

GESP 图形化二级样题卷

(满分：100分 考试时间：90分钟)

学校：_____

姓名：_____

题目	一	二	三	总分
得分				

一、单选题（每题3分，共30分）

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

1、中国的国家顶级域名是（ ）

- A. .ch
- B. .cn
- C. .chn
- D. .china

2、执行下方脚本后，角色会“说”（ ）



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

D. 4

3、下列脚本中，不能实现角色面向鼠标指针的是()



4、利用角色旋转绘制花朵，左图脚本比右图绘制出来的花瓣会()



A. 更稀疏

B. 更密

- C. 没有差别
- D. 都不对

5、读取下方脚本分析下列说法正确的是()



- A. 角色如果碰到鼠标指针，那么说：“你好！”
- B. 角色碰到鼠标指针之前，一直说：“你好！”
- C. 角色碰到鼠标指针之前，说：“你好！”2秒，就不再说了；
- D. 以上都不对。

6、下面哪组结构需要根据判断条件成立与否选择程序执行的路线()

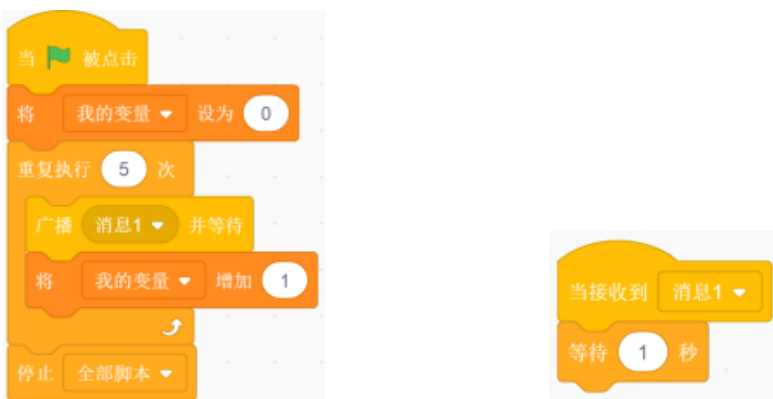
- A. 顺序结构
- B. 选择结构
- C. 循环结构
- D. 以上都不是

7、点击绿旗，鼠标碰到小象但是不按下鼠标键，小象角色会发生什么变化？()



- A. 小象没变化
- B. 小象换成 elephant-b 造型
- C. 小象消失了
- D. 小象换成 elephant-b 背景

8、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

9、执行下面程序，绘制的图形是？（ ）

```

    面向 90 方向
    移到 x: 0 y: 0
    将笔的颜色设为 蓝色
    将笔的粗细设为 20
    落笔
    重复执行 5 次
        移动 36 步
        将笔的颜色 增加 20
    
```

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

10、小猫的程序如下图所示，苹果没有程序。以下表述正确的是？（ ）

```

    当 被点击
    重复执行 5 次
        移动 30 步
        克隆 Apple
    停止 全部脚本
    
```

- A. 只有一个苹果
- B. 有 6 个苹果，重叠在一起
- C. 有 6 个苹果，排成一行
- D. 有 5 个苹果，排成一行

二、判断题（每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	×	×	×	√	√

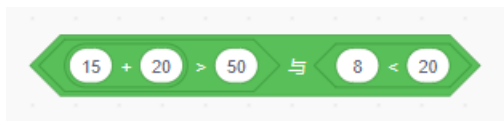
1. 执行下面程序，按下空格键，只会删除一个克隆体。（ ）



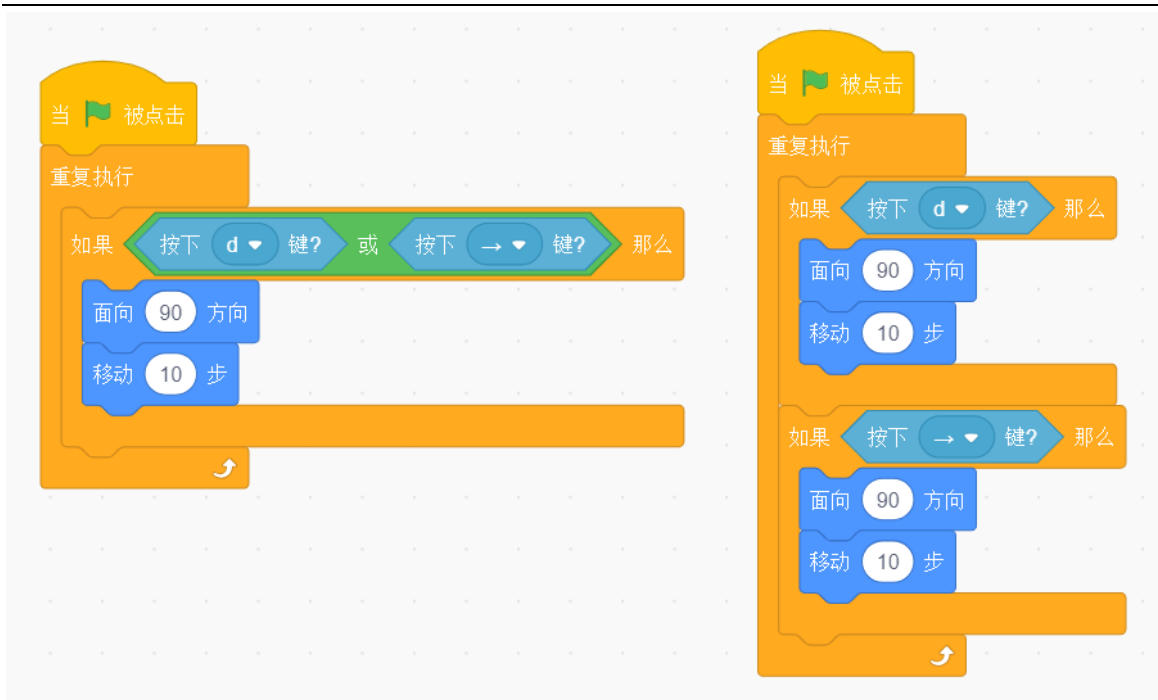
2. 执行下面程序，变量“随机数”的值可能会显示 21。（ ）



3. 下面积木运行结果为 true。（ ）



4. 下列两个程序运行结果一样。（ ）



5、绘图编辑器中有两种编辑模式：位图模式和矢量图模式。（ ）

三、编程题（每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、快乐的小鸡

让快乐的小鸡碰到不同的角色后，切换不同的造型。



准备工作：

角色：删除默认的小猫角色，添加角色小鸡 Chick，太阳 Sun 和食物 Fruit Salad。

背景：使用默认的白色背景。

功能实现：

(1) 点击绿旗后，Chick 处于 Chick-a 造型并站在舞台左下角，Sun 和 Fruit Salad 位于舞台的随机位置；

(2) 当按下上下左右键可以控制小鸡上、下、左、右移动（无需改变小鸡面向的方

向);

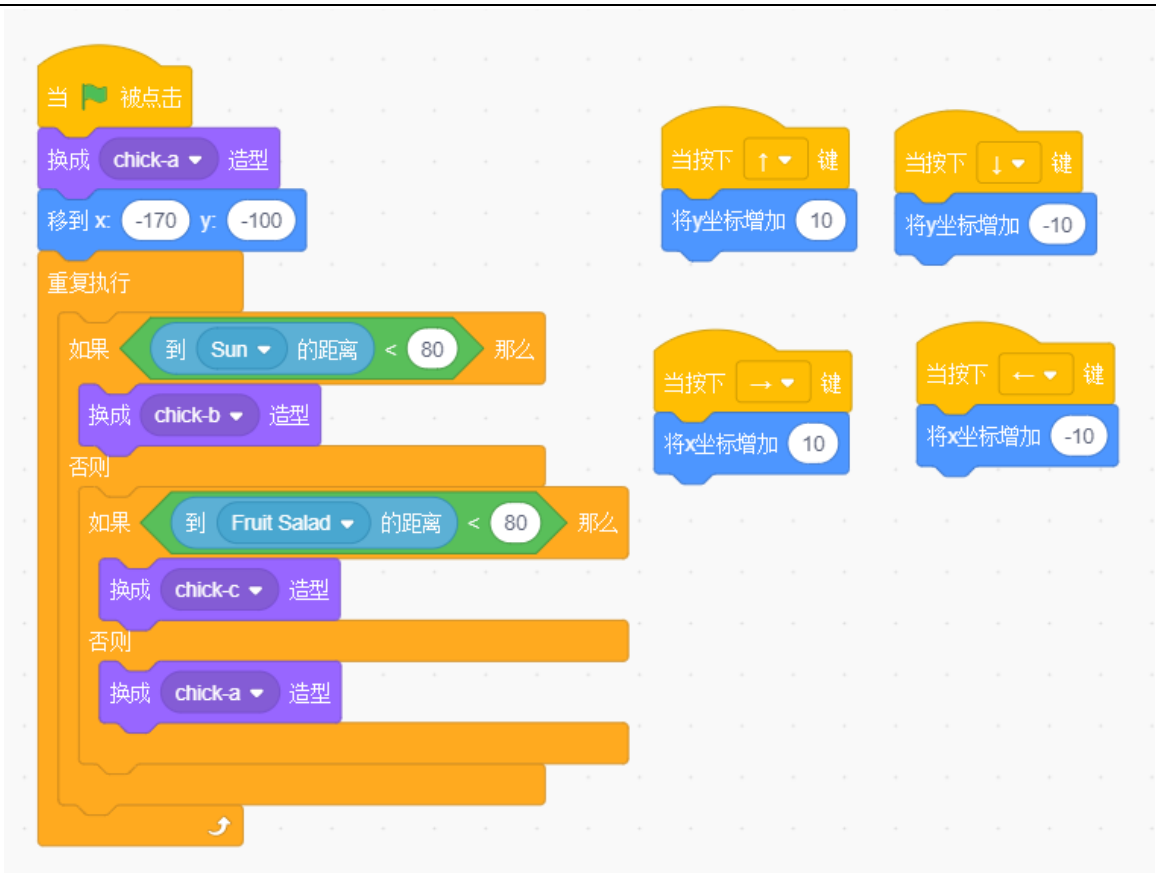
- (3) 小鸡距离太阳小于 80 个单位时, 切换为造型 Chick-b;
- (4) 小鸡距离食物小于 80 个单位时, 小鸡切换为造型 Chick-c;
- (5) 小鸡距离太阳和食物大于等于 80 个单位时, 小鸡切换回造型 Chick-a。

评分标准:

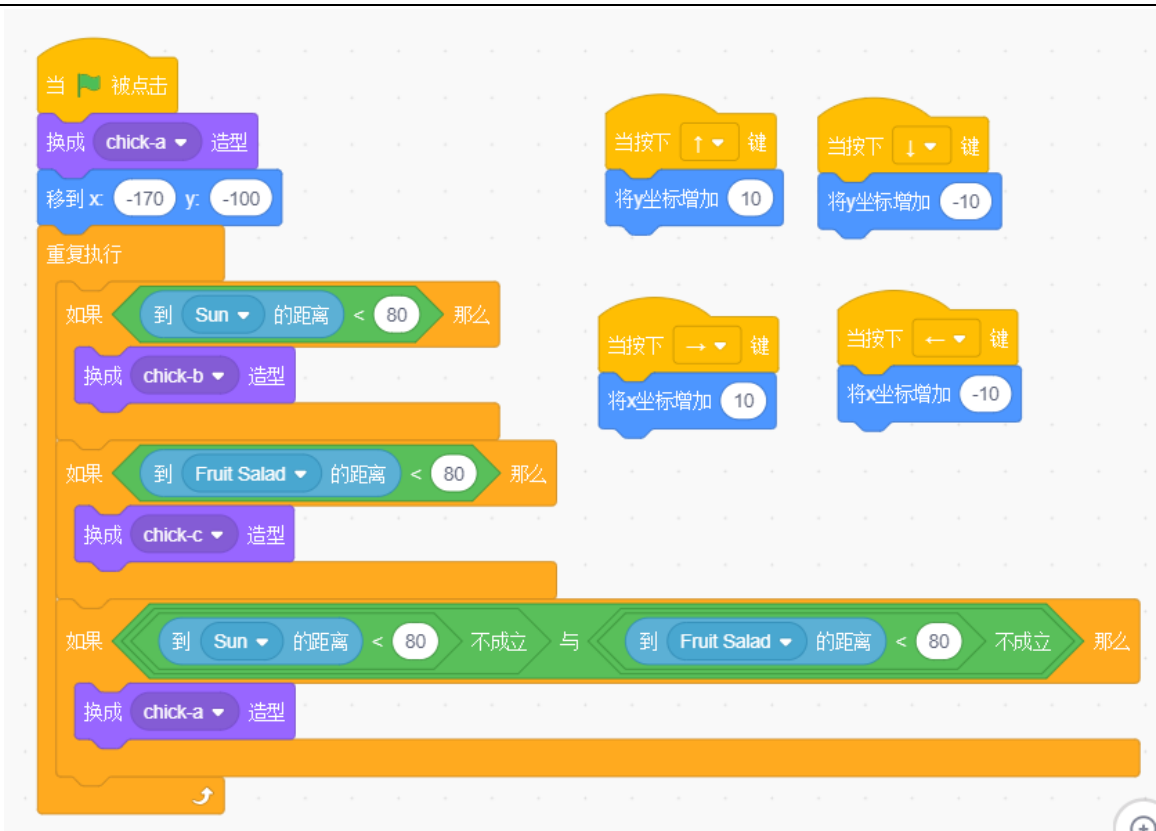
- (1) 点击绿旗后, Chick 处于 Chick-a 造型并站在舞台左下角, Sun 和 Fruit Salad 位于舞台的随机位置; (5 分)
- (2) 当按下上下左右键可以控制小鸡上、下、左、右移动 (无需改变小鸡面向的方向); (5 分)
- (3) 小鸡距离太阳小于 80 个单位时, 切换为造型 Chick-b; (5 分)
- (4) 小鸡距离食物小于 80 个单位时, 小鸡切换为造型 Chick-c; (5 分)
- (5) 小鸡距离太阳和食物大于等于 80 个单位时, 小鸡切换回造型 Chick-a。(5 分)

参考程序:

角色: Chick (方法一)



角色：Chick（方法二）



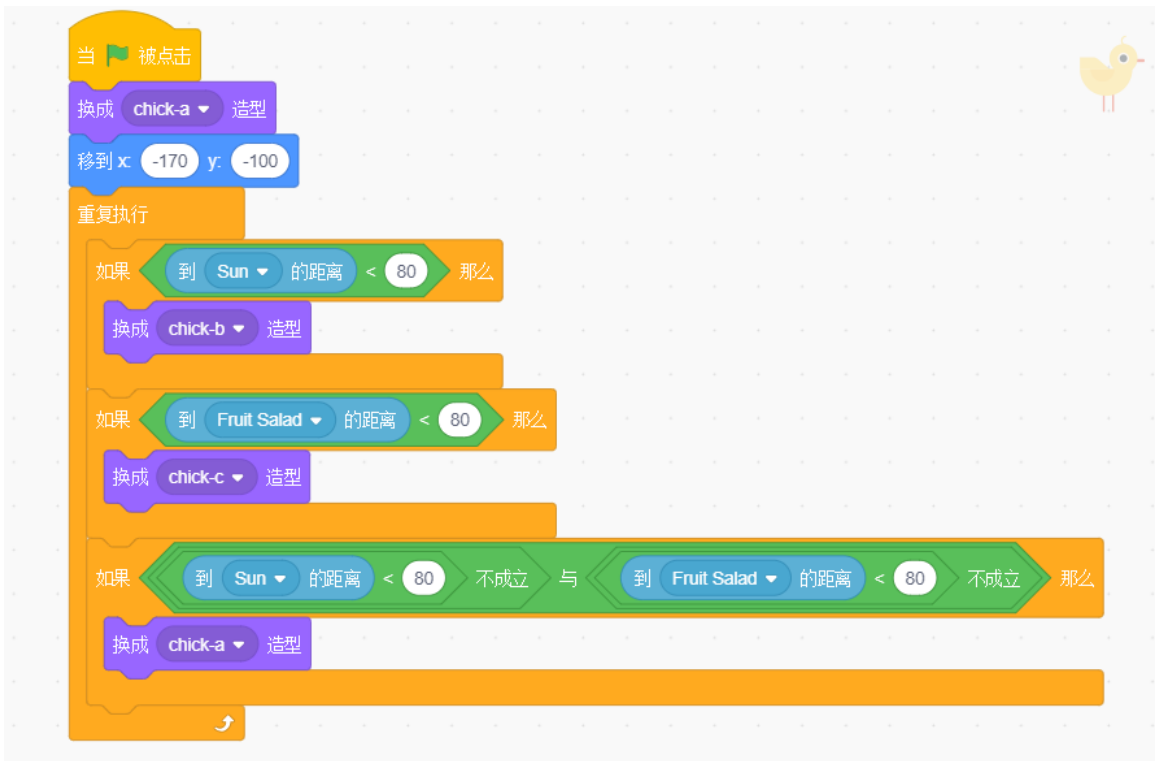
The script starts with a 'When green flag is clicked' event block. It then sets the costume to 'chick-a' and moves the character to x: -170, y: -100. A 'Repeat' loop contains three conditional blocks:

- If 'Distance to Sun < 80', then change costume to 'chick-b'.
- If 'Distance to Fruit Salad < 80', then change costume to 'chick-c'.
- If 'Distance to Sun < 80' is false AND 'Distance to Fruit Salad < 80' is false, then change costume to 'chick-a'.

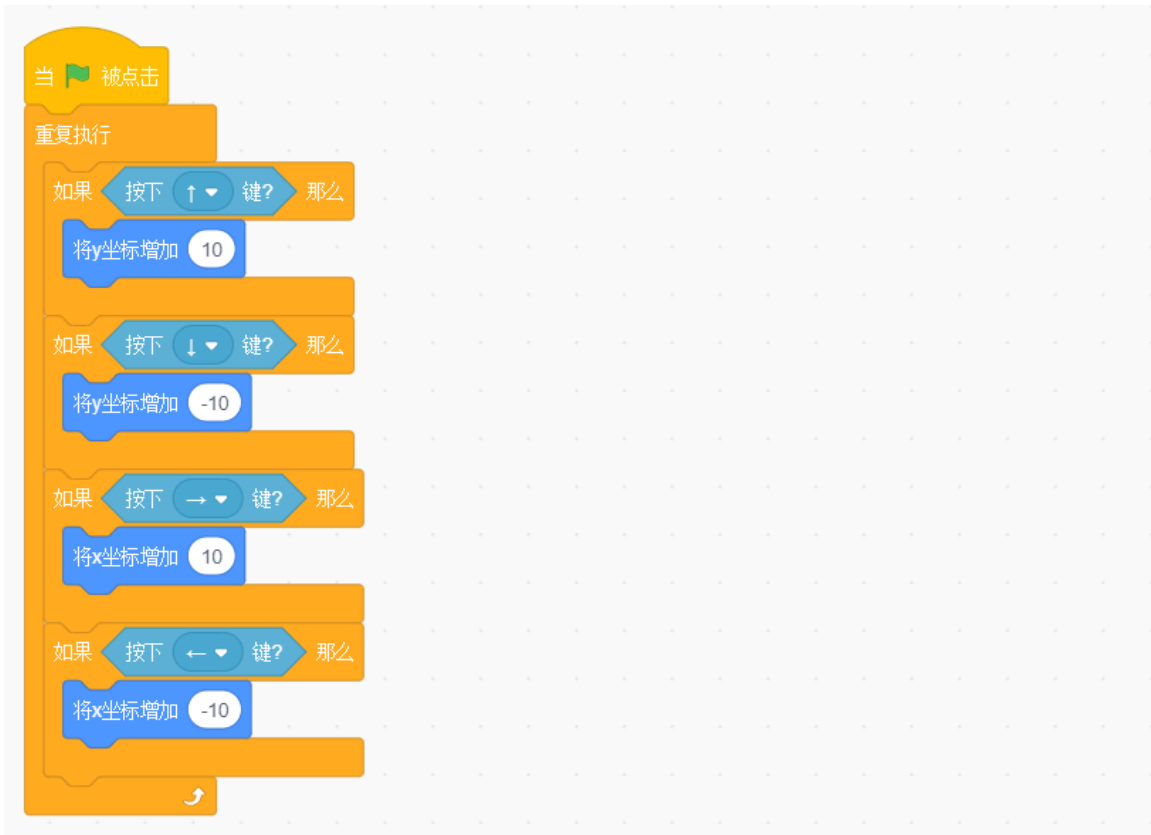
Surrounding the script are four keypress blocks:

- When 'Up' key is pressed: 'Increase y coordinate by 10'.
- When 'Down' key is pressed: 'Increase y coordinate by -10'.
- When 'Right' key is pressed: 'Increase x coordinate by 10'.
- When 'Left' key is pressed: 'Increase x coordinate by -10'.

角色：Chick（方法三）



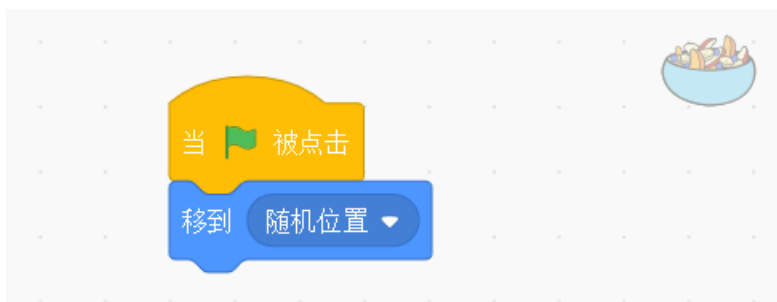
This script is identical to the one in the previous block, but it includes a small chick icon in the top right corner of the workspace.



角色：Sun



角色：Fruit Salad



2、绘制如下图形



准备工作

- (1) 隐藏默认角色小猫。

功能实现

- (1) 小猫的初始位置为 $(x:0, y:0)$ ，面向方向为 45 度；
- (2) 设置画笔粗细为 3，颜色为红色；
- (3) 通过次数限制循环画出边长为 50 的正方形；
- (4) 通过循环嵌套画出如图所示的三个正方形。

评分标准：

- (1) cat 的初始位置为 $(x:0, y:0)$ ，面向方向为 45 度； (5 分)
- (2) 设置画笔粗细为 3，颜色为红色； (5 分)
- (3) 通过次数限制循环画出边长为 50 的正方形； (5 分)
- (4) 通过循环嵌套画出如图所示的三个正方形。 (10 分)

参考程序：

方法一：



方法二：

The image shows a Scratch script designed to draw a square. The script begins with a yellow 'When green flag is clicked' block. This is followed by a purple 'Hide' block. The turtle is then moved to the origin (0, 0) with a blue 'Move to x: 0 y: 0' block. It is then oriented at a 45-degree angle with a blue 'Face 45 direction' block. The drawing process starts with a green 'Erase everything' block, followed by setting the pen color to red ('Set pen color to' with a red circle) and the pen thickness to 3 ('Set pen thickness to' with the number 3). A green 'Pen down' block is used to start drawing. The main drawing loop is a large orange 'Repeat 3 times' block. Inside this loop is an orange 'Repeat 6 times' block. Within the inner loop, the turtle moves 50 steps ('Move 50 steps'), turns right 90 degrees ('Turn right 90 degrees'), and then turns right 180 degrees ('Turn right 180 degrees').