级

2025 年 09 月

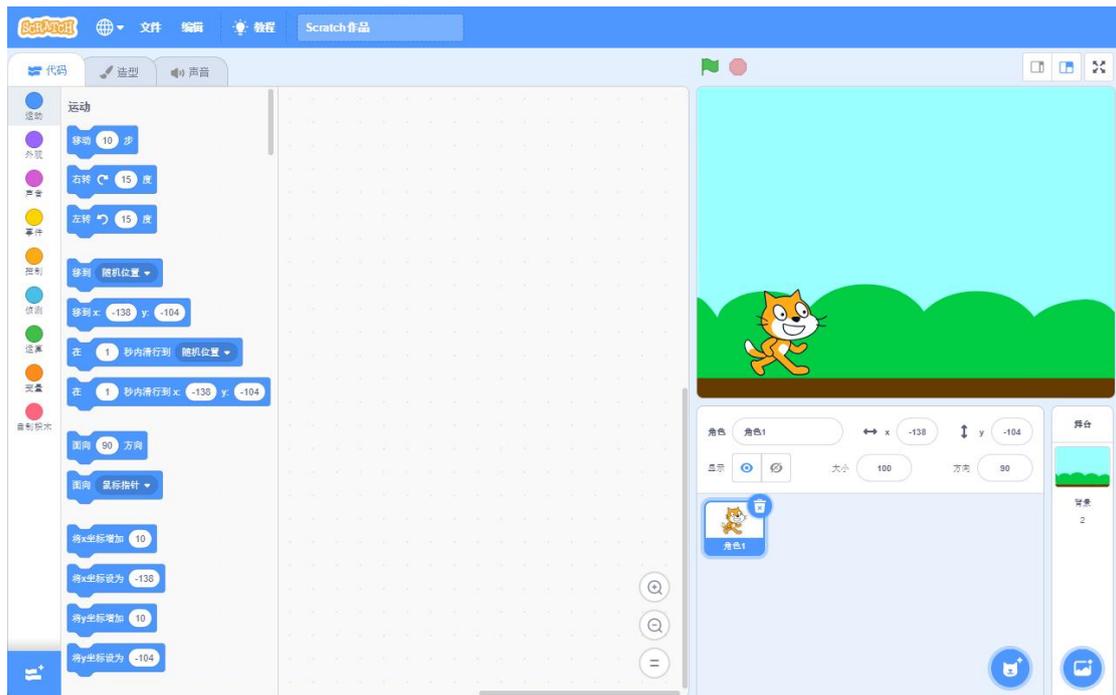
一、单选题（共 10 题，每题 3 分，共 30 分）

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

1、小杨对人工智能很感兴趣，他听说有一个叫“大模型”的东西，就像一位读了很多很多书的“超级学霸”，能回答问题、写故事甚至翻译语言。那么，这个“大模型”是指下面哪一种最贴切呢？（ ）

- A、大电脑模型
- B、大规模智能
- C、智能的单位
- D、大语言模型

2、我们需要从哪个区域拖出积木块？（ ）



- A、模块区
- B、脚本区
- C、角色区
- D、舞台区

3、要实现小猫从图①的默认状态到图②所示的状态，应该运行下列哪个程序？

()



图①



图②

A、



B、



C、



D、



4、运行下列哪个程序可以实现调节立体声音频的左右声道音量的平衡？（ ）

A、



B、



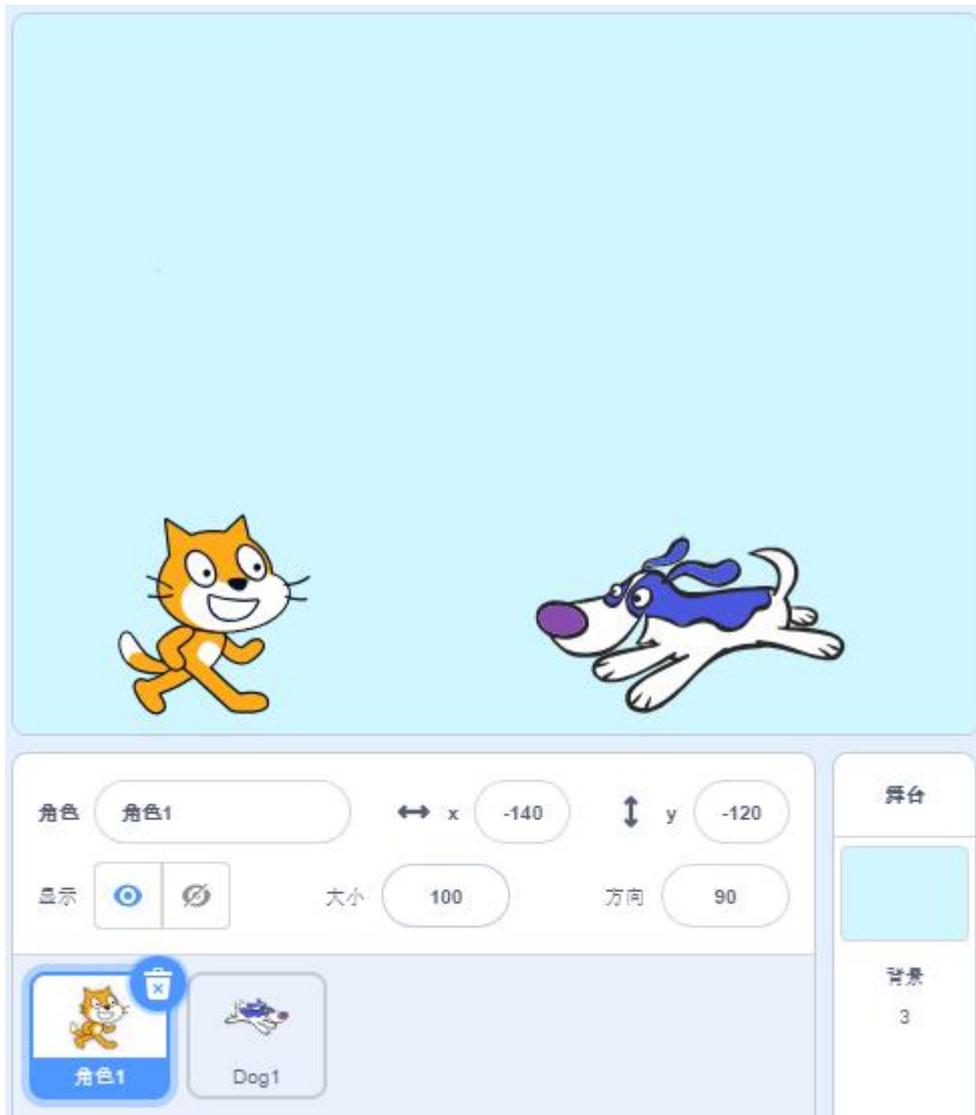
C、



D、



5、小猫和小狗角色的初始位置如下图所示，执行小猫的程序后，小猫最终会出现在舞台的哪个位置？（ ）



A、右下角

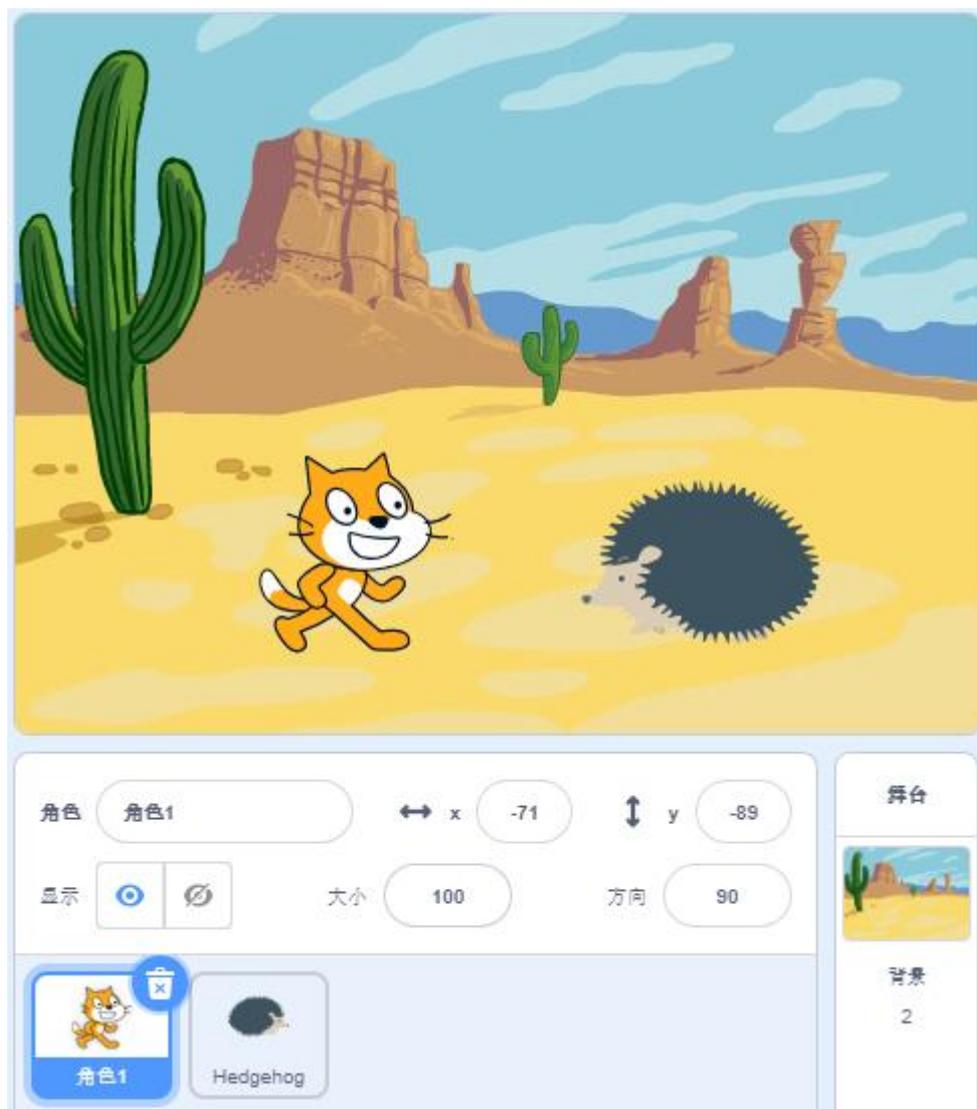
B、左下角

C、左上角

D、右上角

6、角色和舞台背景如下图所示，根据小猫的程序，小猫会在什么时候发出声音？

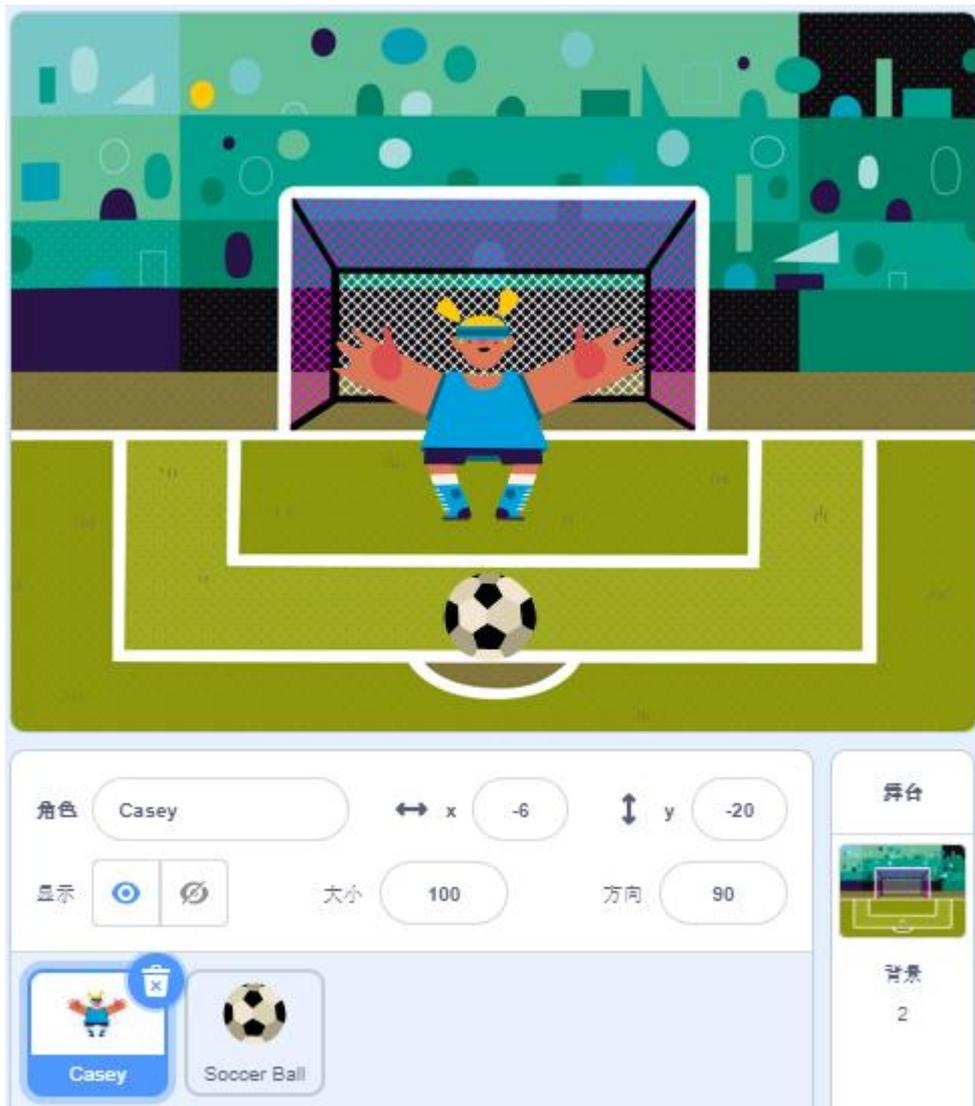
()





- A、点击小绿旗时
- B、碰到小刺猬时
- C、点击小猫时
- D、点击小刺猬时

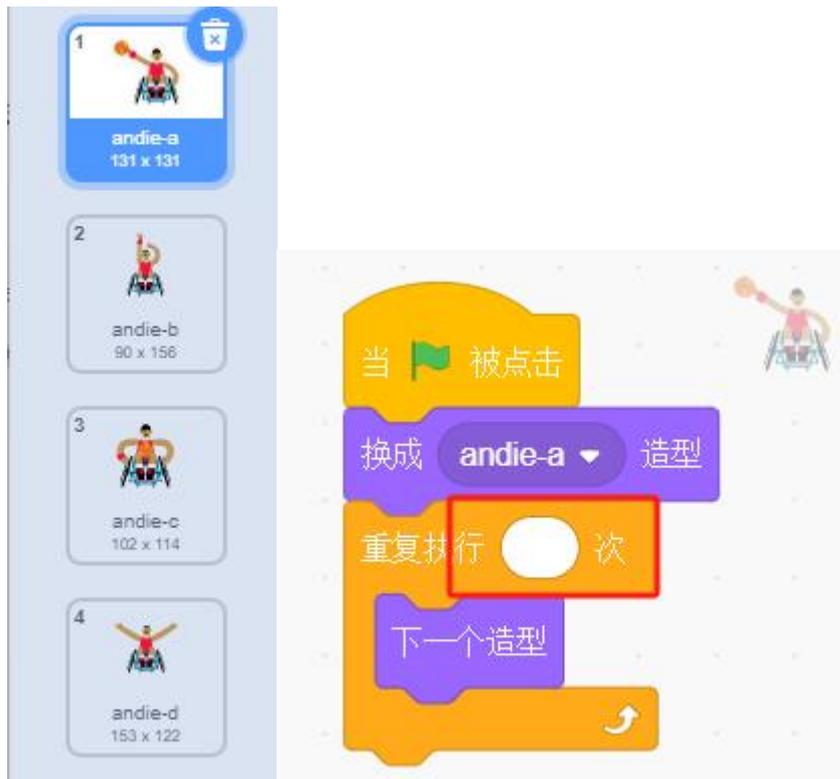
7、小猫和舞台背景如下图所示，执行下列程序后，以下说法正确的是？（ ）





- A、足球会随着鼠标指针在舞台上移动，碰到守门员后会暂停 2 秒。
- B、守门员碰到足球时一定会说“我守住球门啦”。
- C、守门员碰到足球时可能会说“我守住球门啦”。
- D、守门员碰到足球时一定不会说“我守住球门啦”。

8、角色 Andie 有四个造型，执行下列程序，若最后的造型为 andie-b，则红框处填写的数值是？（ ）



- A、 9
- B、 8
- C、 7
- D、 6

9、角色与舞台背景如下图所示，执行小猫的程序后，小猫的音量为？（ ）



角色 角色1 -96 -73

显示 大小 100 方向 90

舞台

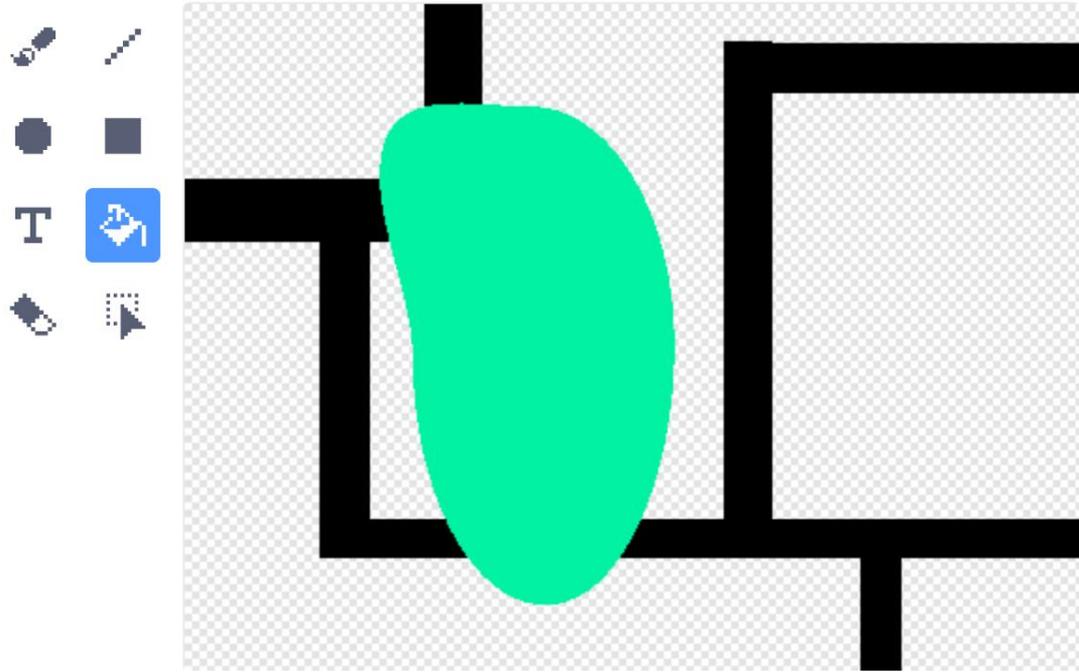
背景 2

角色1 Drums Tabla Microphone



- A、80
- B、100
- C、120
- D、以上都不是

10、小猫给小区设计了如下的平面图（位图），它想把黑色的路变成褐色，请问需要点击几次油漆桶按钮？（ ）



- A、 1
- B、 2
- C、 3
- D、 4

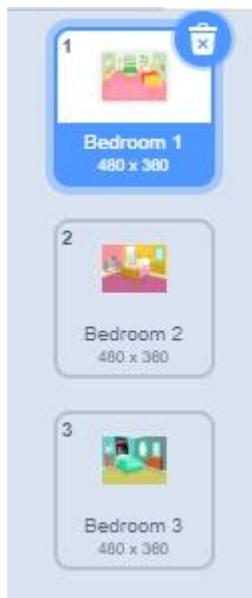
二、判断题（共 5 题，每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	×	√	√	×	×

1、默认小猫角色，分别执行下列两段程序后，小猫最终的位置与方向都是一样的。



2、当前背景是 Bedroom 1，执行下列程序，都可以将背景切换为 Bedroom 3。





3、妈妈去超市购买了 3 瓶牛奶，每瓶 5 元，又购买了 2 盒饼干，每盒 8 元。她付给收银员 50 元，收银员找回了 19 元。

4、默认小猫角色，下面两段程序实现的效果是相同的。



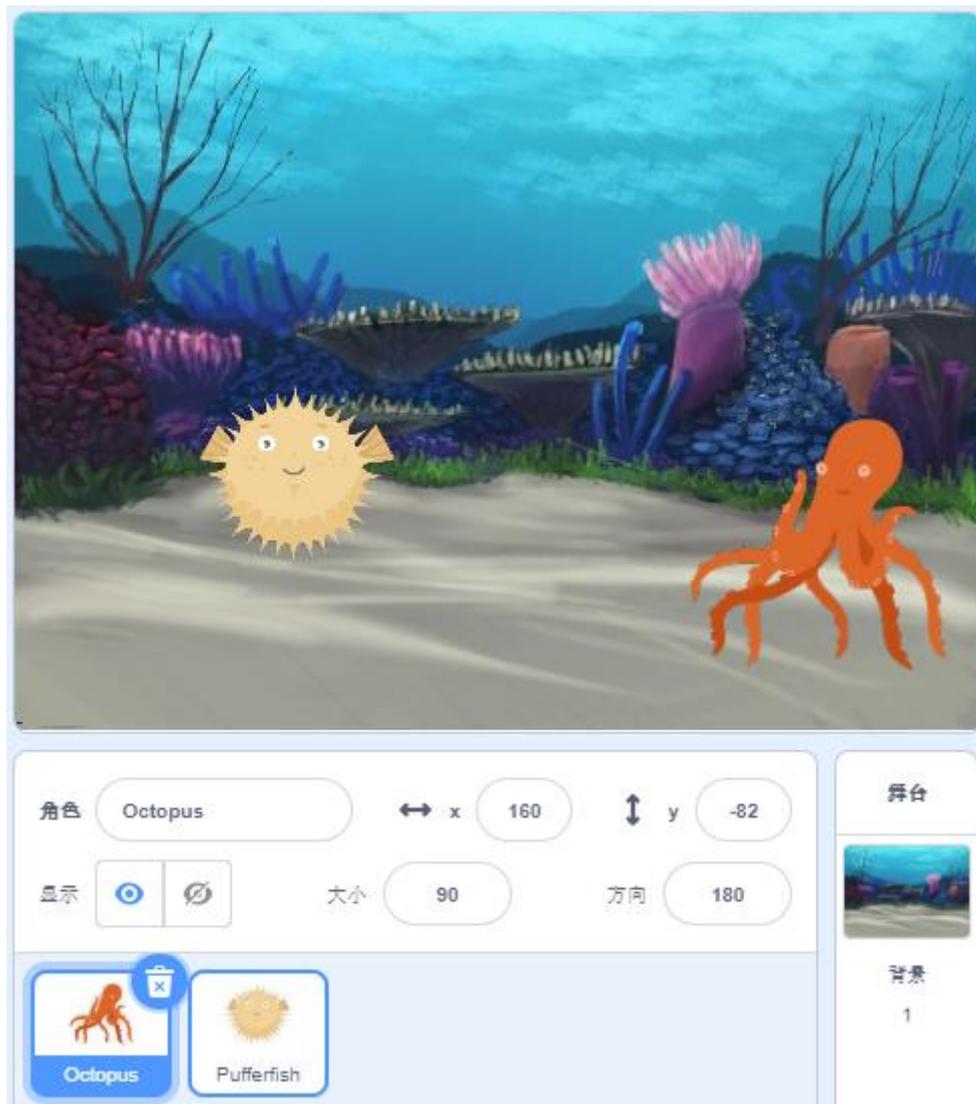
5、默认小猫角色，执行下列程序，小猫沿着正方形的轨迹运动，按下空格键后停止运动，此时小猫的坐标可能为 $(X=0, Y=100)$ 。



三、编程题(2个每题 25 分，共 50 分)

题号	1	2
答案		

1、章鱼鼓手



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Octopus 和 Pufferfish。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Underwater 2。
- (4) 为背景添加声音 Ocean Wave。

功能实现（根据注意事项，用积木块实现下列描述的功能）：

- (1) 点击绿旗，舞台背景换成 Underwater 2，并且一直播放优美的背景音乐 Ocean Wave。
- (2) 点击绿旗，角色 Pufferfish 的初始位置为 $(X=-100, Y=-50)$ ，初始方向

为 90° ，初始造型为 pufferfish-a，初始大小为 80。

(3) Pufferfish 以每隔 **0.3** 秒的速度让自己的大小增加 5，一共执行 20 次，之后再以每隔 **0.3** 秒的速度减小 5，恢复到初始大小。

(4) Pufferfish 恢复初始大小后，停止全部脚本。

(5) 点击绿旗，角色 Octopus 的初始位置为 (X=160, Y=-90)，初始方向为 0° ，初始旋转方式为左右翻转，初始造型为 octopus-a，初始大小为 90。

(6) Octopus 始终重复这样的动作，每隔 **0.2** 秒，移动 10 步，更换到下一个造型，碰到舞台边缘就反弹。

注意事项：

- 功能 (1) 全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能 (2) (3) (4) 全部写在角色 Pufferfish 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能 (5) (6) 全部写在角色 Octopus 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

参考程序：

(1) 角色：Pufferfish



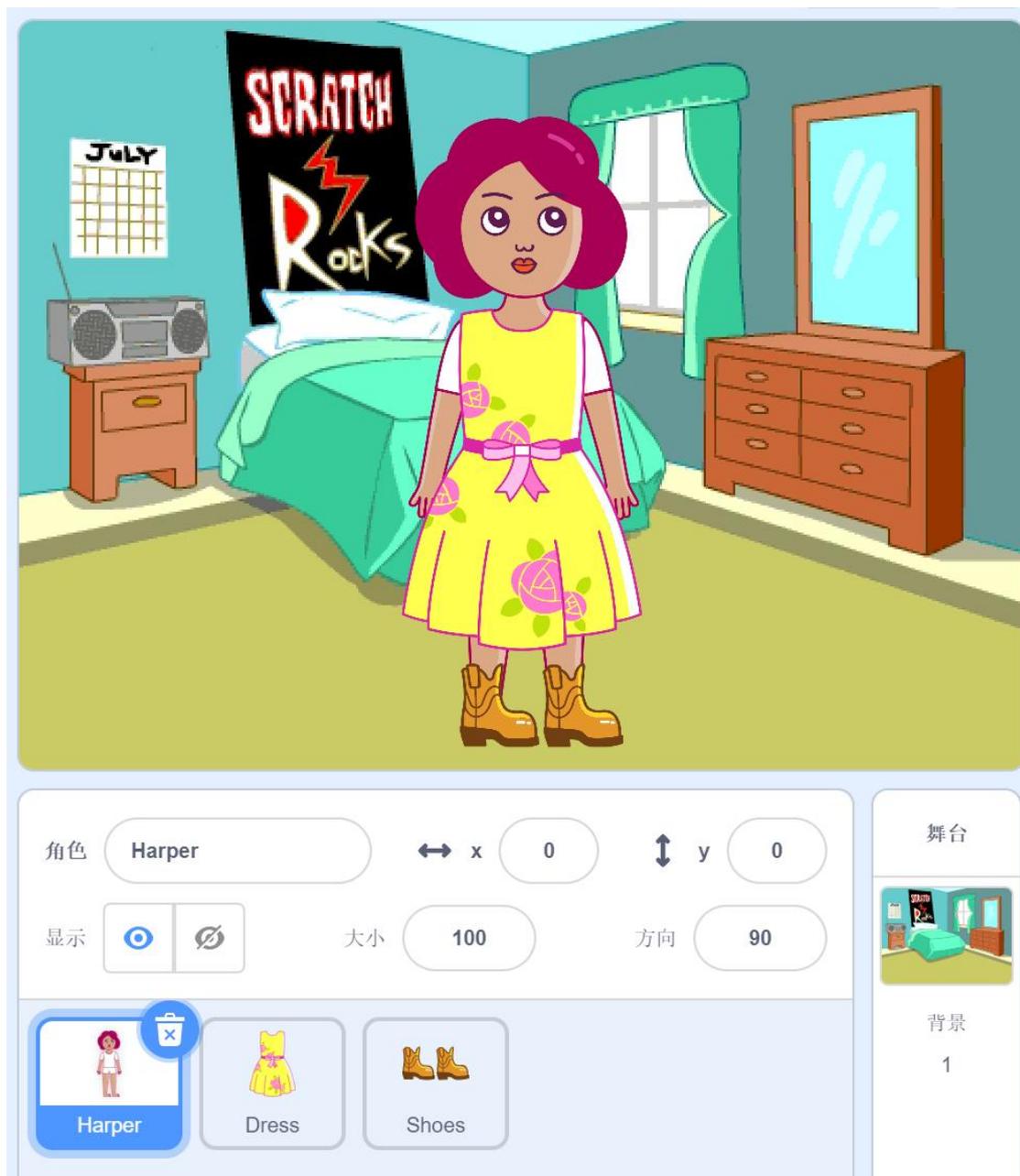
(2) 角色: Octopus



(3) 背景:



2、换装



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Harper、Dress 和 Shoes。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Bedroom 3。

功能实现（根据注意事项，用积木块实现下列描述的功能）：

- （1）点击绿旗，背景换成 Bedroom 3。
- （2）点击绿旗，角色 Harper 的初始位置为舞台中央，初始方向为 90° ，初始大小为 100，初始造型为 harper-b，初始图层为最后面。
- （3）按下向左“←”键，x 坐标减少 5，按下向右键“→”，x 坐标增加 5，按下向上“↑”键，y 坐标增加 5，按下向下“↓”键，y 坐标减少 5，直到按下空格键为止，按下空格键后 harper 说“你好！”2 秒。
- （4）点击绿旗，角色 Shoes 的初始位置为随机位置，初始方向为 90° ，初始大小为 100，初始造型为 shoes-b。
- （5）按下空格键后，Shoes，移动到 Harper，x 坐标增加 10，y 坐标减少 160。
- （6）点击绿旗，角色 Dress 的初始位置为随机位置，初始方向为 90° ，初始大小为 100，初始造型为 dress-b，初始图层为最前面。
- （7）按下空格键后，Dress，移动到 Harper，y 坐标减少 40。

注意事项：

- 功能（1）全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（2）（3）全部写在角色 Harper 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（4）（5）写在角色 Shoes 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（6）（7）写在角色 Dress 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

参考程序：

- （1）角色：Harper



当  被点击

移到 x: 0 y: 0

面向 90 方向

将大小设为 100

换成 harper-b 造型

移到最 后面

重复执行直到 按下 空格 键?

如果 按下 → 键? 那么

将x坐标增加 5

如果 按下 ← 键? 那么

将x坐标增加 -5

如果 按下 ↑ 键? 那么

将y坐标增加 5

如果 按下 ↓ 键? 那么

将y坐标增加 -5

说 你好! 2 秒



(2) 角色: Dress



The image shows a Scratch script for a character named 'Dress'. The script is composed of the following blocks:

- 当 被点击** (When clicked)
- 移到 随机位置** (Move to random position)
- 面向 90 方向** (Face 90 degrees)
- 将大小设为 100** (Set size to 100)
- 换成 dress-b 造型** (Switch to dress-b costume)
- 移到最 前面** (Move to front)
- 等待 按下 空格 键?** (Wait for space key)
- 移到 Harper** (Move to Harper)
- 将y坐标增加 -40** (Increase y-coordinate by -40)

A small illustration of a yellow dress with a pink bow and floral patterns is shown in the top right corner of the workspace.

(3) 角色: Shoes



(4) 背景:

当  被点击

换成 **Bedroom 3**  背景

