



GESP 图形化一级试卷 (B)

(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	C	D	D	B	B	A	D	C	B

1、以下不属于计算机输入设备的有（ ）。

- A、键盘
- B、音箱
- C、鼠标
- D、传感器

2、下图中哪个按钮可以实现录制声音？（ ）



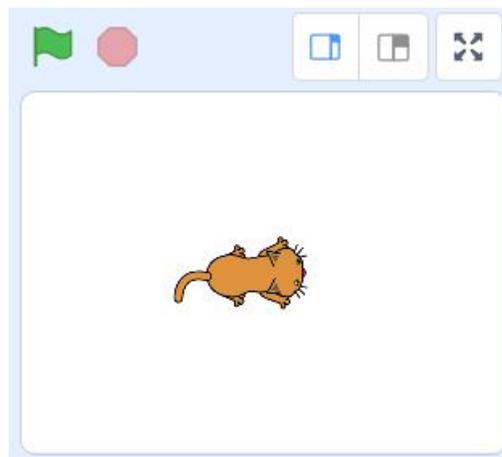
GESP



- A、A
- B、B
- C、C
- D、D

3、舞台和小猫的程序如下图所示，鼠标点击小猫三次后，小猫朝向哪个方向？

()



- A. 舞台上方
- B. 舞台下方
- C. 舞台左侧
- D. 舞台右侧

4、小红觉得食品卡车的声音太吵了，下面哪个选项可以把音量调小为原来的一半？（ ）



A、



B、



C、





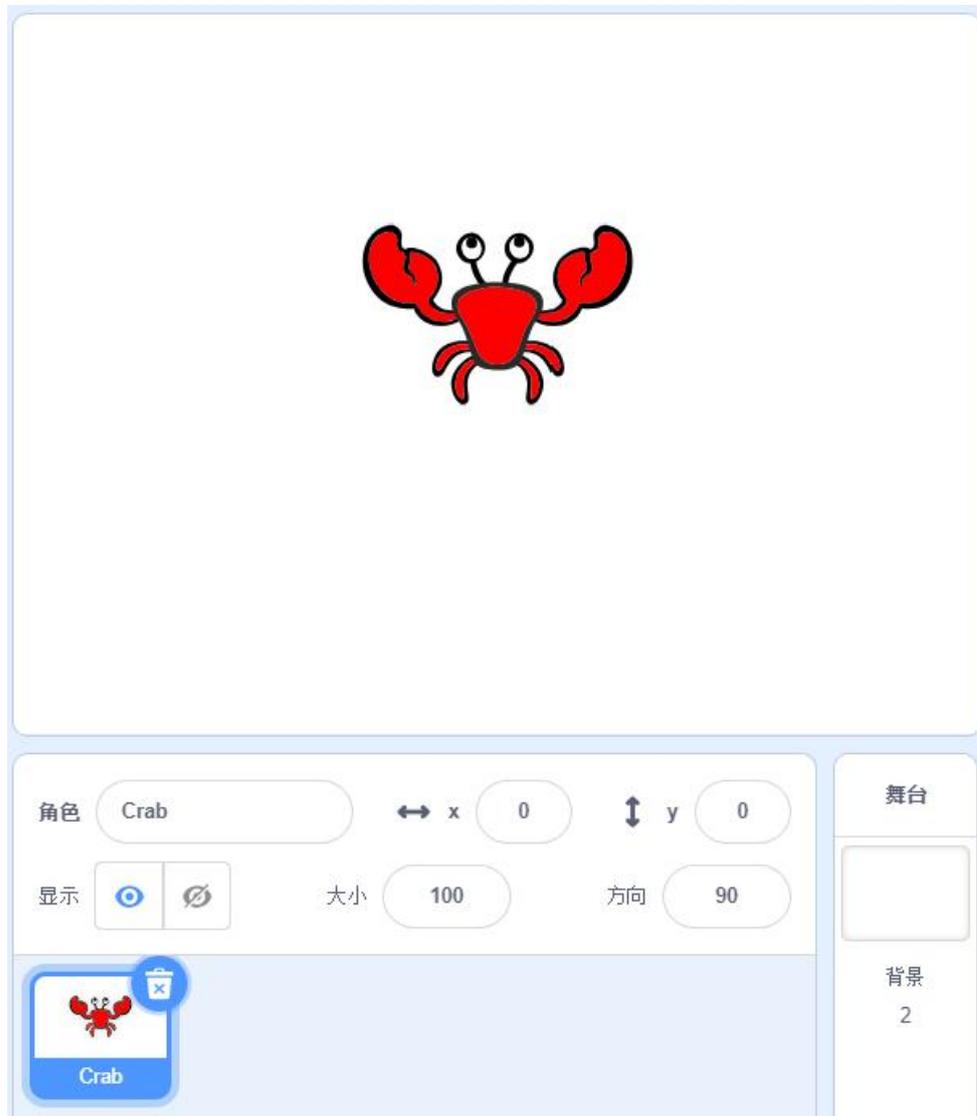
GESP

D、



5、角色的初始位置如下图所示，下面哪个选项能让角色移动到舞台的右上角？

()





GESP

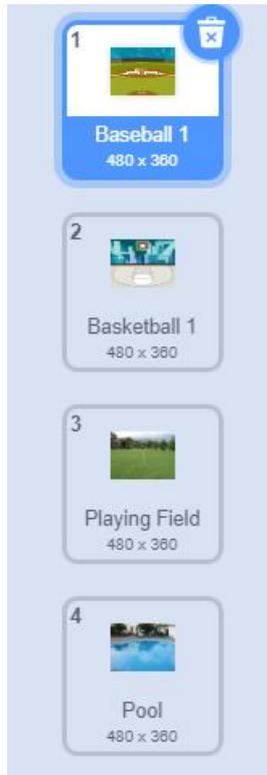
- A、
- B、
- C、
- D、

6、关于下面积木，正确选项是？（ ）



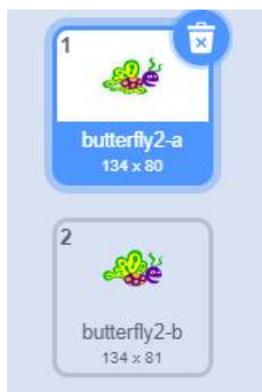
- A、最大值为 10
- B、最大值为 15
- C、最小值为 1
- D、最小值为 5

7、舞台有如下背景，程序执行结束后，舞台最终显示的背景是？（ ）



- A、Baseball 1
- B、Basketball 1
- C、Playing Field
- D、Pool

8、Butterfly 2 有两个造型，下列选项程序执行结束后，能够看到蝴蝶多次挥舞翅膀效果的是？（ ）





A、



B、



C、



D、

9、默认小猫角色，点击绿旗后，按下空格键，小猫的运动轨迹是？（ ）



A、从中心处向上移动，再向左移动。



GESP

- B、从中心处向上移动，再向右移动。
- C、从中心处向下移动，再向左移动。
- D、从中心处向下移动，再向右移动。

10、舞台上共有 3 个角色，程序如下图所示，点击绿旗，下列选项正确的是？（ ）





- A. 小猫随鼠标移动，可能会遮挡其他两个角色。
- B. 小猫随鼠标移动，可能会被其他两个角色遮挡。
- C. 小猫不会随鼠标移动，更不会被遮挡。
- D. 三个角色会一起随鼠标移动，小猫不会遮挡其他两个角色。

二、判断题（每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	×	×	√	√	×

1、程序员用 C、C++、Python、Scratch 等编写的程序能在 CPU 上直接执行。（ ）

2、当按下空格键时，角色的位置不改变。（ ）



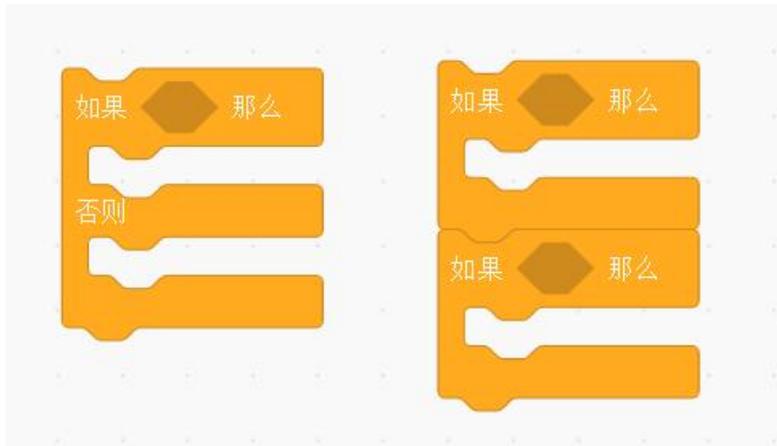


3、默认小猫角色，执行下面程序，当小猫碰到舞台边缘，小猫停止移动。（ ）



4、角色的造型和舞台的背景可以在矢量图与位图间进行转换。（ ）

5、执行以下两组积木都需要判断两次条件是否成立。（ ）



三、编程题（每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		



1、问路

请问红旗小学怎样走?

角色 Avery x: -163 y: -73

显示 大小 100 方向 90

Dee Avery

舞台

背景 2



GESP



准备工作:

- (1) 背景: 删除默认白色背景, 添加背景 Urban 和 School。
- (2) 角色: 删除默认小猫角色, 添加角色 Avery 和 Dee。
- (3) 删除 Avery 的 avery-b 造型, 并添加 Avery Walking-a、Avery Walking-b、Avery Walking-c、Avery Walking-d 四个造型。

功能实现:

- (1) 用积木块实现, 初始背景为 Urban, Avery 的初始位置为舞台的左下角 ($X=-163, Y=-73$), 面向右边, 初始造型为 avery-a, Dee 站在 Avery 对面 ($X=-47, Y=-76$), 面向左边, 如上图所示;
- (2) Avery 说“请问红旗小学怎么走?” 2 秒, Dee 回答说“一直向前走就到啦” 2 秒;



(3) 询问到路的 Avery 径直走向舞台的右侧边缘，边走边切换造型（每次按照 Avery Walking-a、Avery Walking-b、Avery Walking-c、Avery Walking-d 的顺序进行切换，每次切换间隔 0.1 秒，移动 10 步）。

(4) Avery 走到舞台右侧边缘后，背景换为 School，Avery 移到舞台的左下角（X=-163，Y=-73），说“找到红旗小学啦”2 秒。

(5) 当背景换为 School 时，Dee 消失。

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) 用积木块实现，初始背景为 Urban，Avery 的初始位置为舞台的左下角，面向右边，初始造型为 avery-a，Dee 站在 Avery 对面，面向左边；（5 分）

(2) Avery 说“请问红旗小学怎么走？”2 秒，Dee 回答说“一直向前走就到啦”2 秒；（5 分）

(3) 询问到路的 Avery 径直走向舞台的右侧边缘，边走边切换造型（每次按照 Avery Walking-a、Avery Walking-b、Avery Walking-c、Avery Walking-d 的顺序进行切换，每次切换间隔 0.1 秒，移动 10 步）（5 分）

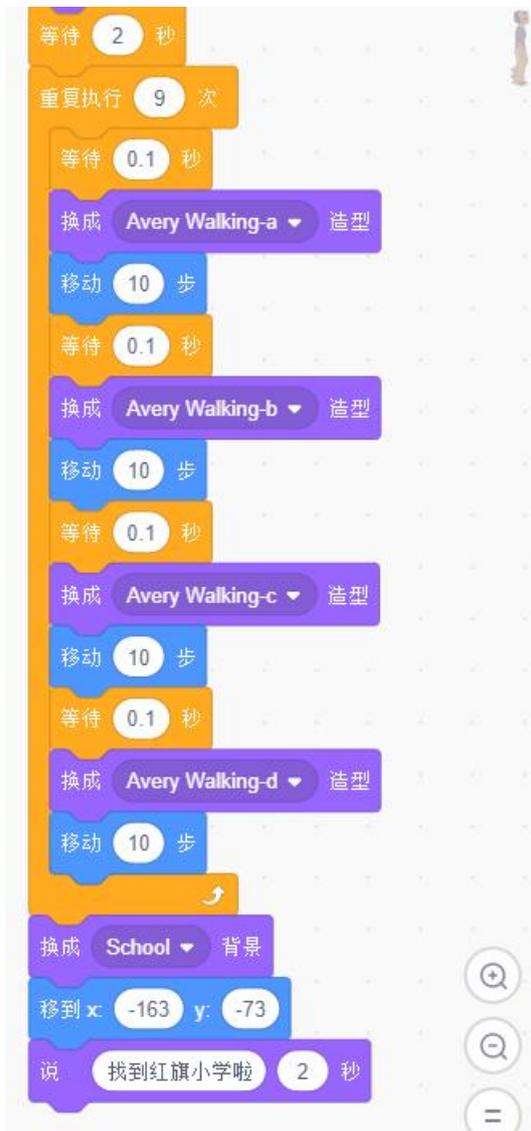
(4) Avery 走到舞台右侧边缘后，背景换为 School，Avery 移到舞台的左下角，说“找到红旗小学啦”2 秒；（5 分）

(5) 当背景换为 School 时，Dee 消失。（5 分）

参考程序：

Avery 角色

第一种：



第二种:



```
当 被点击
换成 Urban 背景
移到 x: -163 y: -73
面向 90 方向
换成 avery-a 造型
说 请问红旗小学怎样走? 2 秒
等待 2 秒
重复执行直到 碰到 舞台边缘 ?
  等待 0.1 秒
  换成 Avery Walking-a 造型
  移动 10 步
  等待 0.1 秒
  换成 Avery Walking-b 造型
  移动 10 步
  等待 0.1 秒
  换成 Avery Walking-c 造型
  移动 10 步
  等待 0.1 秒
  换成 Avery Walking-d 造型
  移动 10 步
换成 School 背景
移到 x: -163 y: -73
说 找到红旗小学啦 2 秒
```



第三种：



Dee 角色

第一种：



CCF GESP



第二种



第三种



```
当 被点击
显示
移到 x: -47 y: -76
将旋转方式设为 左右翻转
面向 -90 方向
等待 2 秒
说 一直向前走就到啦 2 秒
等待 舞台 的背景编号 = 2
隐藏
```

第四种

```
当 被点击
显示
移到 x: -47 y: -76
将旋转方式设为 左右翻转
面向 -90 方向
等待 2 秒
说 一直向前走就到啦 2 秒
重复执行直到 舞台 的 backdrop name = School
隐藏
```

第五种



```
当 绿旗 被点击
显示
移到 x: -47 y: -76
将旋转方式设为 左右翻转
面向 -90 方向
等待 2 秒
说 一直向前走就到啦 2 秒
重复执行直到 舞台 的 背景编号 = 2
隐藏
```

第六种

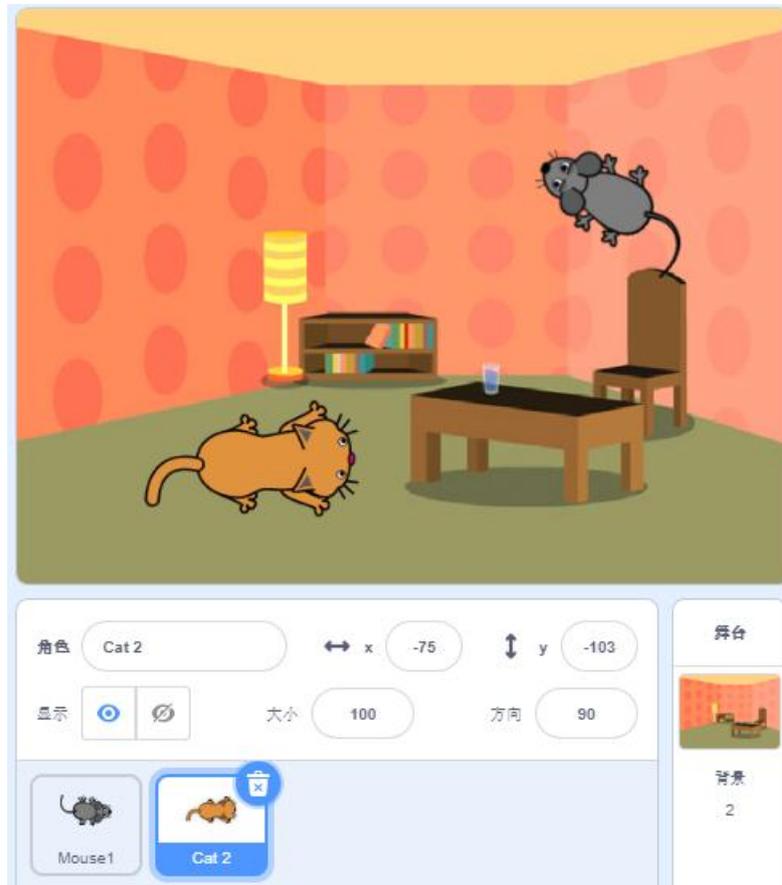
```
当 绿旗 被点击
显示
移到 x: -47 y: -76
将旋转方式设为 左右翻转
面向 -90 方向
等待 2 秒
说 一直向前走就到啦 2 秒
重复执行
  如果 舞台 的 backdrop # = 2 那么
    隐藏
    停止 这个脚本
```



第七种



2、小猫捉老鼠



准备工作：

- (1) 导入背景 Room 2;
- (2) 删除默认小猫角色，导入角色 Mouse1、Cat 2。

功能实现：

- (1) 点击绿旗，老鼠出现在随机位置；
- (2) 通过键盘的“↑”、“↓”、“←”、“→”键来控制小猫行走，每按一次，移动 5 步；
- (3) 小猫在行走过程中需要面向不同方向；
- (4) 当小猫碰到老鼠时，老鼠发出 pop 的声音并隐藏起来（被“吃掉”），一秒后老鼠重新出现在随机位置。

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，老鼠出现在随机位置；（5分）
- (2) 通过键盘的“↑”、“↓”、“←”、“→”键来控制小猫向上，向下，向左，向右行走，每按一次，移动5步；（5分）小猫在行走过程中需要面向对应的方向；（5分）（10分）
- (3) 当小猫碰到老鼠时，老鼠发出pop的声音并隐藏起来（被“吃掉”），一秒后老鼠重新出现在随机位置。（10分）

参考程序：

小猫角色

第一种：



第二种：



老鼠角色

第一种：



第二种：



第三种：



第四种：



第五种：



GESP

