

GESP 图形化三级样题卷

(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 2 分, 共 30 分)

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|
| 题号 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 答案 | C | B | D | C | A | A | C | B | D | D | A | B | C | C | B |

1、小童在森林里面玩耍时捡到一个宝贝，她发现这个宝贝有一个神奇的作用：它会复制放到里面的东西。以下选项中具有这个功能的是？（ ）

- A. 落笔
- B. 移动
- C. 克隆
- D. 旋转

2、设计一个游戏，小鸟碰到管道游戏失败，程序结束，下列哪个选项可以实现此效果？（ ）





3、下列哪个选项的运行结果是 true? ()

- A. $50 < 40$ 或 $22 > 33$
- B. $40 < 50$ 与 $22 > 33$
- C. $50 < 40$ 或 $22 < 33$ 不成立
- D. $40 < 50$ 与 $33 < 22$ 不成立

4、小猫角色程序如下图所示，一直按住 a 键并点击绿旗，舞台上会出现什么效果?

()



- A. 小猫一直向右转
- B. 小猫一直向左转
- C. 小猫停止转动
- D. 能够明显看出小猫先向右转，在向左转

5、气球角色的程序如下图所示，分别在位置①和位置②填入哪个选项才能让气球的大小最后变为 100。（ ）



- A. 6, 2
- B. 3, 8

- C. 4,5
- D. 6,3

6、默认小猫角色，点击绿旗后，下列哪个选项正确？（ ）



- A. 小猫说：好好学习
- B. 小猫说：身体健康
- C. 小猫说：新年快乐
- D. 小猫切换为“造型 2”

7、执行下列程序后，说的内容是？（ ）



- A. 西游记
- B. 水浒传
- C. 三国演义
- D. 红楼梦

8、下列积木块的执行结果是？（ ）



A.





9、下列程序运行的结果是？（ ）

当  被点击

说 连接 `happy` 的第 `5` 个字符 和 `birthday` 的第 `7` 个字符

- A. hb
- B. pa
- C. py

D. ya

10、关于克隆的说法，正确的是？（ ）

- A. 克隆体会执行“当绿旗被点击”下面的所有程序
- B. 克隆体无个数限制
- C. 克隆体和图章一样，都可以产生多个角色，对这些角色都可以进行编程
- D. 克隆体可以再次被克隆

11、下列程序运行结束后，说法错误的是？（ ）



- A. “我的变量”的值可能为3
- B. “我的变量”的值可能为13
- C. “我的变量”的值可能为4
- D. “我的变量”的值可能为10

12、运行下列程序，舞台上会显示的小猫的只数是？（ ）



- A. 1
- B. 0
- C. 2
- D. 8

13、阳光农场新建一座温室大棚，室内耕地面积 335 平方米，需预留出 20 平方米的管理用地，其余耕地全部栽种辣椒，每平方米的辣椒产量约 5 千克，按每千克辣椒 2 元计算，下列哪个选项能够计算出总收入？（ ）

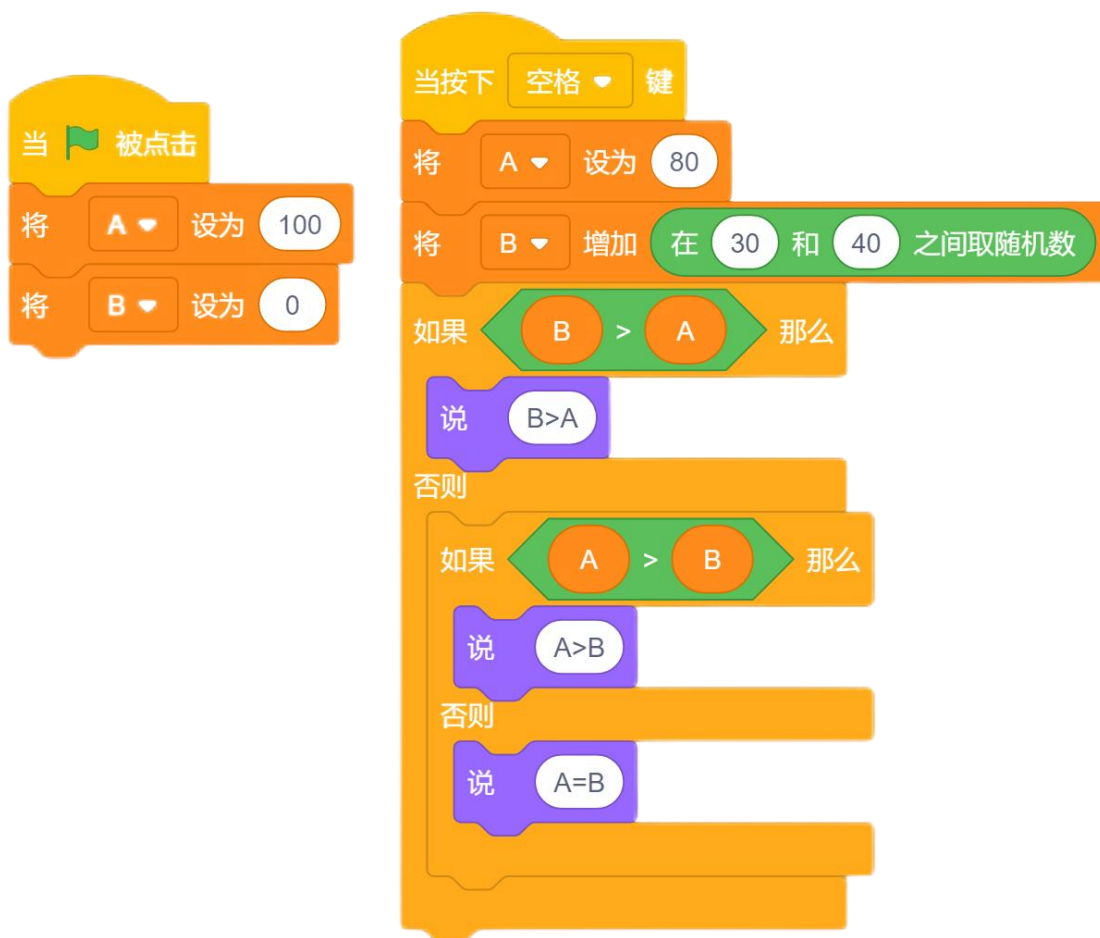
- A. $335 \div 5 * 2$
- B. $335 - 20$
- C. $(335 - 20) * 5 * 2$
- D. $(335 - 20) \div 5 * 2$

14、新建一个空的列表，命名为“我的列表”，点击三次绿旗，列表最后一项的值以及列表的长度分别是？（ ）



- A. 最后一项的值为 101，长度为 5
- B. 最后一项的值为 105，长度为 5
- C. 最后一项的值为 101，长度为 15
- D. 最后一项的值为 105，长度为 15

14、运行下列程序，按空格键 100 次，下列选项说法正确的是？（ ）



- A. 角色一直说: $B > A$
- B. 角色开始几次说: $A > B$ 或 $A = B$, 然后一直说: $B > A$
- C. 角色一直说: $A > B$
- D. 角色一直说: $A = B$

二、判断题 (每题 2 分, 共 20 分)

| | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 题号 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 答案 | × | × | √ | × | × | × | √ | √ | √ | × |

1. 默认小猫角色, 执行完下图程序后, 最终会滑行到 (x:100,y:0) 的位置。 ()



2. 最先添加的角色出现在舞台的最上层, 最后添加的角色出现在舞台的最下层。()

3. 默认小猫角色, 运行下列程序后, 小猫会说: “3” 。 ()



4. 默认小猫角色, 执行下列程序后, 说“ture” 2 秒。 ()



5、执行下面程序，角色能够向前移动 100 步，并且一直切换造型。（ ）



6、默认小猫角色，点击绿旗后，按下空格键，小猫会一直移动；不按空格键，小猫停止移动。（ ）



7、运行下列程序，变量“克隆计数”的值可能大于 500。（ ）



8、运行下列程序，结果是 2。（ ）



9、在 Scratch 中，“如果……那么……否则”就像是一个二叉树，当条件满足时，走一个分支，条件不满足时，走另外一个分支。（ ）

10、在 Scratch 中下列模块，程序一直在循环运行，无法停止程序代码运行。（ ）



三、编程题 (每题 25 分, 共 50 分)

| | | |
|----|---|---|
| 题号 | 1 | 2 |
| 答案 | | |

1、鸡兔同笼

【题目描述】

在小明家的院子里养了一群鸡和兔子，鸡有两只脚，兔子有四只脚，兔子和鸡都只有一个头。目前已知所有鸡和兔子头的数量为 head，脚的数量为 foot。

默认小猫角色和白色背景，编写程序计算鸡 (chicken) 和兔子 (rabbit) 的数量。

【输入描述】

新建变量 “head” 用于存储鸡和兔子头的总数量，新建变量 “foot” 用于存储鸡和兔子脚的总数量。

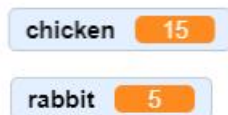
如下图所示：



【输出描述】

新建变量 “chicken” 用于存储鸡的数量，新建变量 “rabbit” 用于存储兔子的数量。

如下图所示：



【输入样例】

```
head = 20
```

```
foot = 50
```

【输出样例】

chicken = 15

rabbit = 5

【输入样例】

head = 35

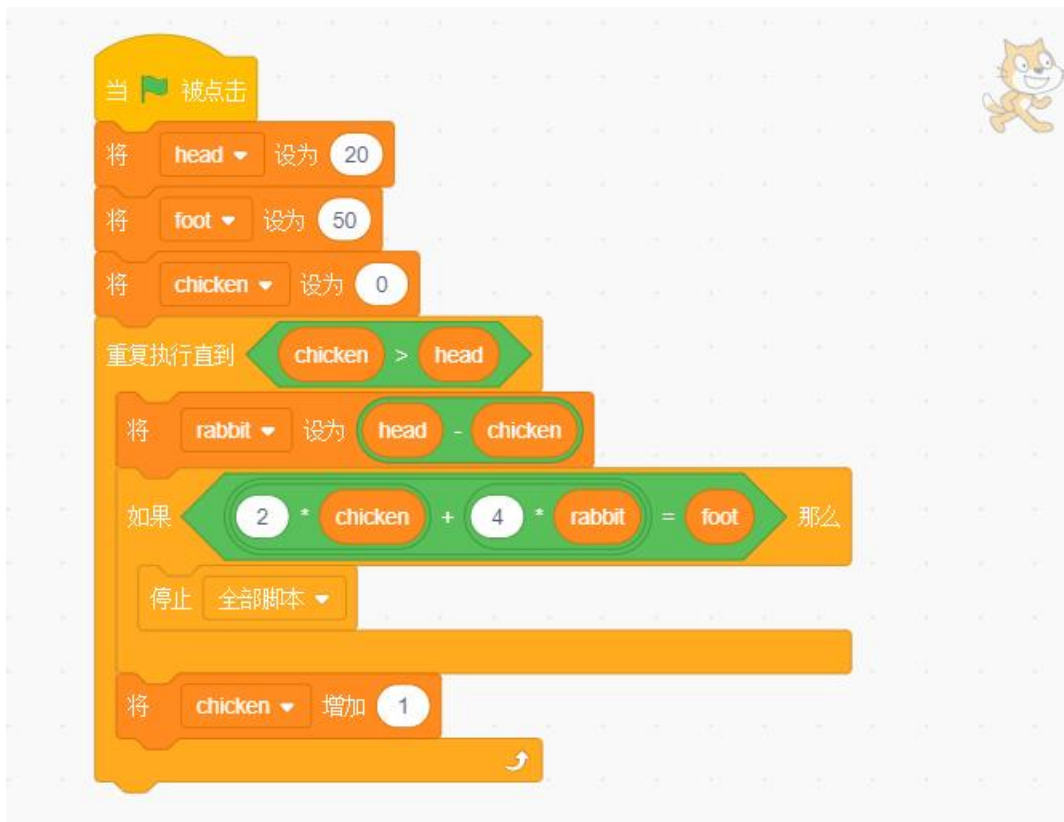
rabbit = 100

【输出样例】

chicken = 20

rabbit = 15

【参考程序】



2、数字加密

【题目描述】

在信息科技的课堂上,科技老师提了一个问题“如何对十进制的四位数进行加密呢?”

小明想到的方法是:首先,将个位和千位对调,再将十位和百位对调;然后,将每位数字按照一定规则进行替换。替换规则为:0 替换成 9、1 替换成 8、2 替换成 7、其他数字以此类推,直到 9 替换成 0。

例如,对 1978 (称之为明文) 加密,则:

个位和千位对调后得 8971;

十位和百位对调后得 8791;

将每个数字替换后得 1208 (称之为密文)。

默认小猫角色和白色背景,现给定一个密文的四位数,请编写程序,解码得出明文的四位数。

【输入描述】

新建变量“密文”,存入一个四位数,且保证输入的密文有且仅有四个数字。

如下图所示:



密文 1978

【输出描述】

新建变量“result”,将最后的结果存入变量“result”,表示对应的明文。

如下图所示:



result 1208

【输入样例】

密文 = 1978

【输出样例】

result = 1208

【输入样例】

密文 = 0557

【输出样例】

result = 2449

【参考程序】

