



图形化编程 一级

2026 年 3 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	B	A	B	A	D	D	C	B	C	B

1、在 2026 年春晚的《武 BOT》节目中，一群机器人表演空翻：它们落地后晃一下又能站稳，还会移动保持队形整齐。如果把机器人看成一台计算机，它的“输入设备”就像耳朵、眼睛，用来从外面接收信息。那么，下面哪一个选项不能当作机器人的“输入设备”？（ ）

- A、检测身体是否歪斜的“平衡传感器”（像感觉站得稳不稳的小秤）
- B、机器人内部安装好的“智能程序”（像它的大脑，用来思考和控制动作）
- C、用来接收人类指令的“遥控器”
- D、机器人的“摄像头眼睛”（用来拍下其他机器人的位置）

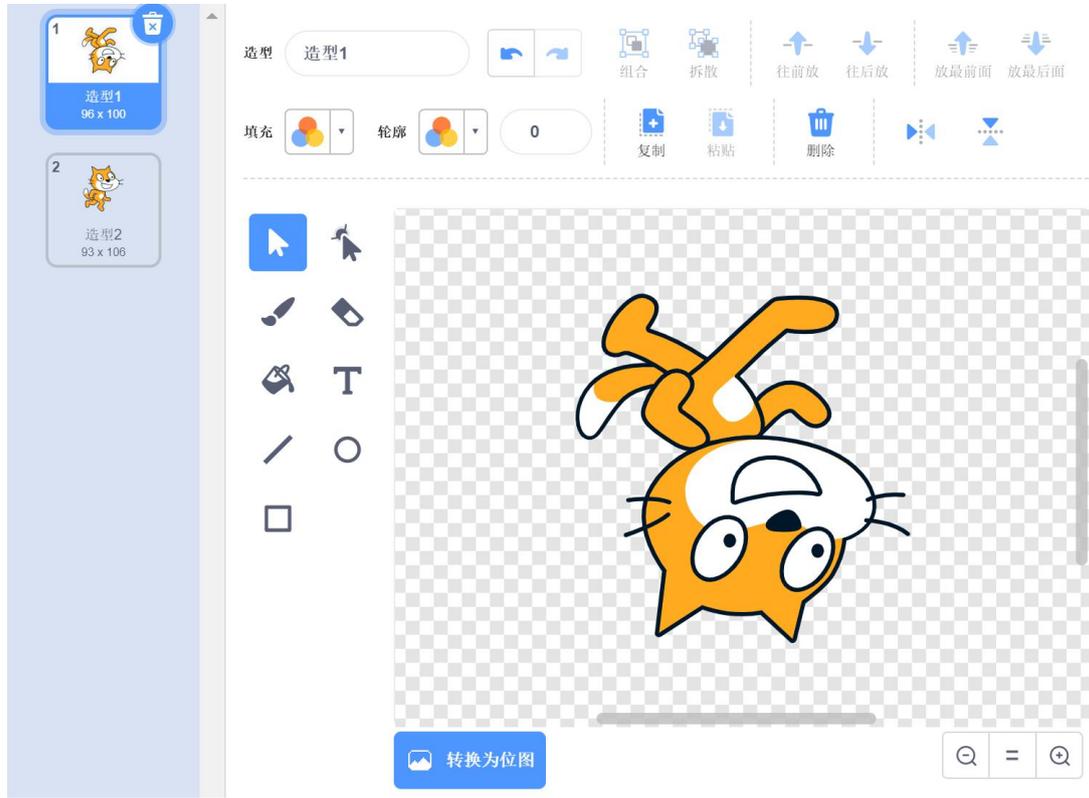
2、下面的积木块在哪个模块当中？（ ）



- A、侦测
- B、事件

- C、外观
- D、运动

3、下图为造型编辑界面，以下哪个选项可以实现让小猫造型倒立的功能？（ ）



4、如下图,公鸡有 3 个造型,以下哪组积木可以让公鸡最终展示的是 rooster-b?

()



A、



B、



C、





D、

5、默认小猫角色，下列哪个选项的积木运行后，音量可调整为 80？（ ）



A、



B、

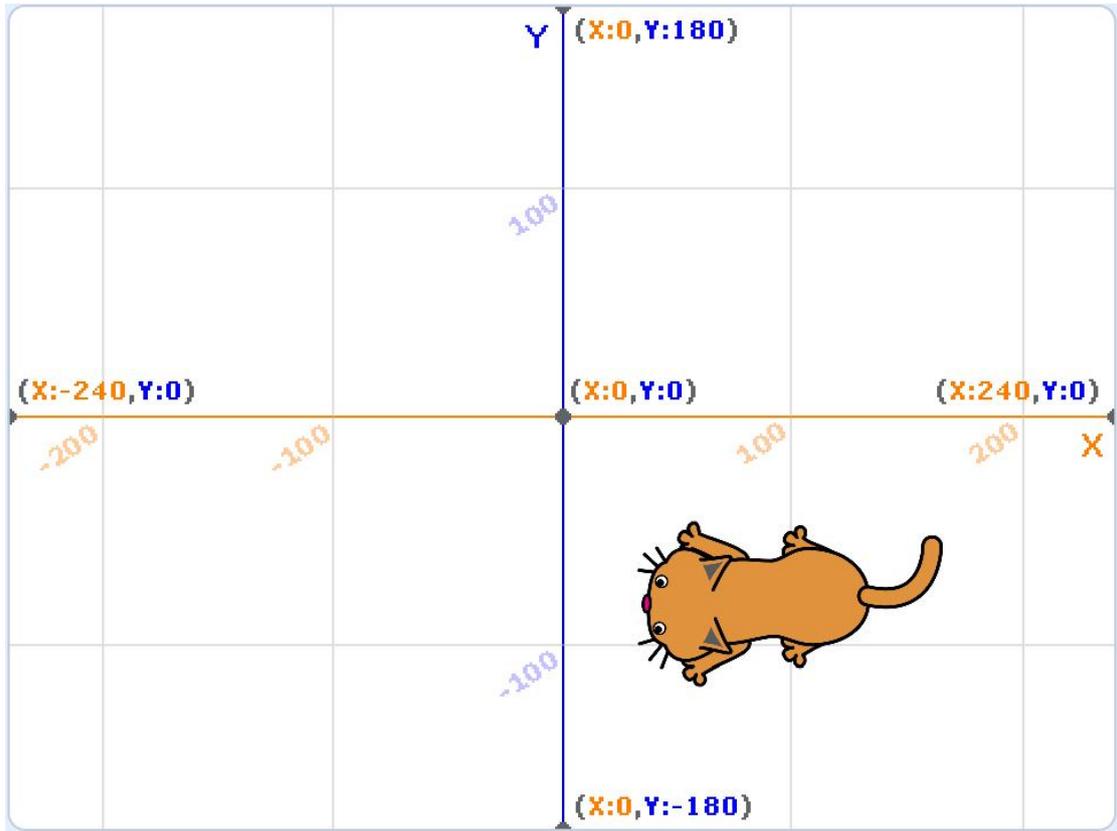


C、



D、

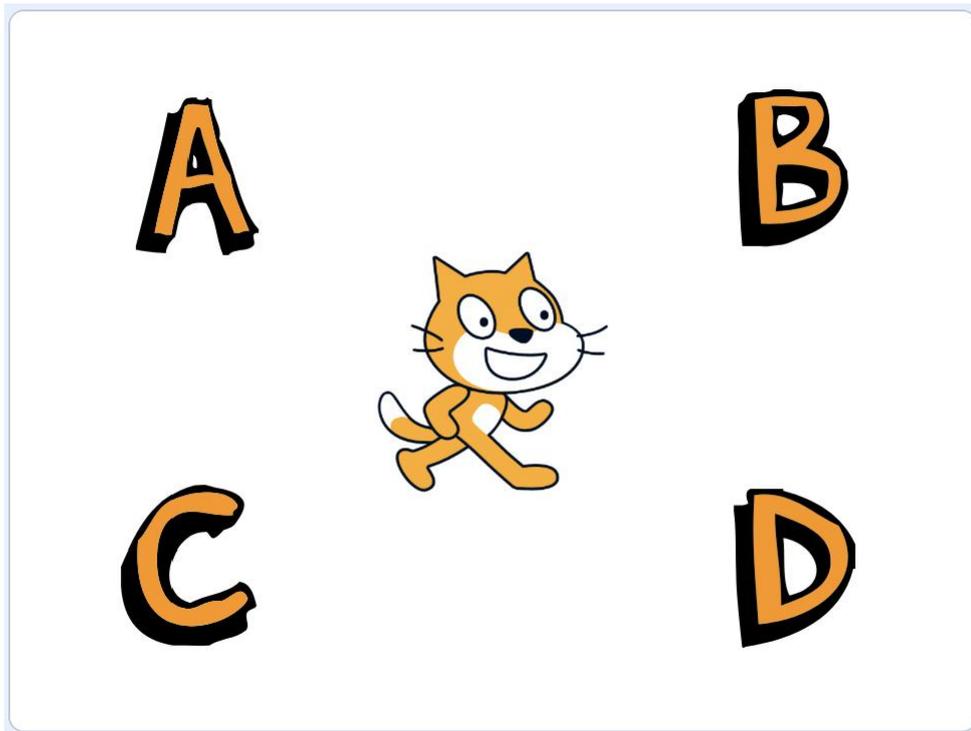
6、点击“绿旗”执行下列程序后，点击小猫几次，小猫会出现在下图位置？（ ）





- A、3
- B、4
- C、1
- D、2

7、舞台如下图所示，执行下面程序，小猫最终的大小和碰到的角色是？（ ）



```
当 被点击
将大小设为 100
如果 碰到 Block-A ? 那么
  将大小增加 10
  移到 Block-B
否则
  将大小增加 20
  移到 Block-C
如果 碰到 Block-C ? 那么
  将大小增加 -10
  移到 Block-A
否则
  将大小增加 -20
  移到 Block-D
```

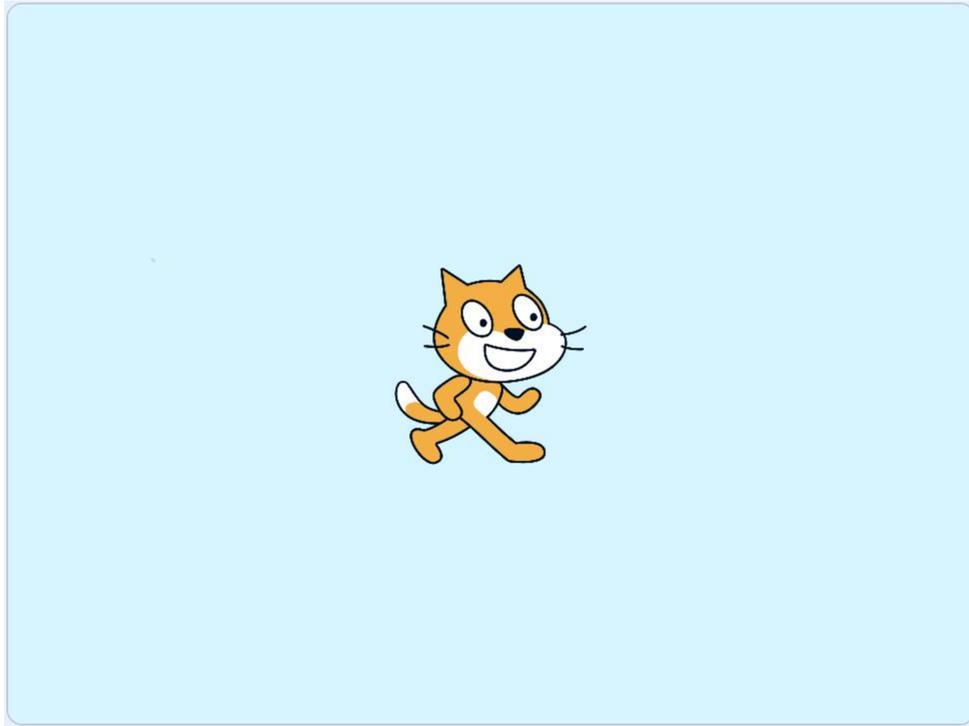
- A、100, Block-D
- B、110, Block-D
- C、110, Block-A
- D、100, Block-A

8、默认小猫角色，执行下列程序后，小猫的坐标是？（ ）

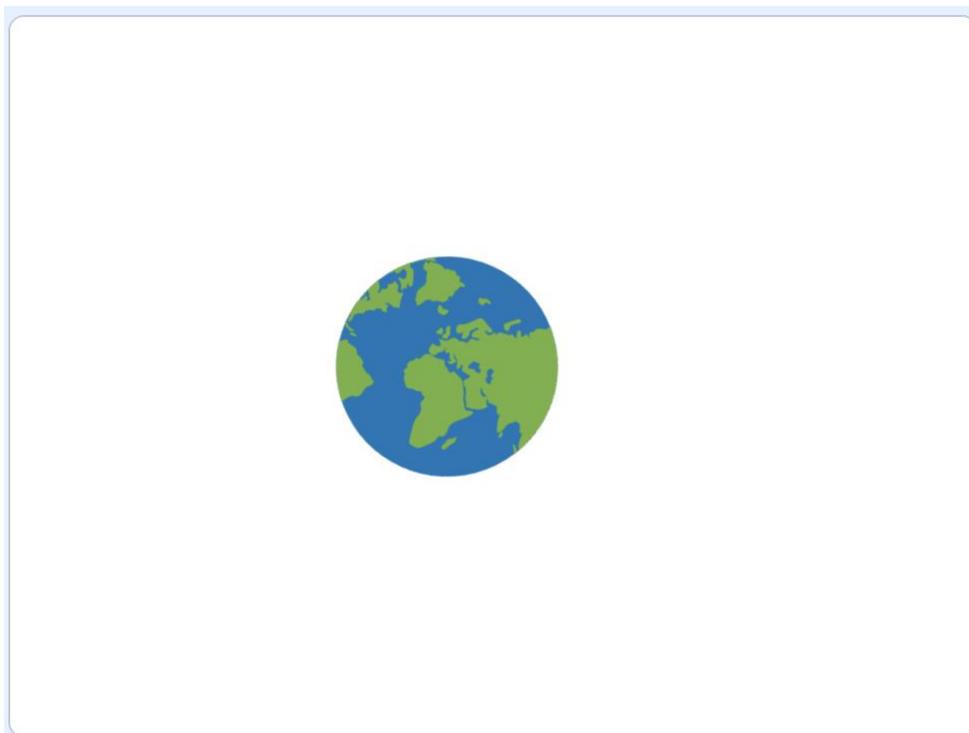


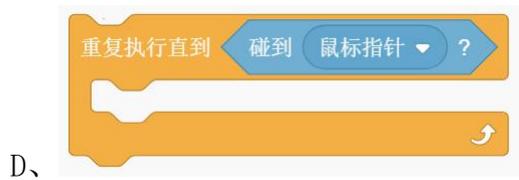
- A、(80, 50)
- B、(-120, 80)
- C、(-100, 50)
- D、(80, 80)

9、默认小猫角色，执行下列程序后，小猫面向的方向为 270° ，那么下图中缺少的积木块是？（ ）



10、给地球进行编程，想要实现碰到鼠标指针顺时针转动，否则逆时针转动的效果，下边程序缺少哪个积木块？（ ）





二、判断题 (共 5 题, 每题 4 分, 共 20 分)

题号	1	2	3	4	5
答案	✓	✓	✗	✗	✗

1、在 Scratch 中，位于程序编辑器顶部导航栏的“地球”图标，能够改变积木的显示语言，例如可以将中文切换为英文。



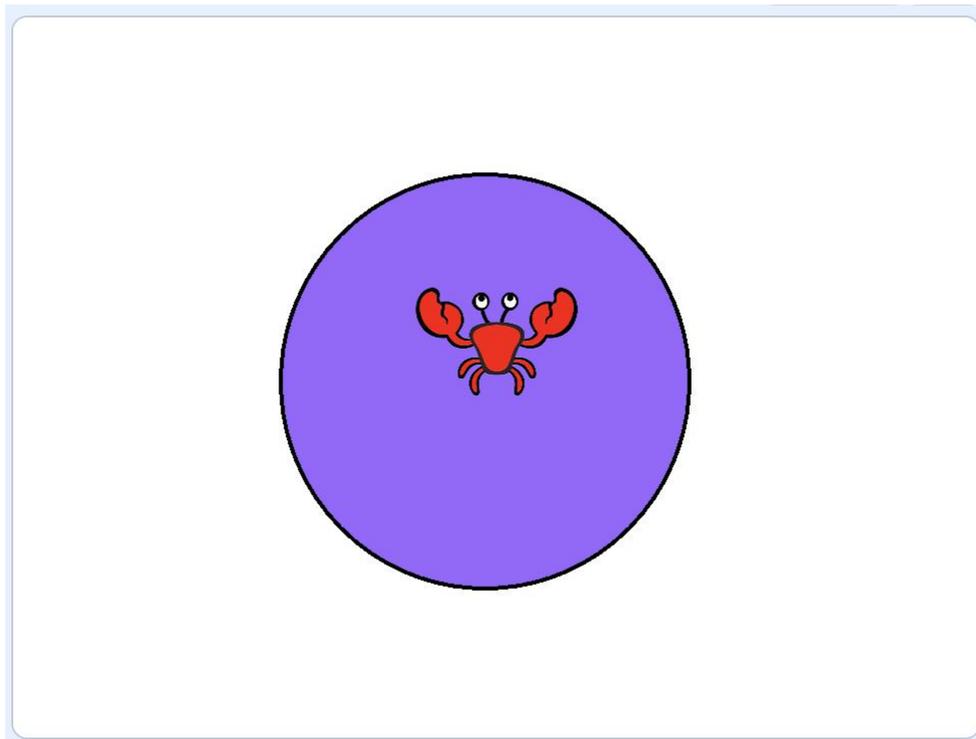
2、点击“绿旗”运行小猫和大象的程序，三秒钟后，舞台上能够看到下图的样子。





3、同学们排队做操，从前面数小军是第 10 个，从后面数小华是第 8 个，已知小军在小华前面，并且他们之间还有 3 个人。这一排一共有 20 人。

4、舞台如下图所示，执行下列程序后，小螃蟹说了两次“你好!”。



```
当 被点击  
如果 颜色 红色 碰到 紫色 ? 那么  
  说 你好! 2 秒  
等待 1 秒  
如果 颜色 紫色 碰到 红色 ? 那么  
  说 你好! 2 秒
```

5、默认小猫角色，执行下列程序，小猫在舞台上最终是下图的样子。

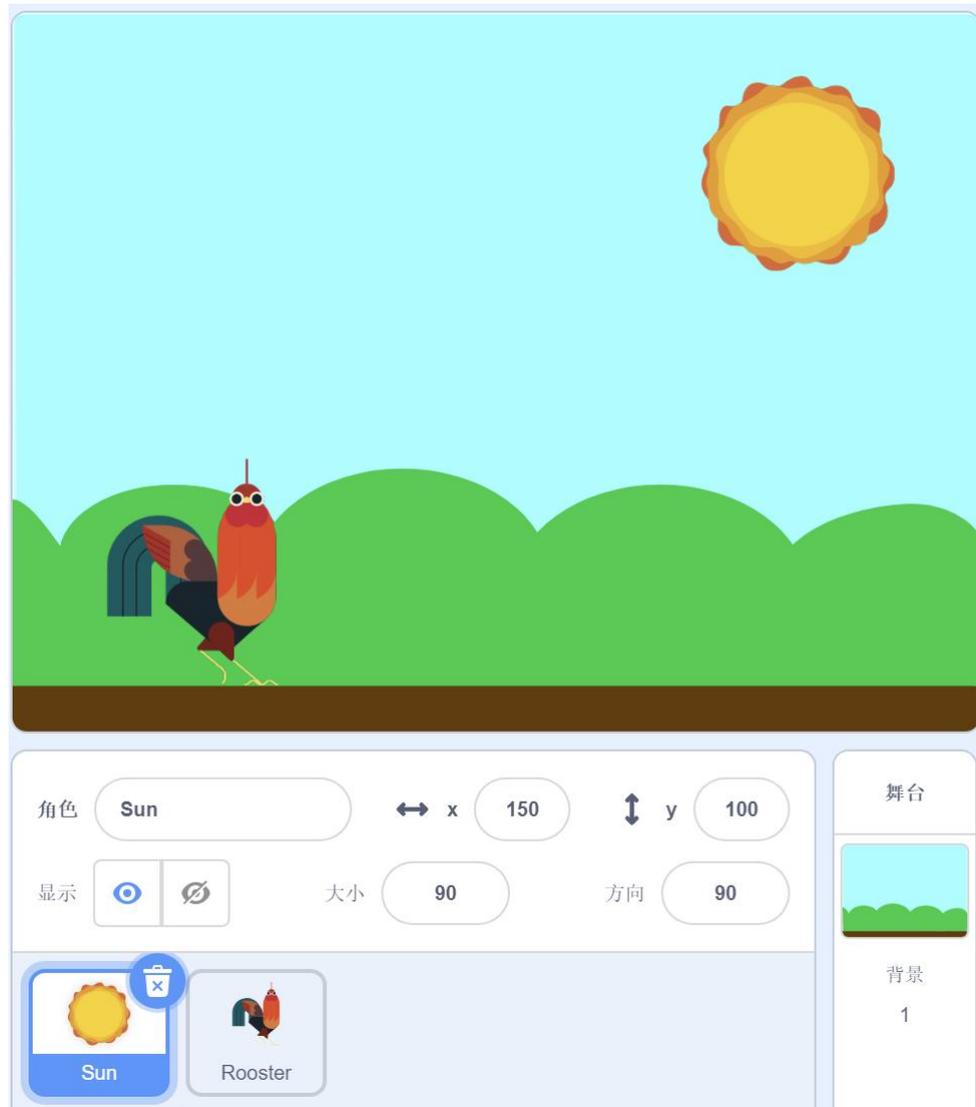
```
当 被点击  
等待 0.2 秒  
移到最 前面
```



三、编程题（2 个每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、日出



准备工作:

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Sun（太阳）和 Rooster（公鸡）。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Blue Sky（蓝天）。

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，舞台背景切换为“Blue Sky”。

(2) 背景天空初始亮度较暗（亮度特效为-50），随后以**每0.4秒变亮一次**（亮度特效增加5）的方式，**重复10次**，模拟日出时天空逐渐明亮的效果。

(3) 点击绿旗，角色 Rooster 的初始位置在舞台左侧（X=-150，Y=-100），初始方向为 90°，初始造型为 rooster-a，初始大小为 80。

(4) 角色 Rooster 需要一边播放“rooster”音乐，一边以**每隔1秒**就更换下一个造型的方式，重复执行2次，模仿鸣叫动作。

(5) 点击绿旗，角色 Sun 的初始位置为（X=150，Y=-100），初始方向为 90°，初始大小为 90，初始虚像特效为 100。

(6) Sun 需要以**每隔0.2秒** y 坐标就增加 10，同时右转 18°，虚像特效减少 5 的方式，重复执行 20 次，最终升到空中。

注意事项：

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

参考程序：

(1) 角色：Rooster



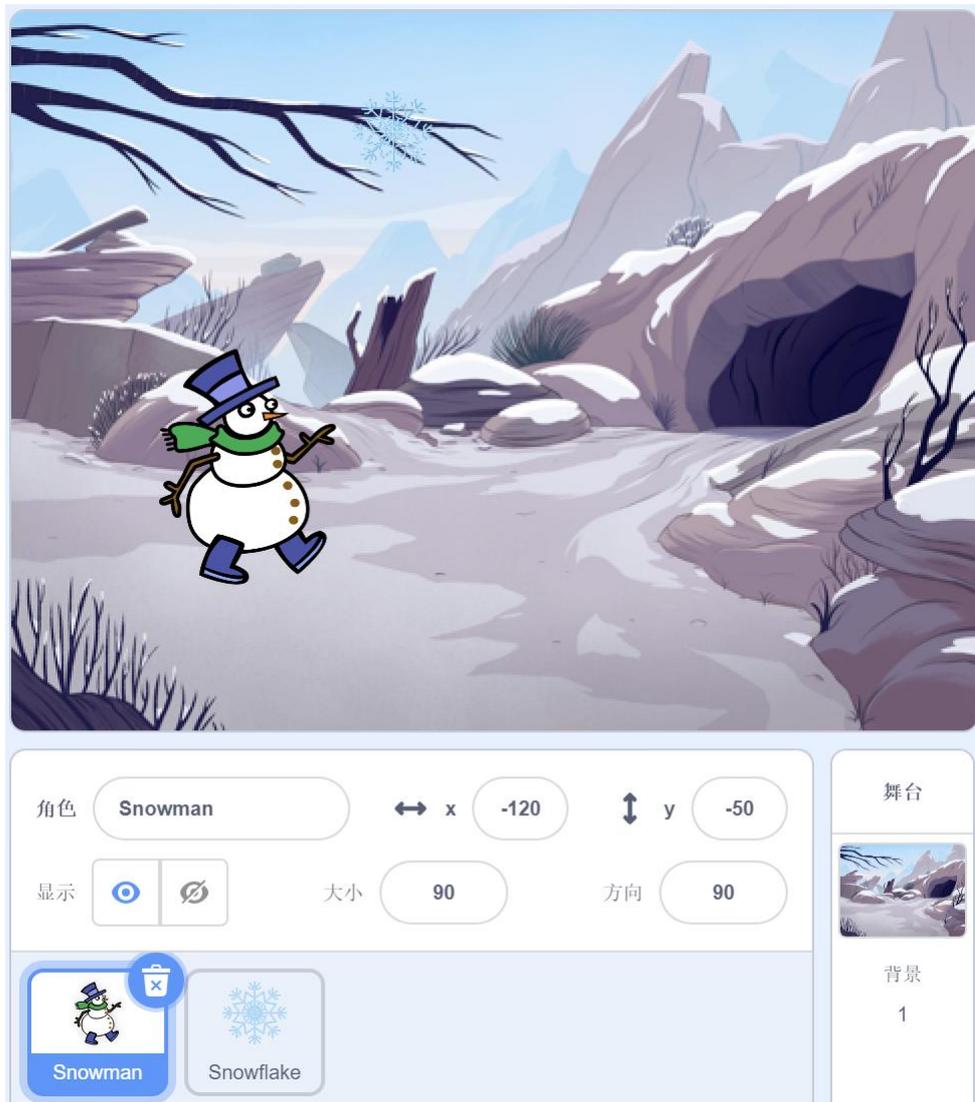
(2) 角色: Sun



(3) 背景:



2、雪人



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Snowman（雪人）和 Snowflake（雪花）。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Mountain（雪山）。

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，背景切换到 Mountain。
- (2) 点击绿旗，角色 Snowman 的初始位置为 $(X=-200, Y=-50)$ ，初始方向为 90° ，初始大小为 90。

(3) 通过键盘**左右方向键**控制雪人移动，按下向左“←”键，x 坐标减少 5，按下向右“→”键，x 坐标增加 5，此过程持续直到按下空格键为止。

(4) 按下**空格键**后，雪人停止移动，并完成一个“跳跃”动作，即：y 坐标增加 100，**等待 0.5 秒**后，y 坐标减少 100。

(5) **等待 1 秒**后，停止全部脚本。

(6) 点击绿旗，角色 Snowflake 的初始位置为 (X=-50, Y=120)，初始方向为 90°，初始大小为 20。

(7) Snowflake 的虚像特效为 0（完全显示），移到最前面并显示出来，静静等待，直到碰到 Snowman。

(8) 碰到 Snowflake 后，**等待 0.5 秒**，以虚像特效增加 2，y 坐标减小 10 的方式执行 25 次，执行完后雪花消失（隐藏角色）。

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）（5）全部写在角色 Snowman 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（6）（7）（8）写在角色 Snowflake 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

参考程序：

(1) 角色：Snowman



(2) 角色: Snowflake



(3) 背景:

