

GESP 图形化二级试卷

(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	D	C	B	A	D	C	D	B	A	D

1、我国第一台大型通用电子计算机使用的逻辑部件是（ ）

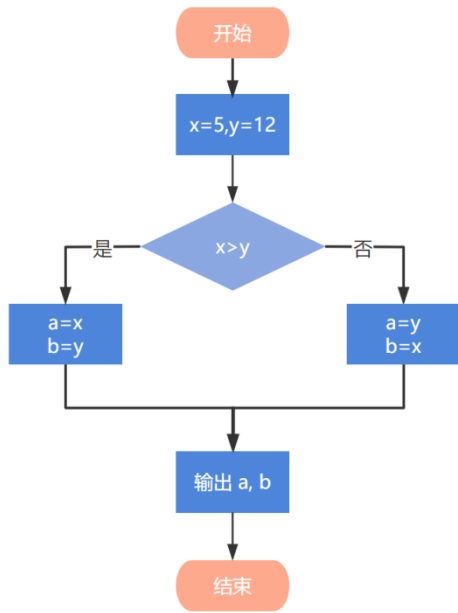
- A. 集成电路
- B. 大规模集成电路
- C. 晶体管
- D. 电子管

2、默认小猫角色，运行以下程序，小猫会说？（ ）



- A、 45
- B、 50
- C、 55
- D、 60

3、 下列流程图的输出结果是? ( )



- A、 5 12
- B、 12 5
- C、 5 5
- D、 12 12

4、默认小猫角色，执行下面的程序，舞台上会看到多少只小猫？（ ）



- A. 11 只

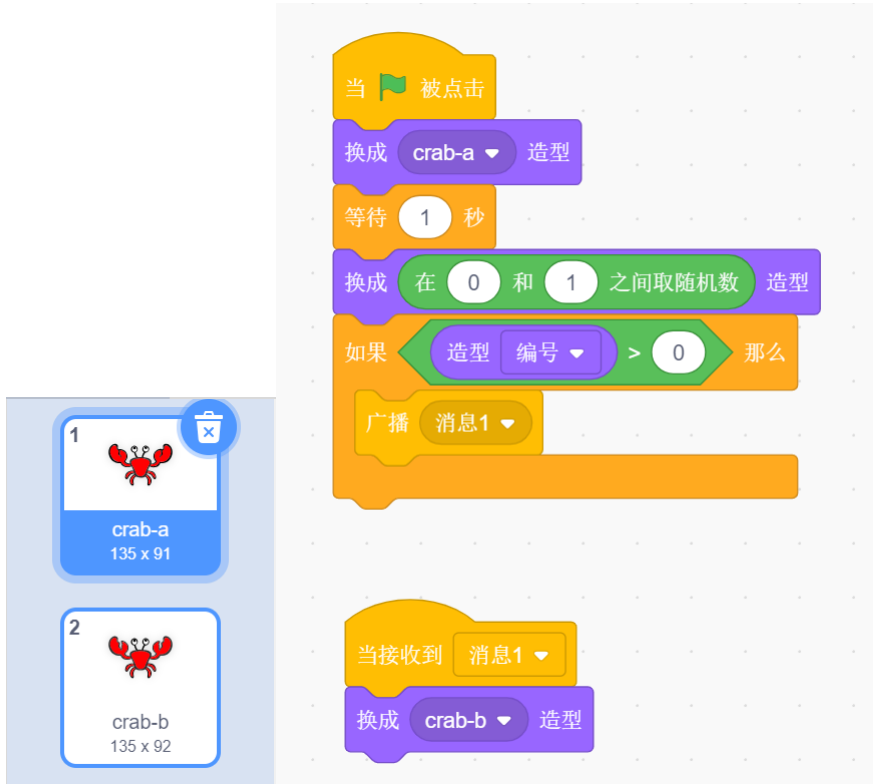
- B. 10 只
- C. 9 只
- D. 无法确定

5、下面程序会绘制出什么图形？（ ）



- A、正方形
- B、圆形
- C、五边形
- D、五角星

6、螃蟹有两个造型 crab-a， crab-b， 执行下列程序， 说法正确的是？



- A、螃蟹一直是 crab-a 造型
- B、螃蟹一直是 crab-b 造型
- C、螃蟹从 crab-a 造型变成 crab-b 造型
- D、螃蟹最后可能是 crab-a 也可能是 crab-b 造型

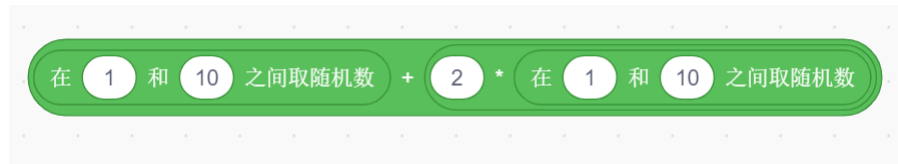
7、给“角色 1”新建一个仅适用于当前角色的变量 a，复制“角色 1”，生成一个新的“角色 2”，下列表述正确的是？（ ）



- A、该变量 a 变成仅适合角色 2 的变量
- B、该变量 a 变成仅适用于舞台的变量

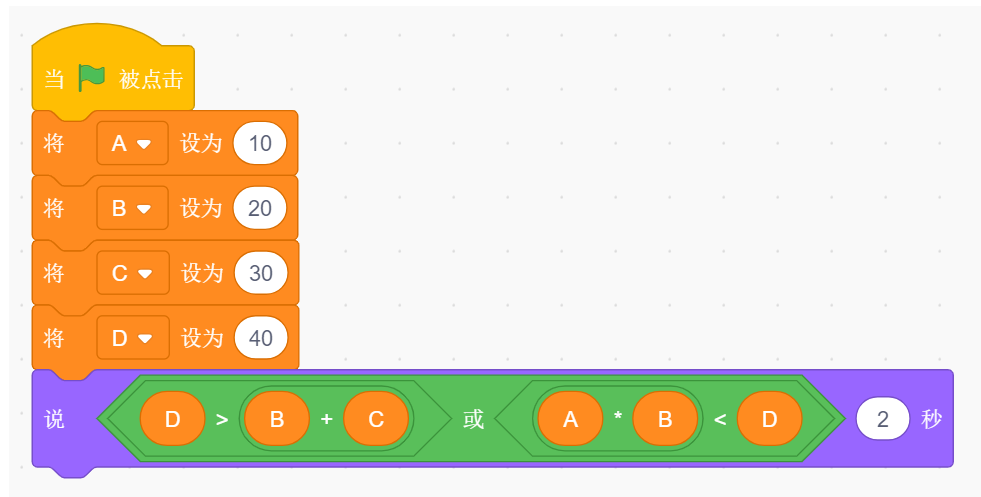
- C、该变量 a 变成适用于所有角色的变量
- D、两个角色各有一个仅适用于自己的变量 a，且两个变量名相同

8、关于下面积木，说法正确的是？（ ）





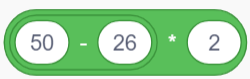
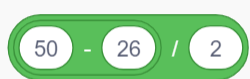
- A、最大值是 20
- B、最大值是 30
- C、最小值是 1
- D、最小值是 2

9、默认小猫角色，执行下面程序，小猫会说？（ ）



- A、false
- B、true
- C、假
- D、真

10、妈妈带 50 元钱去超市买了 26 元的麦片，剩下的钱刚好买 2 千克果冻，下列哪个选项能够计算出每千克果冻的价格？（ ）

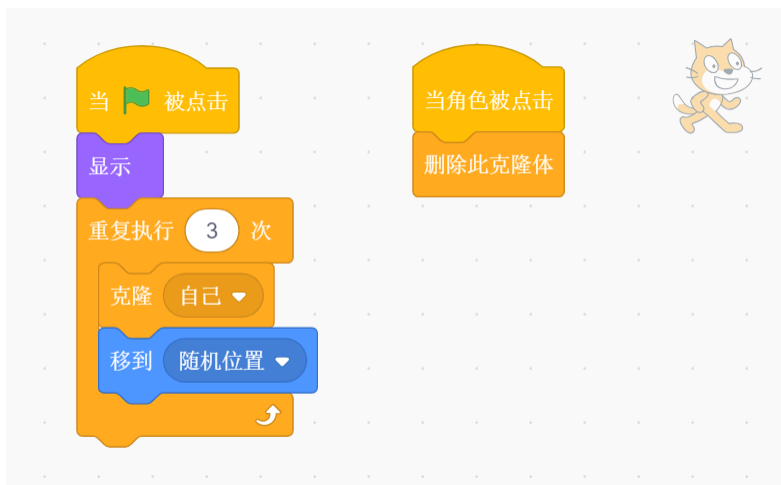
- A、
- B、
- C、
- D、

二、判断题（每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	✓	✗	✗	✓	✗

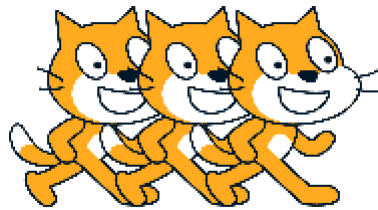
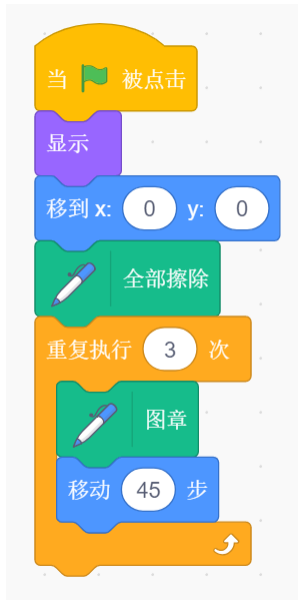
1、我们常说的互联网（Internet）是一个覆盖全球的广域网络，它不属于任何一个国家。

2、默认小猫角色，执行下面程序，舞台出现 4 只小猫，依次点击每只小猫，小猫消失，最后舞台上没有小猫。（ ）





3、默认小猫角色，执行左图程序，舞台上出现右图所示的三只小猫。（ ）



4、默认小猫角色，执行下列程序后，小猫会一直改变颜色。（ ）



5、变量 x 和变量 y 的初始值都为 1， $x+y=2$ 。执行下列程序后，x 的值一直保持 2 不变。（ ）



三、编程题（每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、计算标准身高和体重



**【题目描述】**

随着生活水平的提高，青少年肥胖率也有上升的趋势。

默认小猫角色和白色背景，给定一个儿童的年龄(age)，依据标准身高(height)和体重(weight)的计算公式了解该儿童是否符合标准。

儿童的标准身高 (height) = 年龄 (age) × 5 + 75 (厘米)

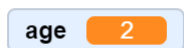
儿童的标准体重 (weight) = 年龄 (age) × 2 + 8 (公斤)

例如：age = 2 时，height = 2 × 5 + 75 = 85 (厘米)，weight = 2 × 2 + 8 = 12 (公斤)。

**【输入描述】**

新建变量“age”用于存储儿童的年龄 (2 ≤ age ≤ 12)。

如下图所示：

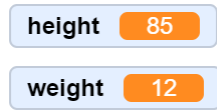


**【输出描述】**

新建变量“height”，用于存储儿童的标准身高。

新建变量“weight”，用于存储儿童的标准体重。

如下图所示：



**【输入样例】**

age = 2

**【输出样例】**

height = 85

weight = 12

**【输入样例】**

age = 12

**【输出样例】**

height = 135

weight = 32

**注意：**

1. 变量名的拼写（包括大小写）要和题目完全一致。
2. 输入变量直接赋值即可，无需使用“询问并等待”积木块。

**【参考程序】**



## 2、幸运数



### 【题目描述】

小明很喜欢数字 7。所有个位数为 7 的正整数，以及所有 7 的倍数，都被小明称为“幸运数”。默认小猫角色和白色背景，编写程序帮助小明找到正整数 L 和 R 之间（包括 L 和 R，且  $1 \leq L \leq R \leq 1000$ ）所有幸运数的和。

例如：L = 10，R = 20，幸运数有 2 个：14 和 17。14 是 7 的倍数，17 的个位数为 7，因此所有幸运数的和为 31。

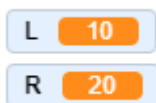
### 【输入描述】

新建变量“L”用于存储第一个正整数。

新建变量“R”用于存储第二个正整数。

约定  $1 \leq L \leq R \leq 1000$ 。

如下图所示：



### 【输出描述】

新建变量“result”，用于存储满足条件幸运数的和。

如下图所示：

result 31

**【输入样例】**

L = 10

R = 20

**【输出样例】**

result = 31

**【输入样例】**

L = 1

R = 10

**【输出样例】**

result = 7

**【样例解释】**

1 和 10 之间共有 1 个幸运数：7。因为 7 既是 7 的倍数，个位数又为 7。因此，结果为 7。

**注意：**

1. 变量名的拼写（包括大小写）要和题目完全一致。
2. 输入变量直接赋值即可，无需使用“询问并等待”积木块。

**【参考程序】**



当 被点击

将 L 设置为 10

将 R 设置为 20

将 result 设置为 0

将 i 设置为 L

重复执行直到  $i > R$

如果  $i \text{ 除以 } 10 \text{ 的余数} = 7$  或  $i \text{ 除以 } 7 \text{ 的余数} = 0$  那么

将 result 增加 i

将 i 增加 1

