

GESP 图形化一级试卷

(满分：100分 考试时间：120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	C	D	D	B	A	B	C	C	D	A

1、我们通常说的“内存”属于计算机部件中的（ ）

- A、输出设备
- B、输入设备
- C、存储设备
- D、打印设备

2、在菜单栏中以下哪个可以实现语言的切换？（ ）



3、在舞台上，小猫从坐标（80，75）开始，先向右移动 80 步，再向下移动 25 步，此时小猫的坐标是？（ ）。

- A、（160，100）
- B、（0，50）
- C、（0，100）
- D、（160，50）

4、小猫和足球的位置如下图所示，点击绿旗后，小猫会？（ ）



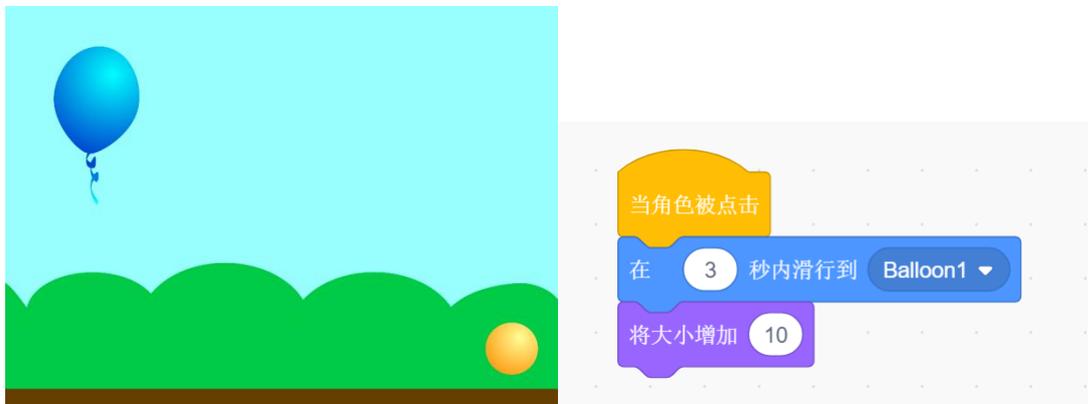
- A、会“喵”的叫一声
- B、移动 100 步
- C、“喵”的叫一声，同时移动 100 步
- D、没有任何变化

5、默认小猫角色，执行下面程序，说法错误的是？（ ）



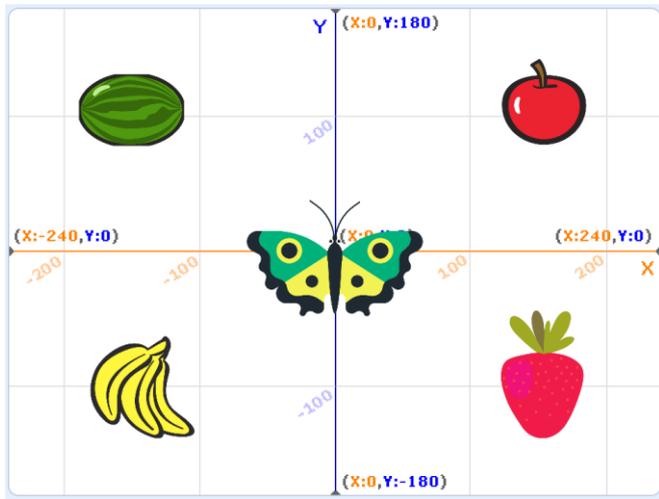
- A、碰到鼠标指针，小猫会一直移动
- B、未碰到鼠标指针，小猫会切换造型
- C、未碰到鼠标指针，小猫会逐渐变大
- D、未碰到鼠标指针，小猫会随机移动

6、气球（Balloon1）和小球的位置如下图所示，点击小球后，下列选项错误的是？（ ）



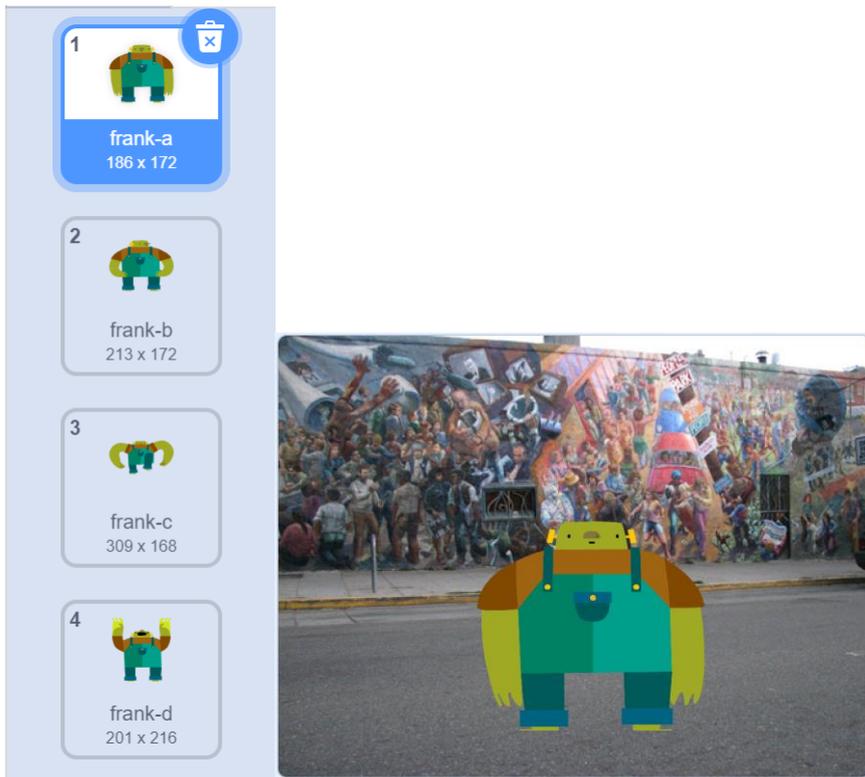
- A、只有点击小球，小球才会滑行到气球位置
- B、点击小球，小球在滑向气球位置的过程中不断变大
- C、点击小球，小球会匀速滑动到气球位置
- D、点击小球，小球在滑到气球位置后变大

7、程序运行前蝴蝶在舞台中央，如下图所示，运行蝴蝶的程序后，蝴蝶离哪个水果最近？（ ）



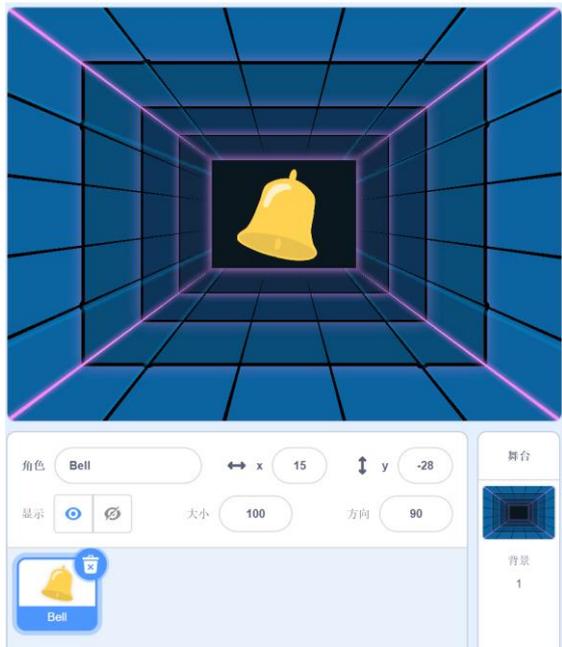
- A、
- B、
- C、
- D、

8、角色的造型（从上到下分别为 frank-a, frank-b, frank-c, frank-d）和初始状态如下图所示，执行以下程序后，哪个选项描述不正确？（ ）



- A、角色一共改变了六次颜色
- B、角色一共切换了六次造型
- C、角色最后的造型为 frank-b
- D、积木运行过程中没有切换背景

9、角色和舞台背景程序如下图所示，其中 recording1 的长度为 4 秒，recording2 的长度为 8 秒。点击绿旗运行程序后，下列说法正确的是？（ ）



角色的程序如下：



舞台背景的程序如下：



- A、背景的声音大小会被角色的程序设置为 50%
- B、角色的声音大小会被背景的程序设置为 70%
- C、角色的声音先播放完毕，4 秒后背景的声音才播放完
- D、角色的声音播放完毕后，背景的声音也会停止

10、下列是棒球运动员的程序，当球杆碰到球（Baseball）时，不会说出“我打到球了”的是？（ ）

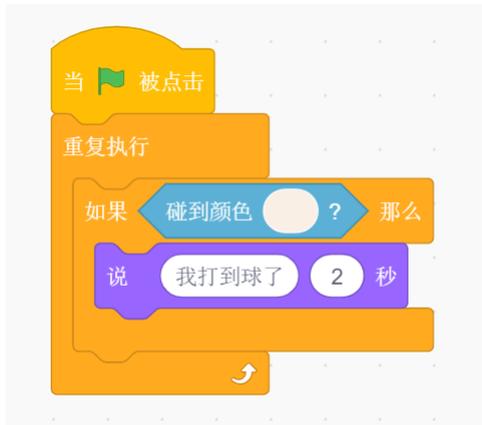


A、

```
当 旗帜 被点击
重复执行
  如果 颜色 白色 碰到 黄色 ? 那么
    说 我打到球了 2 秒
```

B、

```
当 旗帜 被点击
重复执行
  如果 碰到 Baseball ? 那么
    说 我打到球了 2 秒
```



C、



D、

二、判断题（每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	✓	✗	✓	✗	✓

1、早期计算机内存不够大，可以将汉字字库固化在一个包含只读存储器的扩展卡中插入计算机主板帮助处理汉字。（ ）

2、使用下图的积木，无法产生负数随机数，因为随机数产生的都是正数。（ ）



3、默认小猫角色，执行下列代码，小猫的方向跟着鼠标改变，但位置不会发生改变。（ ）



4、默认小猫角色，执行下列代码，小猫的音量调整为 140%。（ ）



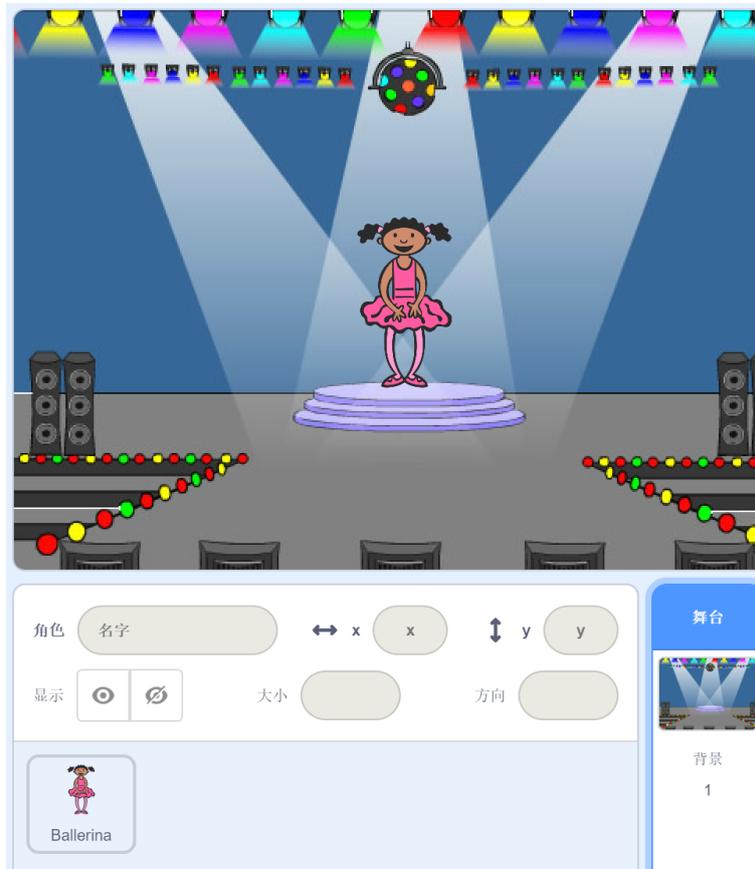
5、在角色中编程可以切换舞台背景，但是在舞台背景中编程无法切换角色造型。

()

三、编程题（每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、跳舞



准备工作:

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Ballerina, 并为其添加声音 Dance Around。
- (3) 删除默认白色背景, 添加背景 Spotlight。

功能实现（用积木块实现下列描述的功能）：

- (1) 点击绿旗, 角色 Ballerina 的初始位置为 $(X=10, Y=0)$, 初始方向 90° , 初始造型为 ballerina-a。
- (2) 点击绿旗, 舞台的初始背景为 Spotlight, 清除图形特效, 每隔 1 秒颜色特效增加 25, 一共增加 10 次。
- (3) 播放音乐 Dance Around, Ballerina 说“开始跳舞”2 秒后, 开始跳舞, 每隔 0.5 秒切换一次造型, 一共切换 20 次。
- (4) 跳舞结束, 停止播放音乐, Ballerina 说“谢谢大家”, 2 秒。

注意:

1. 功能 (1)、(3)、(4) 全部写在 ballerina 角色代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

2. 功能 (2) 全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

评分标准:

(1) 点击绿旗, 角色 Ballerina 的初始位置为 (X=10, Y=0), 初始方向 90°, 初始造型为 ballerina-a。 (一共 3 分)。

(2) 点击绿旗, 舞台的初始背景为 Spotlight, 清除图形特效, 每隔 1 秒颜色特效增加 25, 一共增加 10 次。 (一共 10 分)

(3) 播放音乐 Dance Around, Ballerina 说“开始跳舞”2 秒后, 开始跳舞, 每隔 0.5 秒切换一次造型, 一共切换 20 次。 (一共 10 分)

(4) 跳舞结束, 停止播放音乐, Ballerina 说“谢谢大家”, 2 秒。 (一共 2 分)

参考程序:

角色: Ballerina



The image shows a Scratch code block for the Ballerina character. The code is as follows:

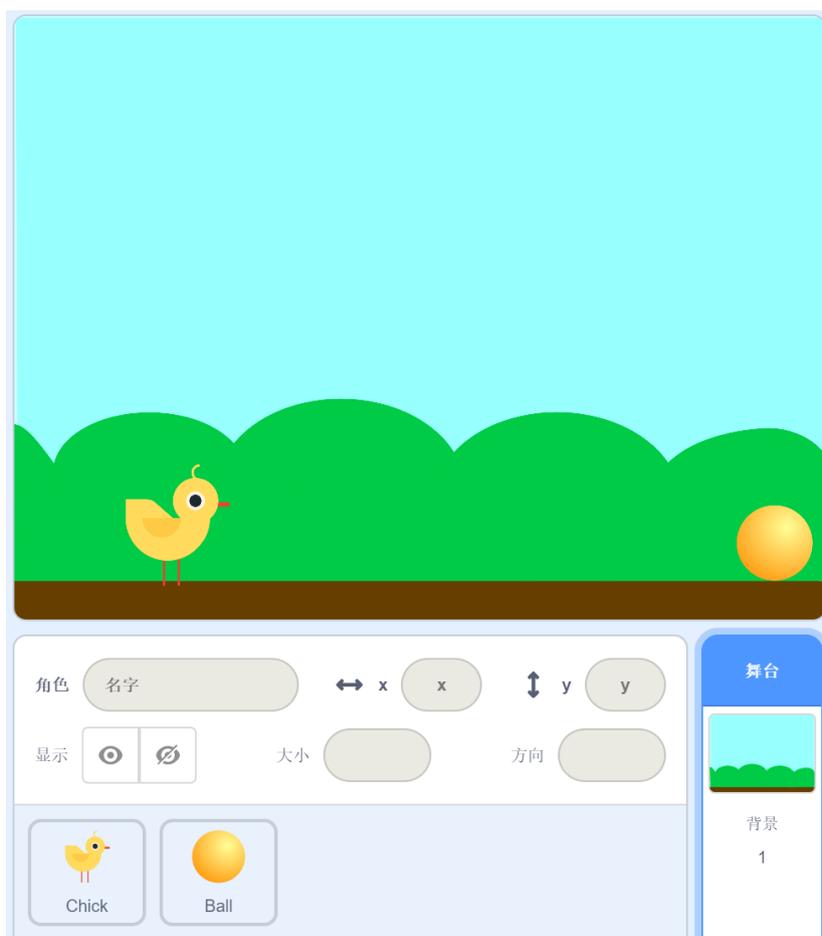
```
当绿旗被点击  
移到 x: 10 y: 0  
面向 90 方向  
换成 ballerina-a 造型  
播放声音 Dance Around  
说 开始跳舞 2 秒  
重复执行 20 次  
  下一个造型  
  等待 0.5 秒  
停止所有声音  
说 谢谢大家 2 秒
```

The code block is set against a grid background. To the right of the code, there is a small illustration of a ballerina character in a pink tutu, which is the character being programmed.

背景:



2、小鸡躲球



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Chick 和 Ball。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Blue Sky。

功能实现（用积木块实现下列描述的功能）：

- (1) 点击绿旗，小鸡角色站在地面上，初始位置为（X=-140，Y=-120），初始方向为 90°，旋转方式为任意旋转。在小鸡角色中设置舞台的初始背景为 Blue Sky。
- (2) 点击绿旗，小球角色的初始位置为（X=210，Y=-140），初始大小为 80，面向方向为-90°。
- (3) 小球从初始位置（舞台右边）水平地滚到舞台左边碰到边缘后，再移到初始位置，一直执行下去。
- (4) 按下空格键，小鸡向上跳起一段距离后，又落到地面。
- (5) 小鸡碰到小球，程序终止。

注意：

1. 功能 (1)、(5) 全部写在 Chick 角色代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
2. 功能 (4) 写在 Chick 角色代码区的【当按下空格键】积木下面。
3. 功能 (2)、(3) 全部写在 Ball 角色代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

评分标准：

- (1) 点击绿旗，小鸡角色站在地面上，初始位置为（X=-140，Y=-120），初始方向为 90°，旋转方式为任意旋转。在小鸡角色中设置舞台的初始背景为 Blue Sky。（一共 4 分）
- (2) 点击绿旗，小球角色的初始位置为（X=210，Y=-140），初始大小为 80，面向方向为-90°。（一共 3 分）
- (3) 小球从初始位置（舞台右边）水平地滚到舞台左边碰到边缘后，再移到初始位置，一直执行下去。（一共 5 分）
- (4) 按下空格键，小鸡向上跳起一段距离后，又落到地面。（一共 6 分）

(5) 小鸡碰到小球，程序终止。（一共 7 分）

参考程序：

小鸡角色：



小球角色

