

GESP2023 年 12 月认证图形化一级试卷

(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 3 分，共 30 分）

题号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
答案	B	B	C	C	D	D	D	B	A	C

1、现代计算机是指电子计算机，它所基于的是（ ）体系结构。

- A、艾伦·图灵
- B、冯·诺依曼
- C、阿塔纳索夫
- D、埃克特-莫克利

2、下面的积木块在哪个模块当中？（ ）



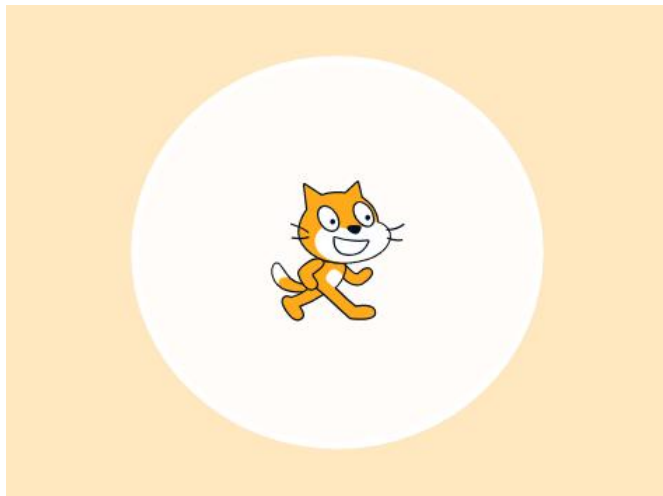
- A、运动
- B、外观
- C、声音
- D、控制

3、默认小猫角色，其程序如下图所示，点击绿旗，按下 1 次空格键后，小猫的坐标为？（ ）



- A、 (-50, -100)
- B、 (-150, -100)
- C、 (-100, -50)
- D、 (-100, -150)

4、默认小猫角色，执行下列程序，小猫最终的大小是？（ ）



```
当 被点击  
移到 x: 0 y: 0  
将大小设为 100  
如果 碰到颜色 [ ] ? 那么  
  将大小增加 10  
否则  
  将大小增加 -10
```

- A、100
- B、110
- C、90
- D、120

5、默认小猫角色，下列那组程序可以让小猫不断面向鼠标指向的方向？（ ）

A、

```
当 被点击  
移到 鼠标指针
```

B、

```
当 被点击  
重复执行  
  移到 鼠标指针
```

C、

```
当 被点击  
重复执行  
  移到 随机位置
```

D、



6、下列哪个选项实现的功能与下图程序一样？（ ）



A、



B、



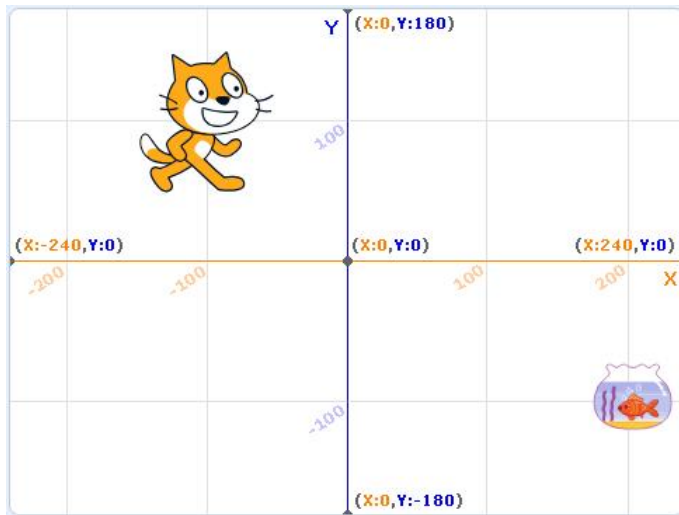
C、





D、

7、运行下列程序，能够让小猫走到鱼缸所在位置的是？（ ）



A、

B、



C、



D、



8、程序运行后，角色大小最大的是哪一个？（ ）

A、



B、



C、



D、

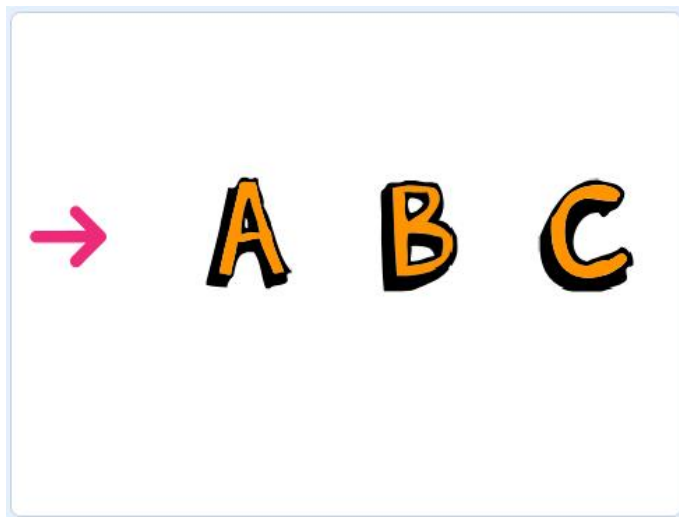


9、下列哪个选项可以把背景音乐的音波曲线变成一条直线？（ ）



- A、
- B、
- C、
- D、

10、角色箭头的程序如下图所示，点击绿旗，下列选项描述正确的是？（ ）





- A、箭头向右移动，当碰到字母 A 时就不见了
- B、箭头向右移动，当碰到字母 B 时就不见了
- C、箭头向右移动，当碰到字母 C 时就不见了
- D、箭头向右移动，不会隐藏

二、判断题（每题 4 分，共 20 分）

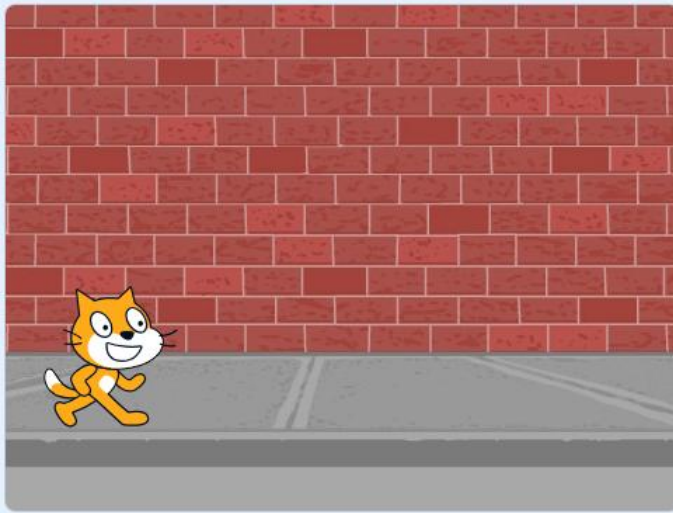
题号	1	2	3	4	5
答案	×	×	×	√	√

- 1、小杨最近在备考 GESP，他用 Scratch 来练习和运行程序，所以 Scratch 也是一个小型操作系统。（ ）
- 2、默认小猫角色，执行下列代码，小猫的方向仍为 -90° 。（ ）



- 3、默认小猫角色，点击绿旗，执行下列程序，小猫会一直在舞台来回移动，不

会停止。（ ）



4、点击绿旗，执行下列程序，角色的造型可能没有变化。（ ）



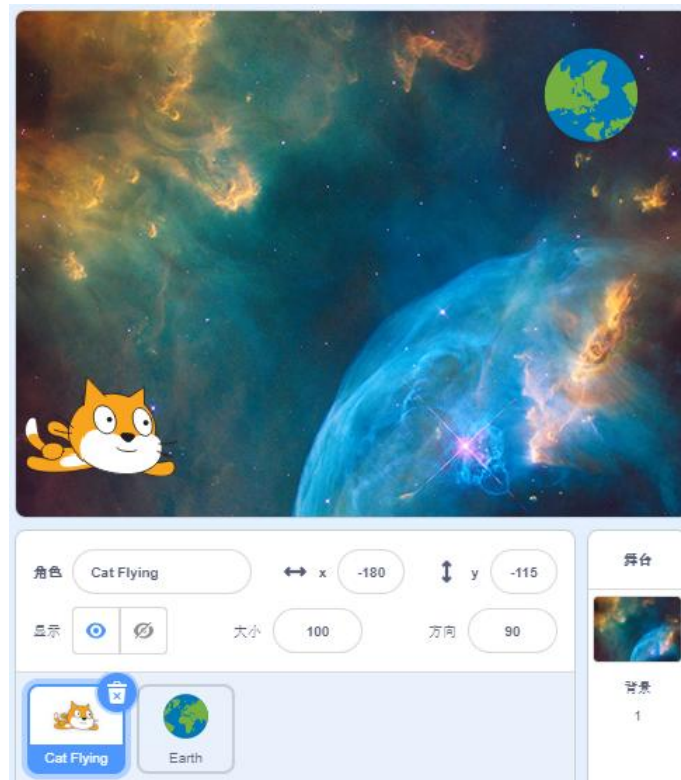
5、当前背景是 Desert，执行下列程序，可以将背景切换为 Arctic。（ ）



三、编程题（每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、返回地球



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。

- (2) 添加角色 Cat Flying 和 Earth。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Nebula。

功能实现（用积木块实现下列描述的功能）：

- (1) 点击绿旗，角色 Earth 的初始位置为 (X=170, Y=120)，并以每秒向右旋转 15 度的速度不停的转动。
- (2) 点击绿旗，舞台背景换成 Nebula，清除图形特效，并以每秒漩涡特效增加 25 的速度不停改变。
- (3) 点击绿旗，角色 Cat Flying 的初始位置为 (X=-180, Y=-115)，初始方向为 90 度，初始状态为显示，初始大小为 100，初始造型为 cat flying-a。
- (4) 角色 Cat Flying 说“返回地球”2 秒，面向地球以移动 5 步，大小减小 1 的速度向地球飞去，直到碰到地球为止。
- (5) 角色 Cat Flying 碰到地球后，隐藏，停止全部脚本。

注意：

1. 功能 (1) 全部写在角色 Earth 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。
3. 功能 (3) (4) (5) 全部写在角色 Cat Flying 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 Earth 的初始位置为 (X=170, Y=120)，并以每秒向右旋转 15 度的速度不停的转动。
- (2) 点击绿旗，舞台背景换成 Nebula，清除图形特效，并以每秒漩涡特效增加 25 的速度不停改变。
- (3) 点击绿旗，角色 Cat Flying 的初始位置为 (X=-180, Y=-115)，初始方向为 90 度，初始状态为显示，初始大小为 100，初始造型为 cat flying-a。
- (4) 角色 Cat Flying 说“返回地球”2 秒，面向地球以移动 5 步，大小减小 1 的速度向地球飞去，直到碰到地球为止。
- (5) 角色 Cat Flying 碰到地球后，隐藏，停止全部脚本。

参考程序：

角色：Earth



背景：

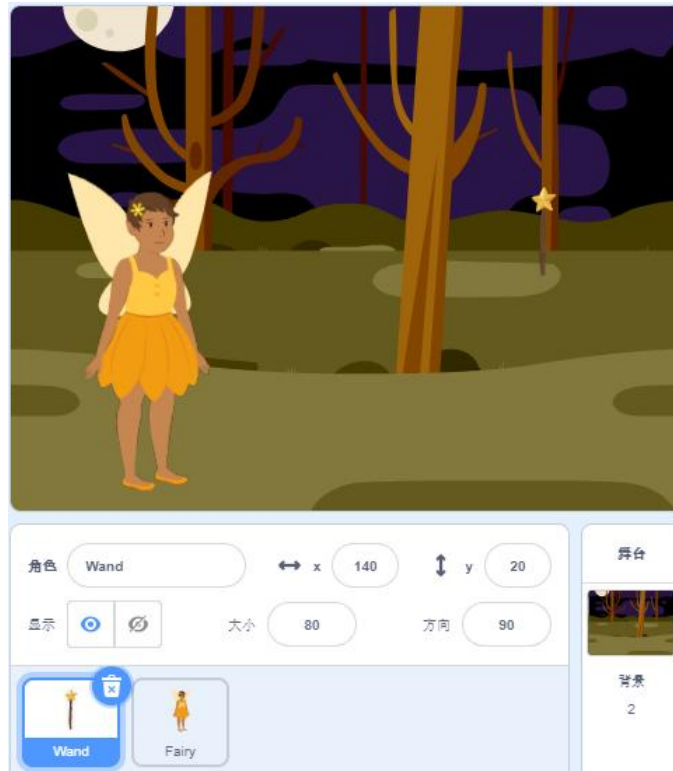


角色：Cat Flying



```
当 被点击
移到 x: -180 y: -115
面向 90 方向
显示
将大小设为 100
换成 cat flying-a 造型
说 返回地球 2 秒
面向 Earth
重复执行直到 碰到 Earth ?
  移动 5 步
  将大小增加 -1
隐藏
停止 全部脚本
```

2、天使



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Wand 和 Fairy。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Woods，并为背景添加音乐 Xylo1。

功能实现（用积木块实现下列描述的功能）：

- (1) 点击绿旗，背景换成 Woods，并循环播放背景音乐 Xylo1。
- (2) 点击绿旗，角色 Fairy 的初始位置为 $(X=-140, Y=-50)$ ，初始方向为 90 度，初始大小为 90。
- (3) 当 Fairy 被鼠标点击后，Fairy 会跟随鼠标指针移动。
- (4) 点击绿旗，角色 Wand 的初始位置为 $(X=140, Y=20)$ ，初始方向为 90 度，初始大小为 80，Wand 总保持在其他角色的前面。
- (5) 当碰到 Fairy，Wand 会吸附在 Fairy 上面。

注意：

1. 功能 (1) 全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
2. 功能 (2) 全部写在角色 Fairy 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
3. 功能 (3) 全部写在角色 Fairy 代码区的【当角色被点击】积木下面。
4. 功能 (4) (5) 全部写在角色 Wand 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

评分标准:

- (1) 点击绿旗，背景换成 Woods，并循环播放背景音乐 Xylol1。
- (2) 点击绿旗，角色 Fairy 的初始位置为 (X=-140, Y=-50)，初始方向为 90 度，初始大小为 90。
- (3) 当 Fairy 被鼠标点击后，Fairy 会跟随鼠标指针移动。
- (4) 点击绿旗，角色 Wand 的初始位置为 (X=140, Y=20)，初始方向为 90 度，初始大小为 80，Wand 总保持在其他角色的前面。
- (5) 当碰到 Fairy，Wand 会吸附在 Fairy 上面。

参考程序:

Wand 角色:



Fairy 角色:



背景:

