

GESP 图形化一级样题卷

(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	D	B	B	D	D	C	C	A	D

1、以下和计算机领域密切相关的奖项是（ ）。

- A. 奥斯卡奖
- B. 图灵奖
- C. 诺贝尔奖
- D. 菲尔兹奖

2、以下不是存储设备的是（ ）。

- A. 光盘
- B. 磁盘
- C. 固态硬盘
- D. 鼠标

3、为了以后能够继续使用刚刚做完的 Scratch 作品，需要完成下列哪项操作。

（ ）

- A. 新建文件
- B. 保存文件

C、删除文件

D、复制文件

4、点击绿旗，下面哪个选项可以实现播放狗叫声并在声音全部播放完毕后，小狗向右移动？（ ）



A、



B、



C、





D、

5、运行下列程序，角色的最终坐标为？（ ）



A、（100， 50）

B、（100， 0）

C、（-100， 50）

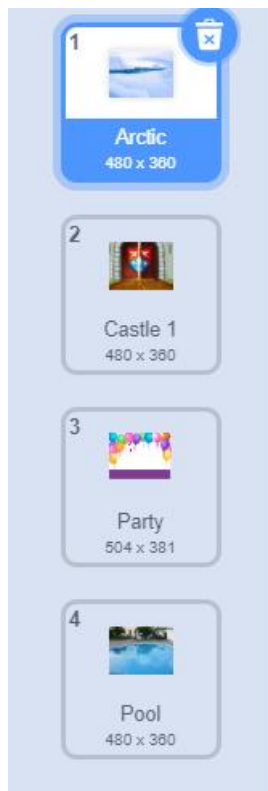
D、（100， -50）

6、默认小猫角色的程序如下图所示，运行之后，说法正确的是？（ ）



- A、小猫可能会说出重复的数字
- B、小猫肯定不会说出数字 1
- C、小猫肯定不会说出数字 10
- D、程序运行后，小猫只说出一个数字就停止了

7、背景如下图所示，下列选项正确的是？（ ）

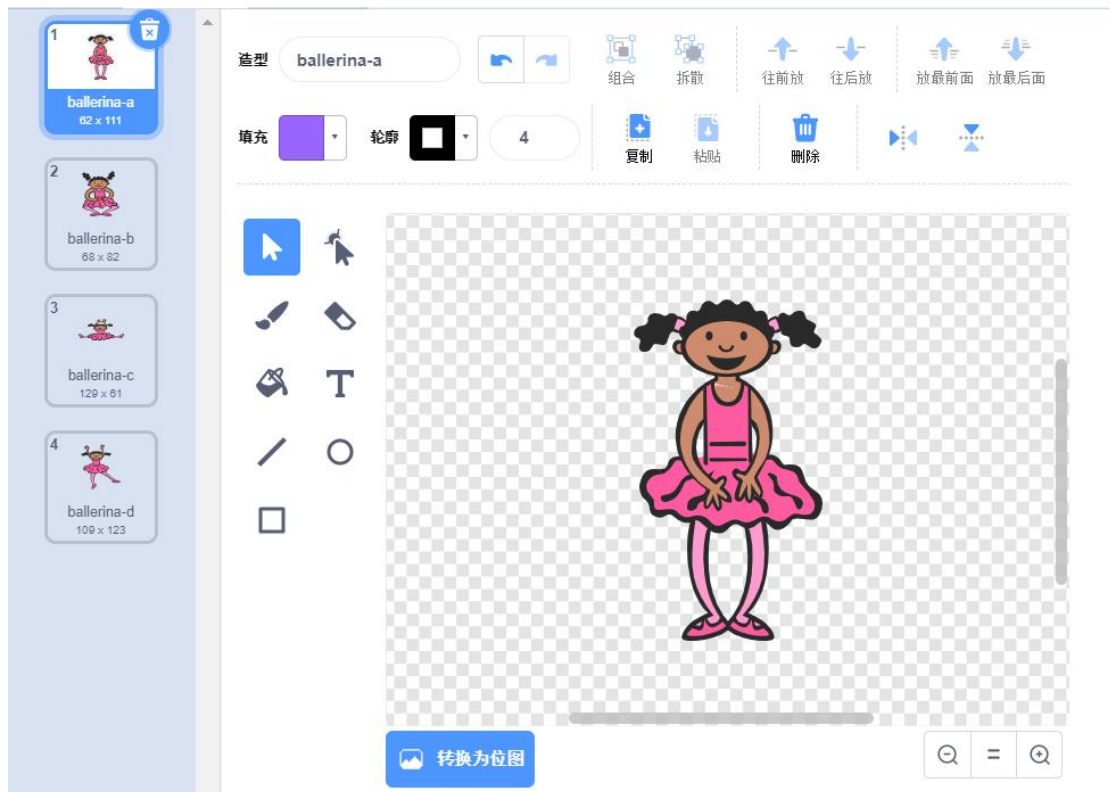


- A、可以把所有的背景全部删除
- B、如果当前背景为“Pool”，执行“下一个背景”积木后，背景不会发生切换

C、在角色代码中能切换舞台背景

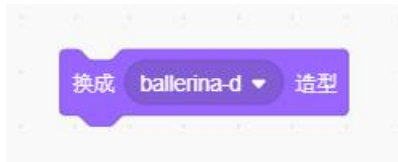
D、当删除背景编号为 1 的背景后，剩下的背景编号分别为 2、3、4、5

8、ballerina 是个喜欢跳舞的女孩，当前造型为“ballerina-a”，下列哪个选项不能将角色 ballerina 切换成“ballerina-d”造型？（ ）



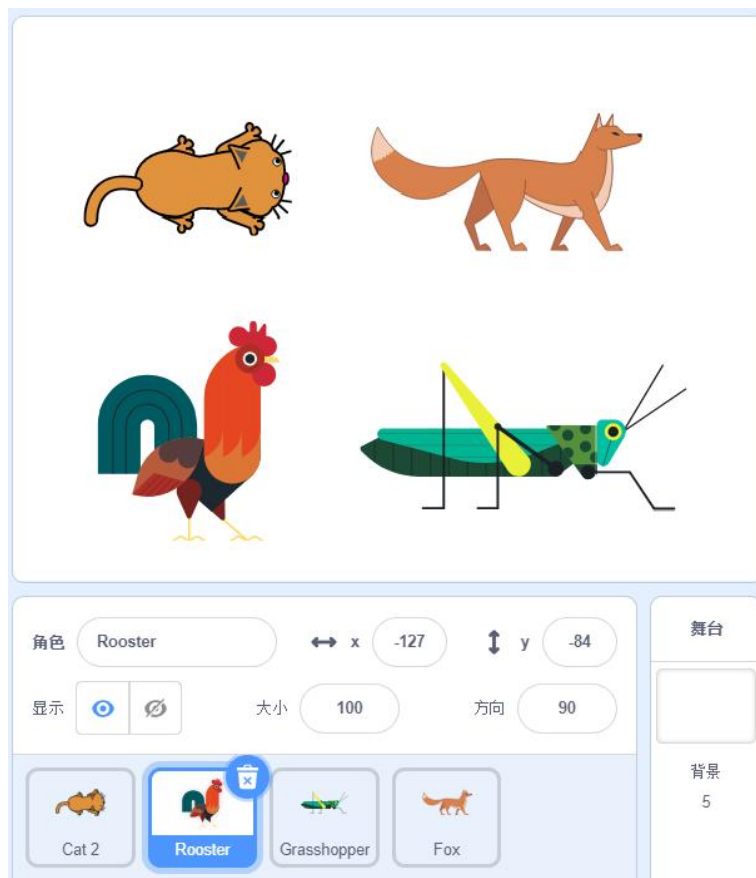


C.



D.

9、下列选项是公鸡 Rooster 程序的一部分，哪个选项可以让 Rooster 碰到蝗虫 Grasshopper 说“吃掉蝗虫了”，碰到其它角色什么都不说？（ ）



A.



B.



C.



D.



10、运行下列程序，说法正确的是（ ）



- A. 程序会一直重复执行下去，任何情况下都不会停止
- B. 角色移动到舞台中心，按下空格键后一直移动
- C. 角色会一直移动到按下空格键，然后停下来，不会说“你好！”
- D. 角色会一直移动到按下空格键，然后停下来，说“你好！”

二、判断题（每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	✓	✗	✓	✓	✗

- 1、声音“Cave”的播放时长为 7 秒，下列两个程序执行的效果相同。（ ）



2、小猫的初始位置和程序如下图所示，运行程序后，小猫越来越接近老鼠。()



3、默认小猫角色的程序如下图所示，程序执行后，看不到小猫的移动和旋转。()



4、无论是背景的编号，还是造型的编号都是从 1 开始。()

5、默认小猫角色的程序如下图所示，点击绿旗运行程序，每次按下空格键，角色的颜色都会变化。（ ）



三、编程题（每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、踢足球



准备工作：

- (1) 选择背景 Playing Field。
- (2) 删除默认小猫角色，添加角色 Ben、Jordyn 和 Soccer Ball。

功能实现：

- (1) 用积木实现 Jordyn 的初始位置为舞台左下角坐标为 $(-164, -81)$ ，初始造型为 jordyn-a，面向右侧，如图所示；
- (2) 用积木实现 Ben 的初始位置为舞台右上角坐标为 $(187, 53)$ ，初始造型为 ben-d，面向左侧，如图所示；
- (3) 用积木实现 Soccer Ball 位于 Jordyn 脚前不远处坐标为 $(-114, -119)$ ，

面向 Ben;

(4) 点击绿旗, Jordyn 每隔 1 秒切换一个造型, 直至其造型为 jordyn-d;

(5) 在切换到 jordyn-b 造型后, Soccer Ball 播放声音 basketball bounce 的同时向 Ben 移动, 直到碰到 Ben 为止;

(6) 当 Ben 碰到 Soccer Ball 后, Ben 说 “好球” 2 秒, 终止本身程序;

注意: 本程序只允许使用运动、外观、事件 (除广播)、控制、侦测类积木块。

评分标准:

(1) 用积木实现 Jordyn 的初始位置为舞台左下角, 初始造型为 jordyn-a, 面向右侧; (3 分) 用积木实现 Ben 的初始位置为舞台右上角, 初始造型为 ben-d, 面向左侧; (4 分) 用积木实现 Soccer Ball 位于 Jordyn 脚前不远处, 面向 Ben; (3 分) (共 10 分)

(2) 点击绿旗, Jordyn 每隔 1 秒切换一个造型, 直至其造型为 jordyn-d。 (5 分)

(3) 在切换到 jordyn-b 造型后, Soccer Ball 播放声音 basketball bounce 的同时向 Ben 移动, 直到碰到 Ben 为止。 (5 分)

(4) 当 Soccer Ball 碰到 Ben 后, Ben 说 “好球” 2 秒, 终止本身程序。 (5 分)

参考程序:

Jordyn 角色

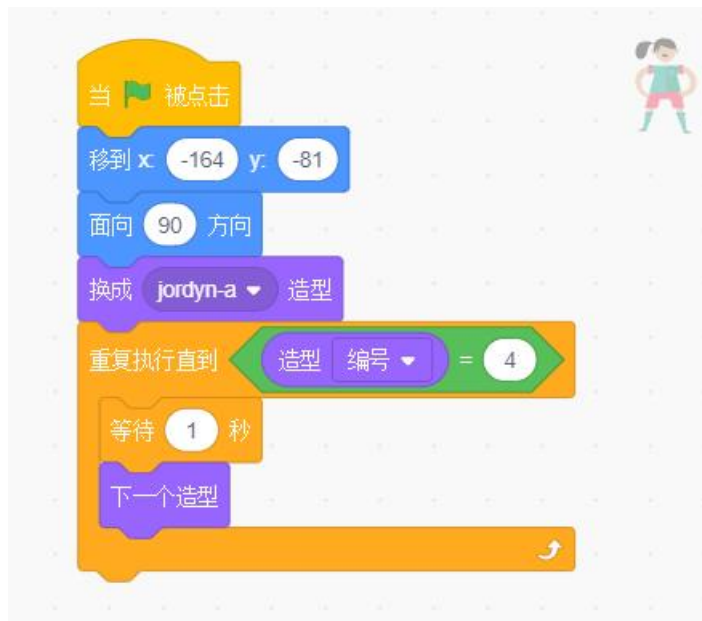
第一种:



第二种：

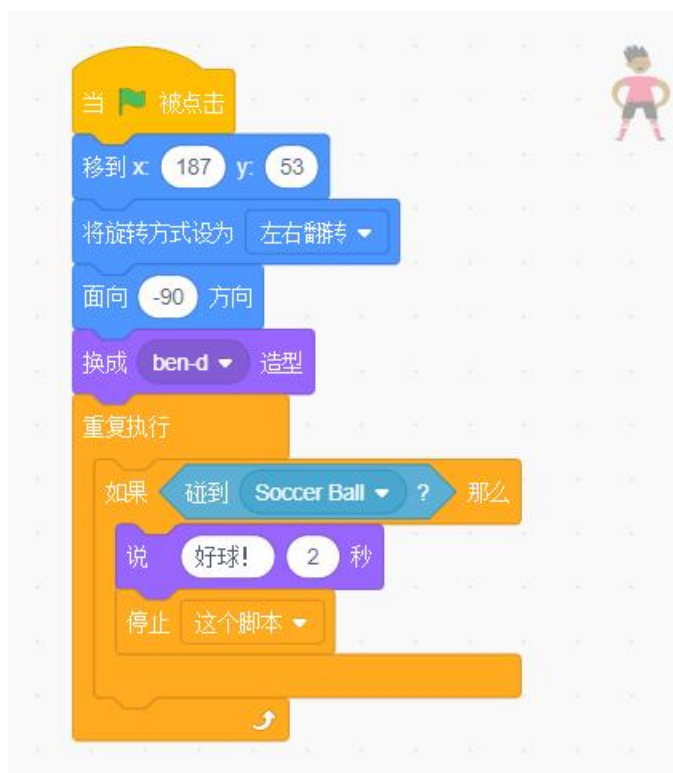


第三种：



Ben 角色

第一种:



第二种:



第三种:



Soccer Ball 角色

第一种:



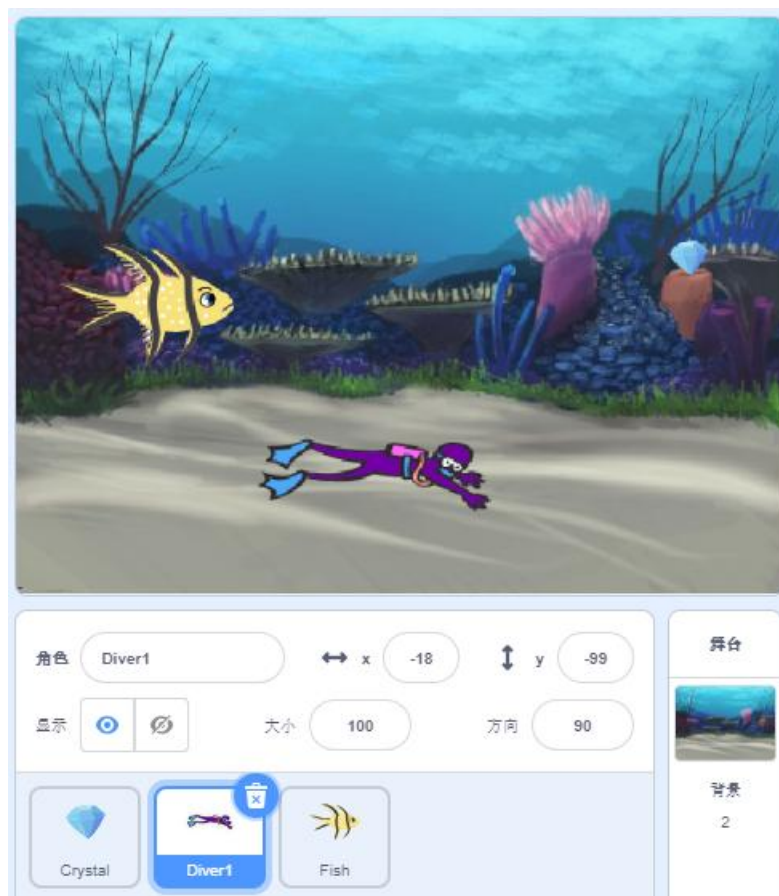
第二种：



第三种：



2、海底寻宝



准备工作：

- (1) 导入背景 Underwater 2;
- (2) 删除默认小猫角色，导入角色 Crystal、Diver1 和 Fish。

功能实现：

- (1) 点击绿旗，用积木实现潜水员的初始坐标为（-130，-125），面向舞台的右侧，钻石的初始坐标为（180，30）；
- (2) 点击绿旗，用积木实现小鱼在舞台的左侧，面向舞台的右侧，初始造型为 fish-c，沿着水平方向不断游动，碰到边缘就反弹，且肚皮不能朝下；
- (3) 潜水员能够面向鼠标指针，以移动 10 步，等待 0.2 秒的速度在舞台上移动（通过移动鼠标指示方向，指引潜水员找到钻石）；
- (4) 在移动过程中，潜水员如果碰到钻石，那么就停止移动，说“找到钻石啦”2 秒，终止所有程序。

注意：本程序只允许使用运动、外观、事件（除广播）、控制、侦测类积木块。

评分标准：

- (1) 点击绿旗，用积木实现潜水员的初始坐标为（-130，-125），面向舞台的右侧，钻石的初始坐标为（180，30）；（5 分）
- (2) 点击绿旗，用积木实现小鱼在舞台的左侧，面向舞台的右侧，初始造型为 fish-c，沿着水平方向不断游动，碰到边缘就反弹，且肚皮不能朝下；（5 分）
- (3) 潜水员能够面向鼠标指针，以移动 10 步，等待 0.2 秒的速度在舞台上移动（通过移动鼠标指示方向，指引潜水员找到钻石）；（10 分）
- (4) 在移动过程中，潜水员如果碰到钻石，那么就停止移动，说“找到钻石啦”2 秒，终止所有程序。（5 分）

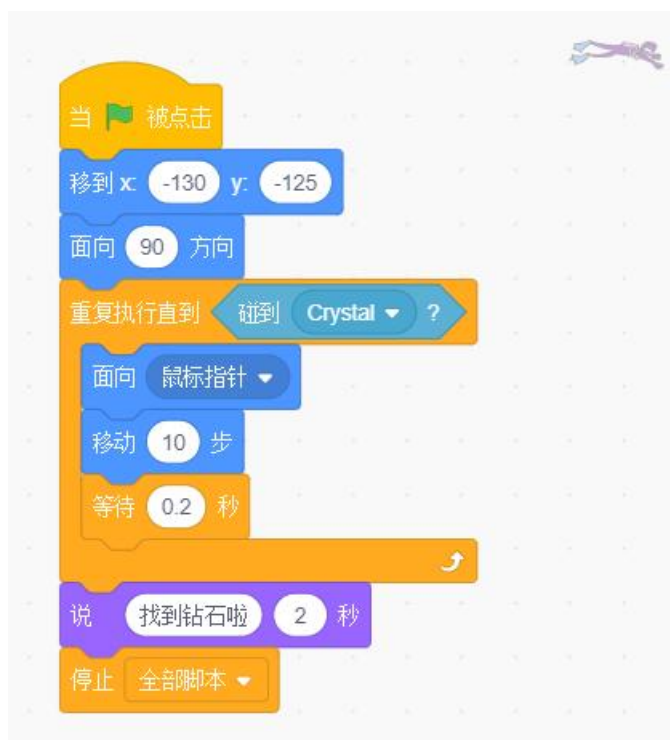
参考程序：

潜水员角色

第一种：



第二种：



小鱼角色

第一种：



第二种：



钻石角色

