

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	A	B	D	C	C	D	D	B	C	B

1、运行下列程序，角色的最终坐标为？（ ）



- A. (100, -100)
- B. (100, 100)
- C. (-100, -100)
- D. (-100, 100)

2、对于默认小猫角色，运行以下程序的输出结果是？（ ）



- A. 小猫向右移动，碰到边缘后说“碰到舞台边缘”2秒
- B. 小猫向右移动100步后，静止不动
- C. 小猫向右移动，碰到边缘就反弹
- D. 小猫静止不动

3、对于默认小猫角色，运行以下程序，“变量3”的取值范围是？（ ）



- A. 1至10之间的随机数
- B. 1至20之间的随机数
- C. 2至10之间的随机数
- D. 2至20之间的随机数

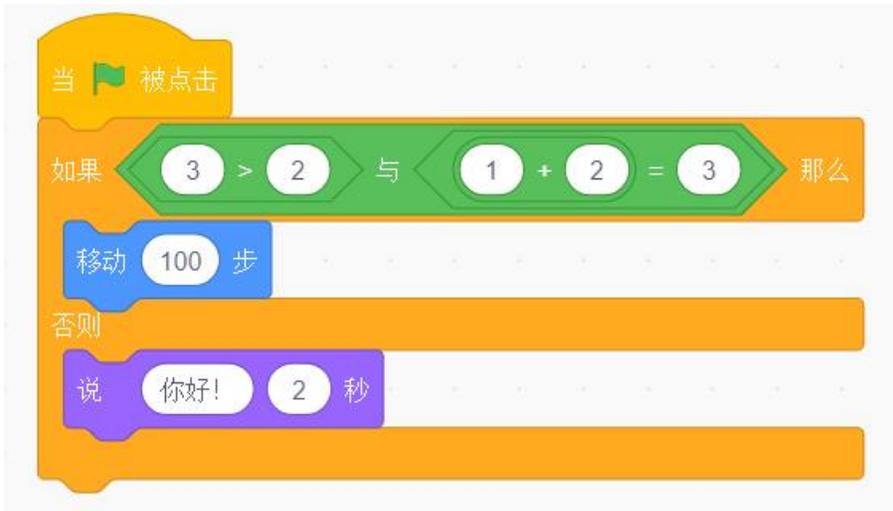
4、运行以下程序，角色的大小为？（）



The code block starts with a yellow 'When green flag clicked' block. It then has an 'if-then-else' structure. The 'if' condition is '5 > round(5.5)'. The 'then' block contains 'set size to round(3.2 * 25)'. The 'else' block contains 'set size to 50 + round(12.6)'.

- A. 100
- B. 75
- C. 63
- D. 62

5、运行以下程序，角色有什么反应？（）



The code block starts with a yellow 'When green flag clicked' block. It then has an 'if-then-else' structure. The 'if' condition is '(3 > 2) & (1 + 2 = 3)'. The 'then' block contains 'move 100 steps'. The 'else' block contains 'say hello! 2 seconds'.

- A. 说“你好！”2秒
- B. 走100步并说“你好！”2秒
- C. 走100步

D. 没有任何反应

6、运行以下程序，角色一共会移动多少步？



A. 20

B. 30

C. 50

D. 60

7、默认小猫角色，运行以下程序后，舞台上可以看到几只小猫？（ ）



- A. 0
- B. 4
- C. 5
- D. 6

8、运行以下程序，最后角色面向的方向是？（ ）



- A. 90
- B. 45
- C. 135
- D. 150

9、运行以下程序，变量 X 的值为？（ ）



- A. 1
- B. 3
- C. 11
- D. 15

10、以下说法正确的是？（ ）

- A. “克隆”积木只能克隆角色本身，不能克隆其它角色
- B. 克隆体也可以进行克隆
- C. 克隆体的亮度虚像都不能改变
- D. 执行克隆时，克隆数量是无限的

二、判断题（每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	×	√	√	√	×

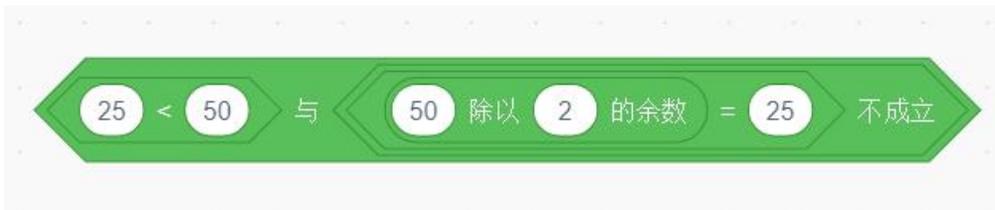
1. 以下积木可以判断出是否按下了鼠标？（ ）



2、运行以下程序，当按下空格键时，角色停止移动。（ ）



3、以下积木的运行结果为 true。（ ）



4、运行以下程序，变量 x 的值最后为 20。（ ）



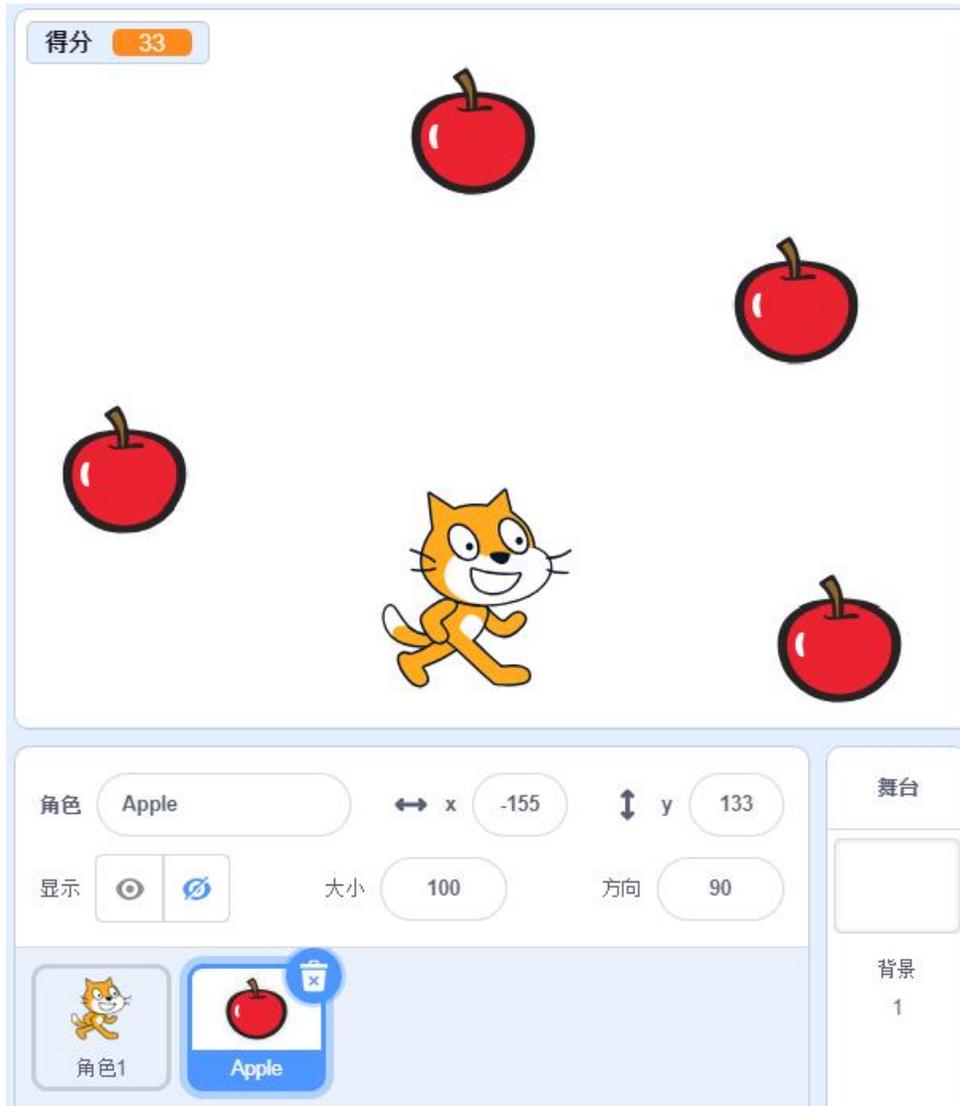
5、运行以下程序，按下空格键，只会删除一个克隆体。（ ）



三、编程题（每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、接苹果



准备工作：

角色：默认小猫角色，添加角色 Apple。

背景：使用默认的白色背景。

变量：创建一个变量“得分”，用于记录小猫接到苹果的个数。

功能实现：

(1) 小猫在舞台下方，通过鼠标来控制左右移动，朝向不发生变化；

- (2) 每隔 0.5 秒克隆一个苹果；
- (3) 克隆体从舞台上水平随机位置 ($X = -200$ 到 200 的随机数, $Y = 130$)，掉落下来；
- (4) 苹果碰到小猫或者掉落到地面上消失；
- (5) 通过得分变量，实时显示小猫接到苹果的个数。

评分标准：

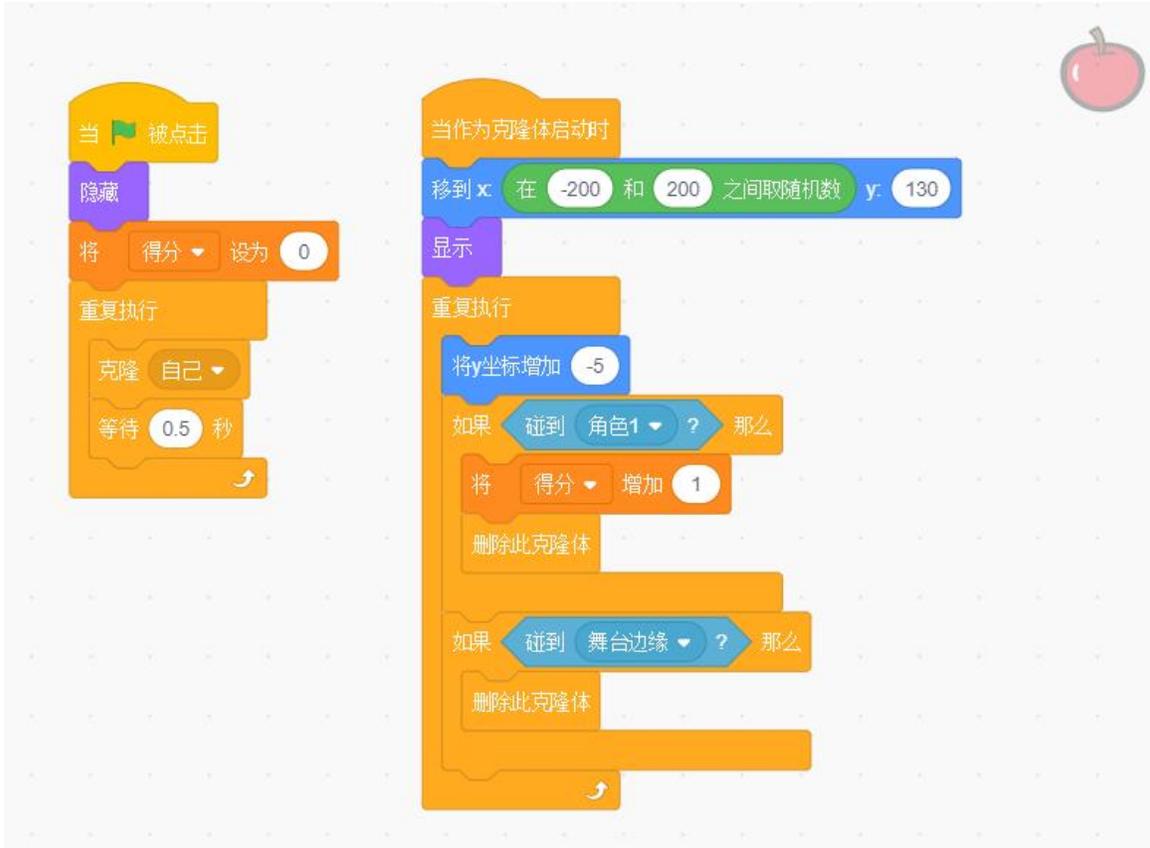
- (1) 小猫在舞台下方，通过鼠标来控制左右移动，朝向不发生变化；（5分）
- (2) 每隔 0.5 秒克隆一个苹果；（5分）
- (3) 克隆体从舞台上水平随机位置 ($X = -200$ 到 200 的随机数, $Y = 130$)，掉落下来；（5分）
- (4) 苹果碰到小猫或者掉落到地面上消失；（5分）
- (5) 通过得分变量，实时显示小猫接到苹果的个数。（5分）

参考程序：

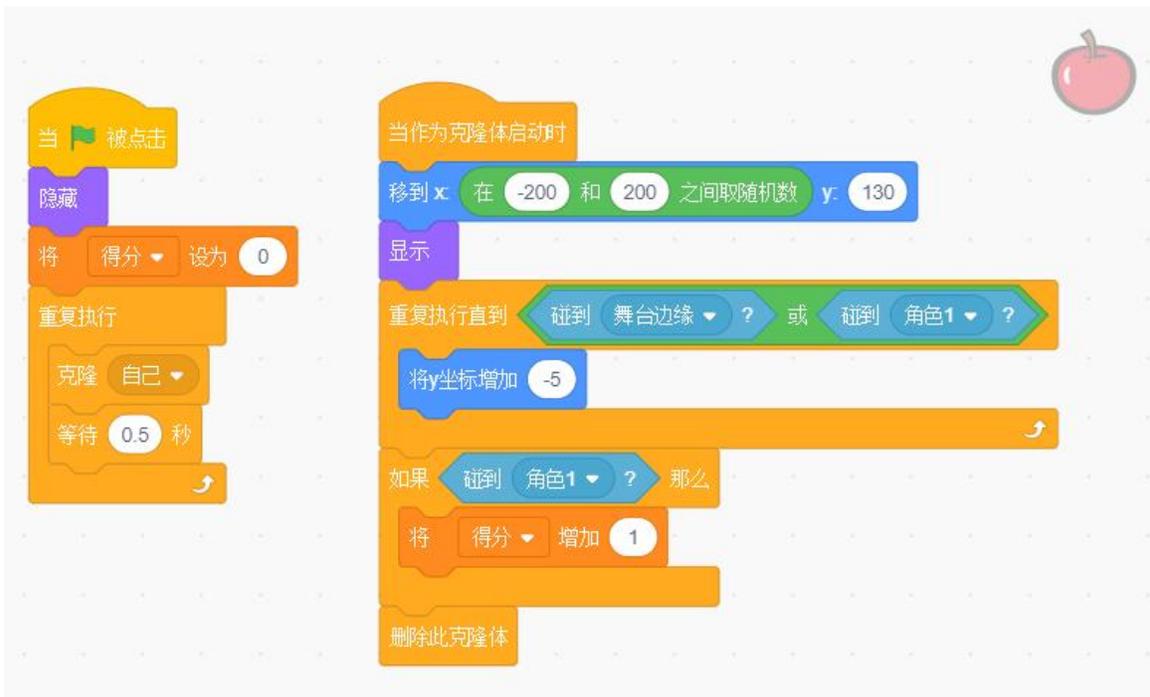
角色：小猫



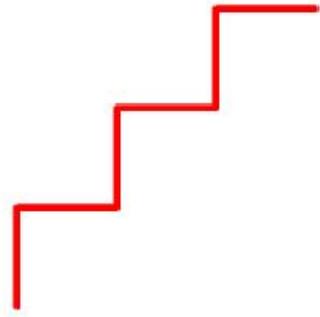
角色：苹果（方法一）



角色：苹果（方法二）：



2、绘制图形



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 $(x=0, y=0)$ ；
- (2) 设置画笔粗细为 3，颜色为红色；
- (3) 通过次数循环画出所示图形，每条线段的长度为 50；

评分标准：

- (1) 小猫的初始位置为 $(x=0, y=0)$ ，面向 0 度方向； （5 分）
- (2) 设置画笔粗细为 3，颜色为红色； （5 分）
- (3) 通过次数循环画出所示图形，每条线段的长度为 50； （15 分）

参考程序：

方法一：



方法二：



```
当 绿色旗 被点击
隐藏
移到 x: 0 y: 0
面向 0 方向
全部擦除
将笔的颜色设为 红色
将笔的粗细设为 3
落笔
重复执行 3 次
  移动 50 步
  面向 90 方向
  移动 50 步
  面向 0 方向
```

The image shows a Scratch script for drawing a square. It starts with a yellow 'When green flag clicked' block, followed by a purple 'Hide' block. Then, it moves the sprite to x: 0, y: 0 and sets its direction to 0. Next, it erases everything, sets the pen color to red, and sets the pen thickness to 3. Finally, it starts drawing with 'pen down' and enters a loop that repeats 3 times. Each iteration consists of moving 50 steps, turning 90 degrees, moving 50 steps, and turning back to 0 degrees.