

GESP 图形化四级样题卷

(满分：100分 考试时间：90分钟)

学校：_____

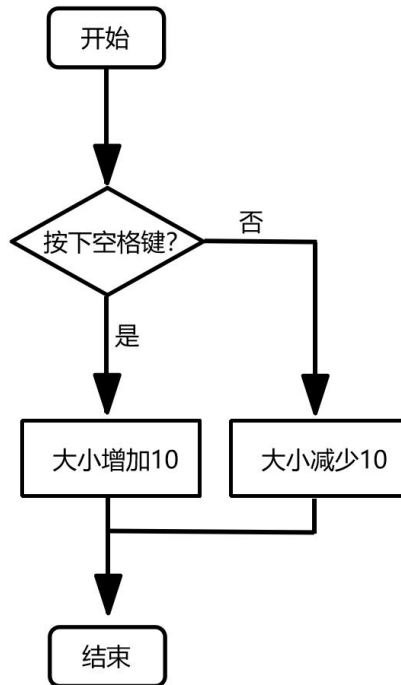
姓名：_____

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	D	A	C	D	B	B	D	C	C	A	C	D	A	B	A

1、下列哪段程序是根据如下流程图编写出来的？ ()



A.

```
当 被点击  
如果 按下 空格 键? 那么  
  将大小增加 10  
停止 全部脚本
```

B.

```
当 被点击  
如果 按下 空格 键? 那么  
  将大小增加 10  
否则  
  将大小增加 -10  
停止 全部脚本
```

C.

```
当 被点击  
如果 按下 空格 键? 那么  
  将大小增加 -10  
否则  
  将大小增加 10  
停止 全部脚本
```



2、运行下列程序，最后角色面向的方向是？（ ）



- A. 120 B. 110 C. 100 D. 90

3、运算模块不包括哪个积木？（ ）

- A. 加减乘除运算
- B. 大小判断、余数
- C. 取小数
- D. 四舍五入

4、计算“ $2+4+8+\dots+128$ ”，用变量 n 表示每项，根据变化规律，变量 n 的赋值用下列哪个最合适？（ ）

- A. 将 n 增加 2
- B. 将 n 增加 4
- C. 将 n 设为 $n + 2$
- D. 将 n 设为 $n * 2$

5、运行下面的程序后，变量 a 的值为？（ ）



```
将 a 设为 5
将 b 设为 5
将 a 增加 连接 a 和 b
将 a 设为 a + b
说 a
```

- A. 60
- B. 65
- C. 15
- D. 20

6、小猫角色程序如下图所示，创建变量 a 时选择“仅适用于当前角色”。点击绿旗运行程序后，舞台上会有几只小猫？（ ）

```

当 绿旗 被点击
  隐藏
  将 a 设为 0
  移到 x: -100 y: 0
  重复执行 3 次
    将 a 增加 1
    移动 20 步
    克隆 自己
  删除此克隆体
  显示
  等待 直到 a > 2
  删除此克隆体

```

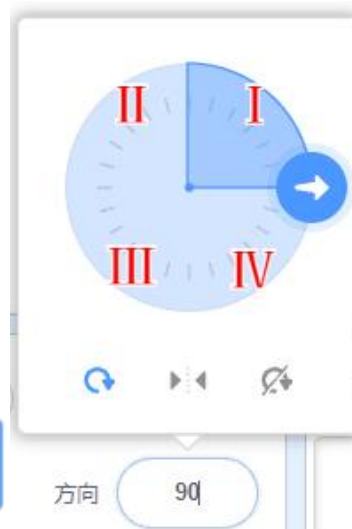
- A. 1 只
- B. 2 只
- C. 3 只
- D. 0 只

7、点击绿旗运行下面程序后，角色最后的方向可能在哪个区域？（ ）

```

当 绿旗 被点击
  面向 在 0 和 90 之间取随机数 * 2 方向

```



- A. I 或 II
- B. II 或 III
- C. III 或 IV
- D. I 或 IV

8、运行下列程序，变量“结果”的值为？（ ）



- A. 21
- B. 22
- C. 23
- D. 24

9、下列说法正确的是？（ ）

- A. 变量有正常显示、滑杆两种显示模式
- B. 变量一旦设置成滑杆显示模式，就无法恢复成正常显示模式
- C. 变量设置为滑杆显示后，滑块范围的最小值和最大值均可以设置为正数、负数和 0
- D. 变量设置为滑杆显示后，滑杆范围的最小值和最大值都只能设置为整数

10、下面程序执行后，角色会说多少次“你好!”？（ ）



- A. 5次
- B. 7次
- C. 15次
- D. 无数次

11、某个作品中有3个角色，分别为A、B、C，下面选项说法不正确的是？（ ）

- A. A广播的消息，B和C可以接收到
- B. A和B可以广播同样内容的消息给C
- C. A可以单独给B广播消息，不让C接收到
- D. B、C广播的消息，A和舞台背景可以接收到

12、编写一段程序，从26个英文字母中，随机选出10个加入列表a。空白处应填入的代码是？



- A. `abcdefghijklmnopqrstuvwxyz` 的第 ? 个字符
- B. `abcdefghijklmnopqrstuvwxyz` 的第 `a` 的第 在 1 和 26 之间取随机数 项 个字符
- C. `abcdefghijklmnopqrstuvwxyz` 的第 `a` 的项目数 个字符
- D. `abcdefghijklmnopqrstuvwxyz` 的第 在 1 和 26 之间取随机数 个字符

13、运行以下代码，用键盘输入 abc，角色输出结果是？

The code block starts with a yellow 'When green flag clicked' block. It then asks 'Input character:' and waits. The input is stored in a variable named '我的变量'. A loop 'Repeat until' block runs until the character count of '我的变量' is equal to 6. Inside the loop, an 'if' block checks if the character count is less than 6. If true, it concatenates '0' and the current value of '我的变量' back into the variable. Finally, it says '我的变量'.

- A. 000abc
- B. abc000
- C. 00abc
- D. 0a0b0c

14、点击绿旗后，输入 15，下列选项正确的是？

The code block starts with a yellow 'When green flag clicked' block. It asks 'Please input a number' and waits. The input is stored in a custom block named '数字'. A 'custom block' block is used to return the value of '数字'. The '自定义积木' block contains an 'if' block: 'if number > 5 then move number * 5 steps'. After the 'if' block, there is a 'change size by' block with '数字' as the amount.

- A. 角色移动的步数是 20，角色的大小没有变化

- B. 角色移动的步数是 75，角色的大小增加 15
- C. 角色移动的步数是 20，角色的大小增加 15
- D. 角色移动的步数是 75，角色的大小没有变化

15、“我的列表”中保存了一组数字，使用冒泡排序的方法对如下图“我的列表”进行从小到大排序，在第一轮冒泡的过程中，“我的列表”从左边图变化为右边图，数字一共进行了多少次交换？

我的列表		我的列表			
1	5	1	5		
2	9	2	2		
3	2	3	6		
4	6	4	1		
5	1	5	9		
+	长度5	=	+	长度5	=

- A. 3 次
- B. 2 次
- C. 1 次
- D. 4 次

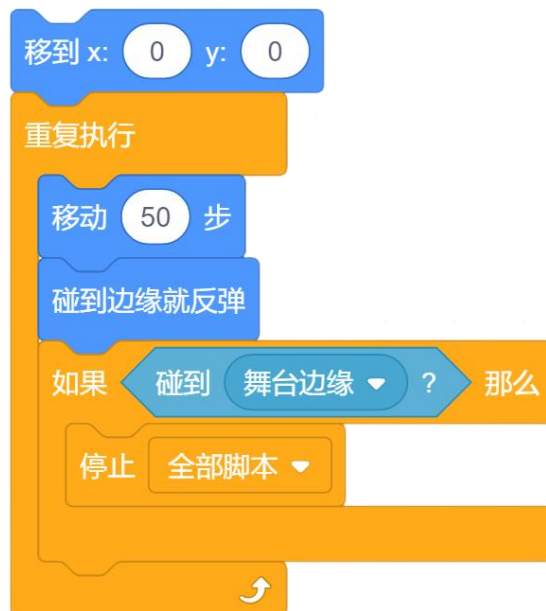
二、判断题 (每题 2 分, 共 20 分)

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

1. 敌方飞机的程序如下图所示, 两段程序都能实现: 碰到我方飞机时, 游戏结束。()



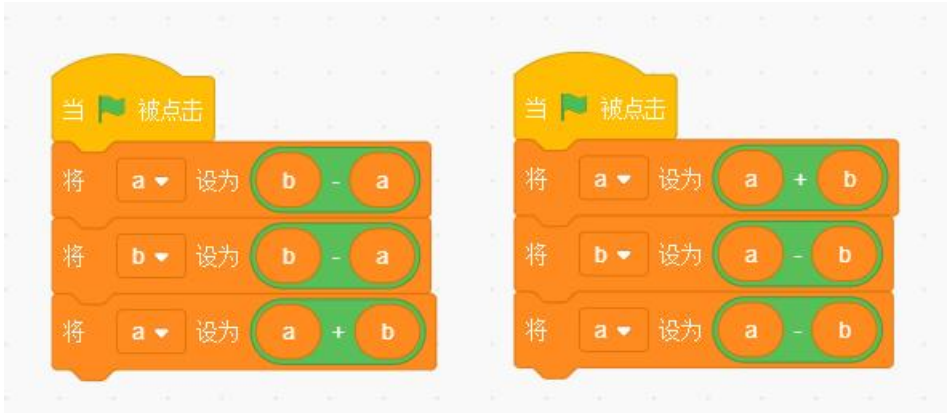
2. 运行下列程序, 该程序永远不会停止。()



3、下列程序运行结果可能是整数 7。()

在 2.0 和 5 之间取随机数 + 在 5.0 和 10 之间取随机数

4、下图中两个程序都可以实现将变量 a 和 b 的值互换？()



5、运行下列程序，X 的值为 2。()

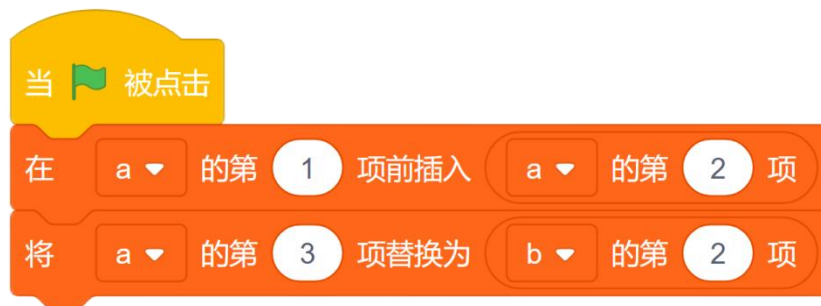


6、小猫角色运行下列程序后，舞台上将出现 11 只小猫。



7、程序运行前列表的内容如下图所示，点击一次绿旗程序结束后，列表 a 各项从上到下分别为 two、one、2、three。（ ）

a		b	
1	one	1	1
2	two	2	2
3	three	3	3
+	长度3	=	
+			长度3 =



8、运行下列程序后，变量“我的变量”值为5。



9、下列这段程序，当 $i=40$ ， $n=6$ 时，会画出一个边长为 40 的六边形的一半。（ ）



10、运行下列程序后，列表中项目数量是 5。（ ）

当 被点击

删除 生活用品 的全部项目

重复执行 4 次

将 毛巾 加入 生活用品

如果 生活用品 的项目数 > 4 那么

将 牙刷 加入 生活用品

如果 生活用品 的项目数 < 4 那么

将 镜子 加入 生活用品

三、编程题 (每题 25 分, 共 50 分)

题号	1	2
答案		

1、出生日期

【题目描述】

身份证号码通常是一个 18 位的编码, 例如: 110104200306215328。
其第 7 位到第 14 位表示出生日期, 前面的四位表示年份, 接着的两位表示月份, 最后两位表示日期, 上面的例子中年份为 2003, 月份为 06, 日期为 21。
默认小猫角色和白色背景, 编写程序从身份证编码中查找出出生年月。

【输入描述】

新建变量“身份证号”, 用于存储身份证号码。保证存入的身份证号码都是合理的。
如下图所示:

身份证号 110104200306215328

【输出描述】

新建变量“生日”, 用于存储出生日期, 格式为 yyyy 年 mm 月 dd 日。
如下图所示:

生日 2003年06月21日

【输入样例】

身份证号 = 110104200306215328

【输出样例】

生日 = 2003 年 06 月 21 日

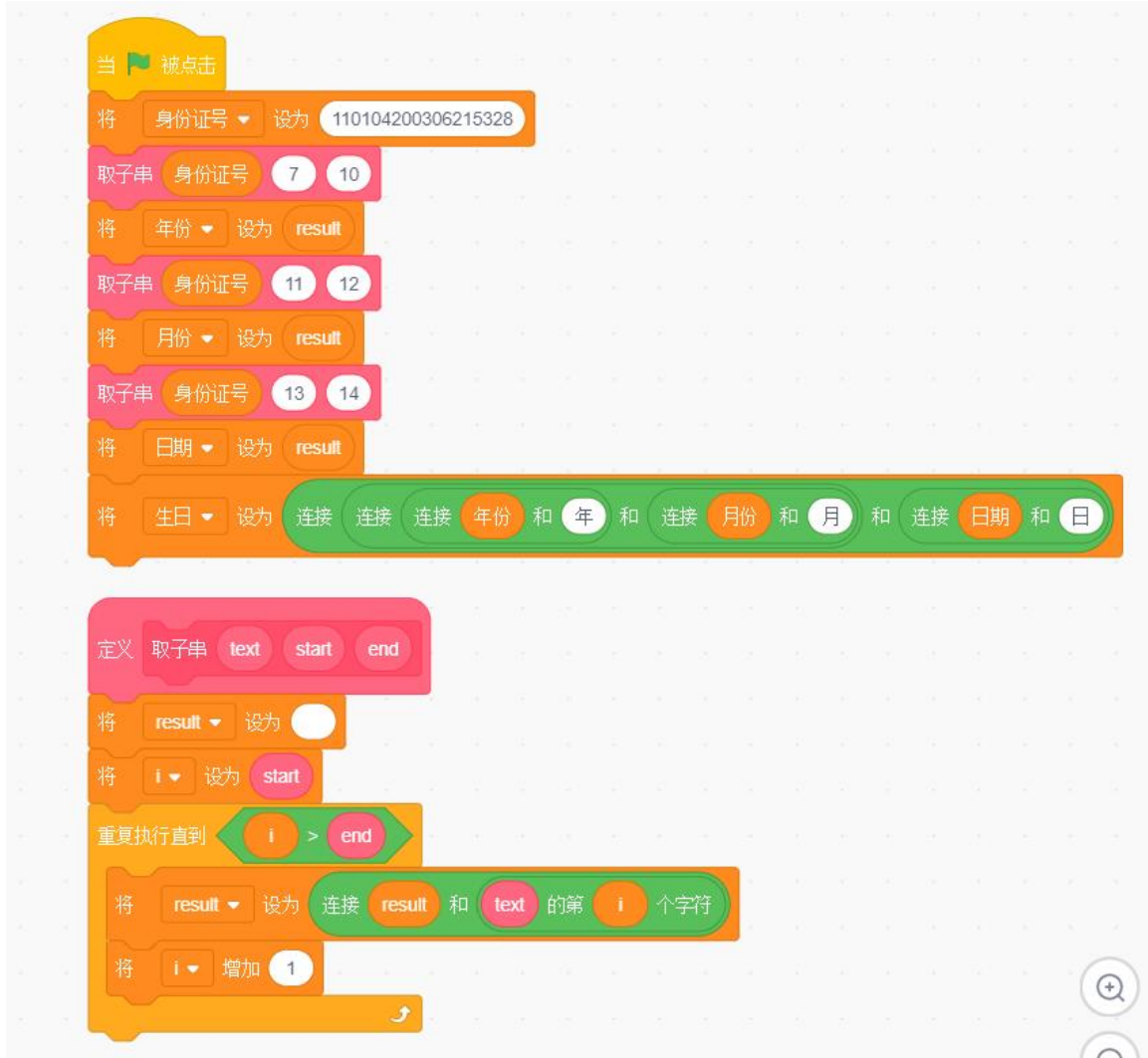
【输入样例】

身份证号 = 420113200405074215

【输出样例】

生日 = 2004 年 05 月 07 日

【参考程序】



2、计算天数

【题目描述】

可以用如下的方法来判断闰年：

如果年份能够被 4 整除但不能被 100 整除或者年份能够被 400 整除，那么该年份为闰年。闰年的 2 月有 29 天，否则有 28 天。

默认小猫角色和白色背景，编写程序给定一个日期，可以准确输出该日期是当年的第几天。

【输入描述】

新建变量“date”，将日期数据存入该变量中，日期的格式为 `yyyymmdd`，其中 `yyyy` 表示给定的年份，`mm` 表示给定的月份，`dd` 表示给定的日期。如果这些数字不足四位或二位，以 0 补足。保证月份与日期都是合理的。

如下图所示：



A screenshot of a variable named "date" with the value "19981127". The variable name is in a light blue box, and the value is in an orange box.

【输出描述】

新建变量“result”，将最后的结果存入变量“result”，表示输入日期是该年的第几天。

如下图所示：



A screenshot of a variable named "result" with the value "331". The variable name is in a light blue box, and the value is in an orange box.

【输入样例】

```
date = 19981127
```

【输出样例】

```
result = 331
```

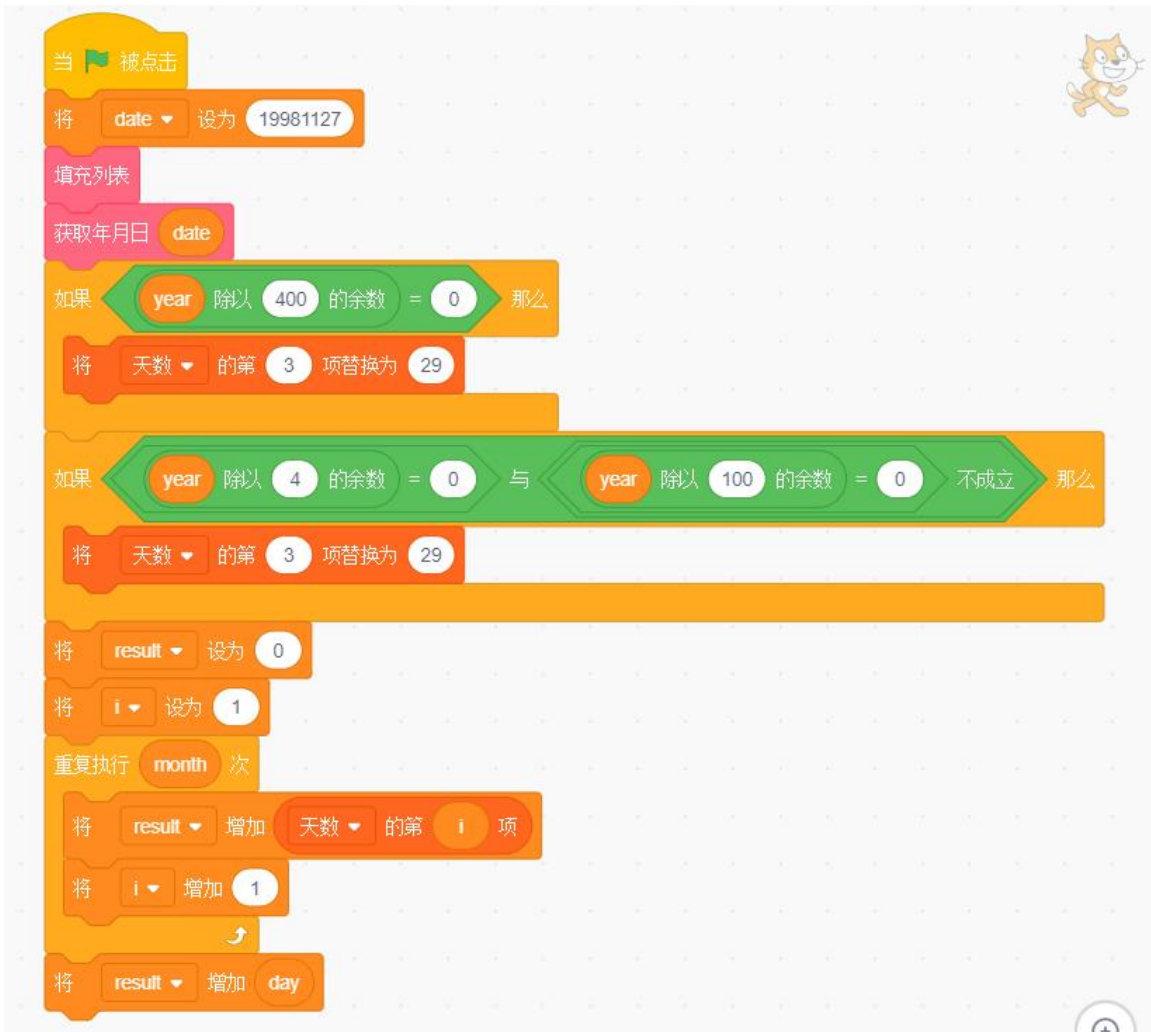
【输入样例】

date = 20000209

【输出样例】

result = 60

【参考程序】



定义 填充列表

删除 天数 ▾ 的全部项目

将 0 加入 天数 ▾

将 31 加入 天数 ▾

将 28 加入 天数 ▾

将 31 加入 天数 ▾

将 30 加入 天数 ▾

将 31 加入 天数 ▾

将 30 加入 天数 ▾

将 31 加入 天数 ▾

将 31 加入 天数 ▾

将 30 加入 天数 ▾

将 31 加入 天数 ▾

将 30 加入 天数 ▾

将 31 加入 天数 ▾



定义 获取年月日 date



将 year 设为

将 i 设为 1

重复执行 4 次

将 year 设为 连接 year 和 date 的第 i 个字符

将 i 增加 1

将 month 设为

将 i 设为 5

重复执行 2 次

将 month 设为 连接 month 和 date 的第 i 个字符

将 i 增加 1

将 day 设为

将 i 设为 7

重复执行 2 次

将 day 设为 连接 day 和 date 的第 i 个字符

将 i 增加 1

