

GESP2023 年 12 月认证图形化二级试卷

(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	A	D	C	A	B	D	C	B

1、现代计算机是指电子计算机，它所基于的是（ ）体系结构。

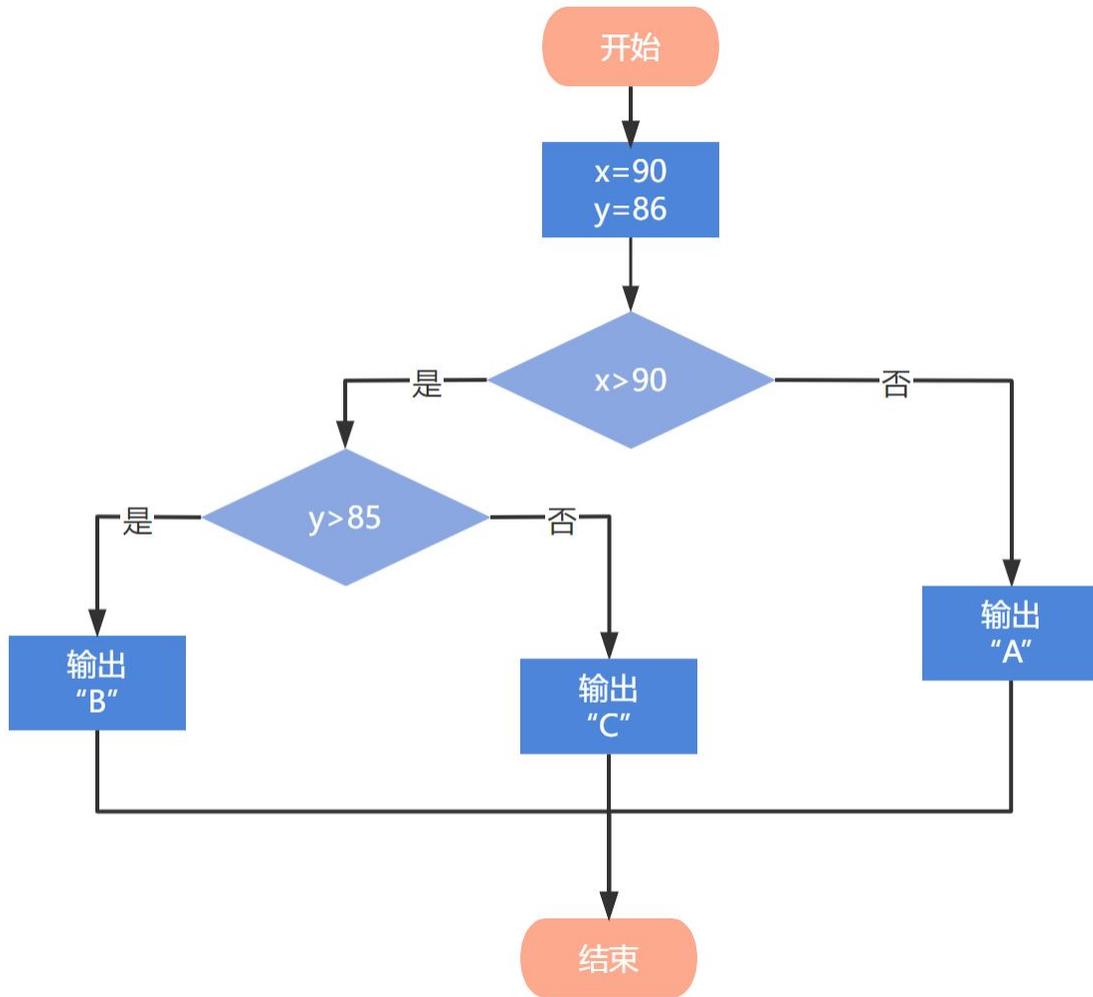
- A、艾伦·图灵
- B、冯·诺依曼
- C、阿塔纳索夫
- D、埃克特-莫克利

2、默认小猫角色，运行以下程序，小猫的 y 坐标是？（ ）



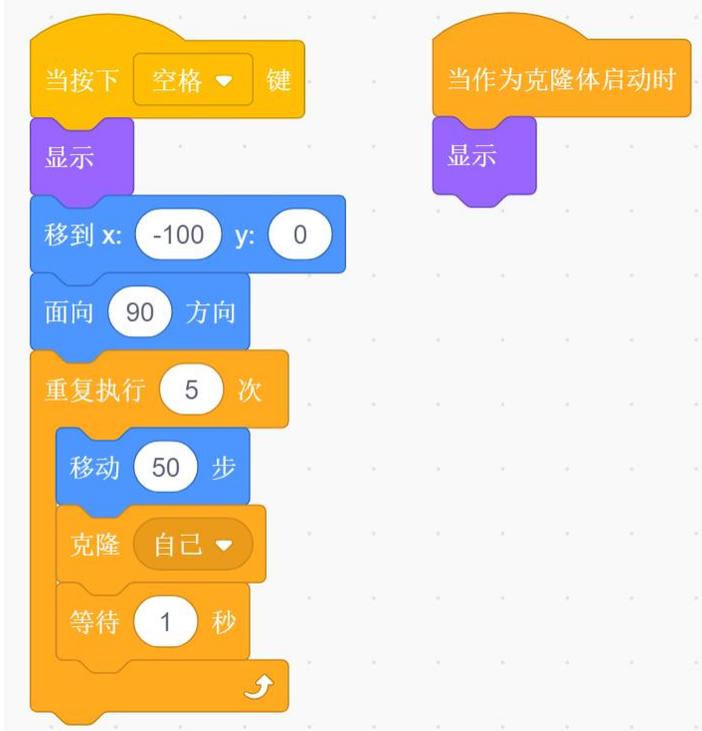
- A、160
- B、150
- C、140
- D、170

3、下列流程图的输出结果是? ( )



- A、A
- B、B
- C、C
- D、没有输出

4、默认小猫角色，按下空格键，执行下面的程序，舞台上会看到多少只小猫？（ ）

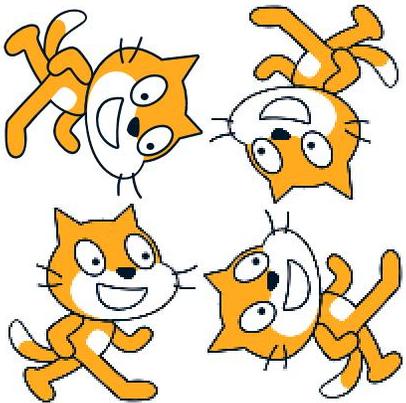


- A、 8
- B、 7
- C、 6
- D、 5

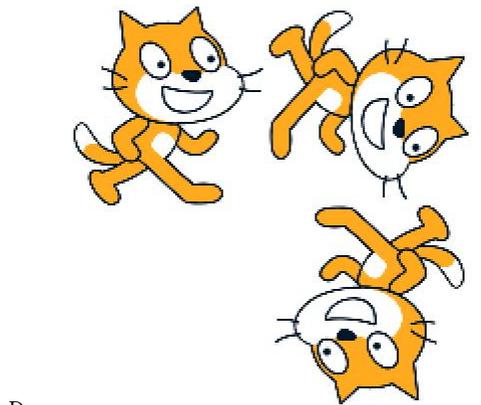
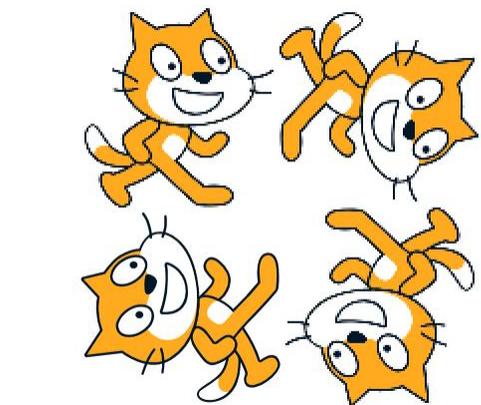
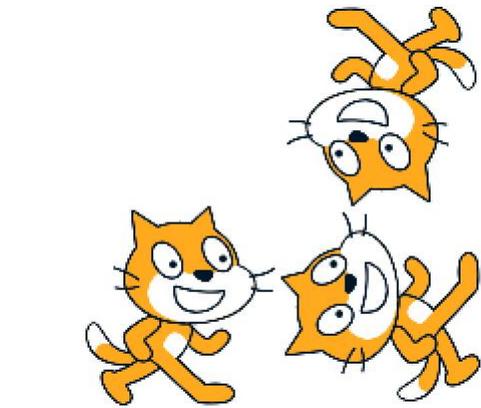
5、默认小猫角色，执行下面程序，会绘制出什么图形？（ ）



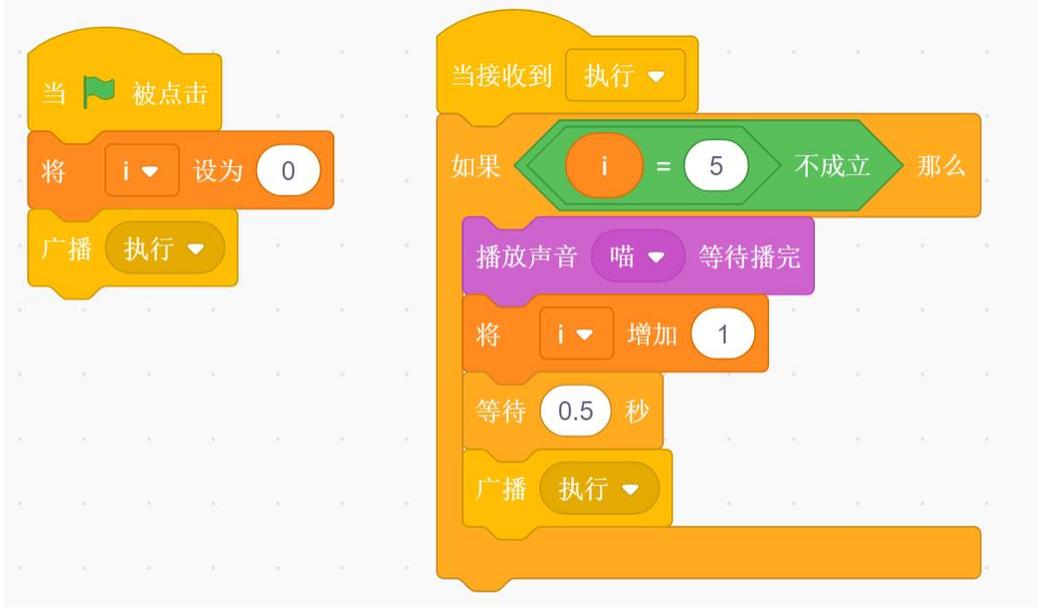
```
当绿色旗子被点击时  
移动到 x: 0 y: 0  
面向 90 方向  
全部擦除  
重复执行 3 次  
图章  
移动 100 步  
右转 90 度
```



A、



6、默认小猫角色，执行下列程序，说法错误的是？（ ）



- A、小猫会一直“喵”叫，不会停止。
- B、小猫每“喵”叫一次，变量  $i$  增加 1，变量  $i$  为 5 后停止。
- C、小猫会“喵”叫 5 次，之后停止。
- D、小猫发出执行的广播，又接收处理这个广播。

7、下面哪个不是变量在舞台上的显示模式？（ ）

- A、大字模式
- B、小字模式
- C、正常模式
- D、滑杆模式

8、默认小猫角色，执行下面程序，小猫不可能说的是？（ ）



- A、0
- B、15
- C、30
- D、51

9、默认小猫角色，执行下面程序，哪个选项的结果是3？（ ）

- A、
- B、
- C、
- D、

10、妈妈做 16 个小蛋糕，用了 4 个鸡蛋，下列哪个选项能够计算出 12 个鸡蛋可以做小蛋糕的数量？（ ）

- A、

B、

$$12 \div 4 * 16$$

C、

$$4 \div 16 * 12$$

D、

$$4 + 16 + 12$$

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，执行下面程序，如果克隆体碰到鼠标指针则消失。（ ）



The image shows two Scratch code blocks. The first block is a 'When clicked' event block followed by 'Set rotation to' (Left-Right Flip), 'Repeat 10 times' containing 'Face random direction between 1 and 360', 'Clone self', and 'Wait 1 second'. The second block is a 'When cloned' block containing 'Repeat until' (until 'Hit mouse pointer'), 'Move 10 steps', 'Bounce off edges', and 'Delete this clone'.

3、舞台上有多角色，每个角色都绘制了各自的图形。若小猫角色，执行下列程序，

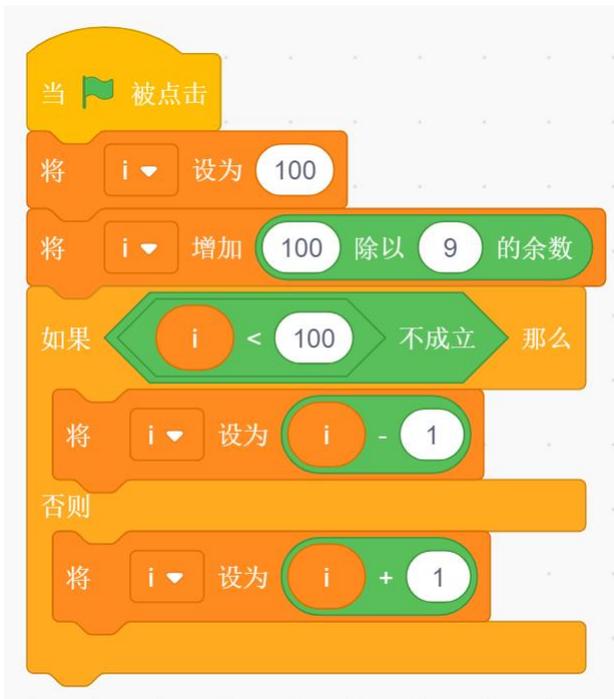
舞台上只擦除了小猫绘制的图形。( )



4、默认小猫角色，执行下列程序后，小猫先换成吃饭造型，之后换成喝水造型。  
( )



5、默认小猫角色，执行下列程序后，变量 i 的值为 100。( )



### 三、编程题（每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

#### 1、足球联赛积分



##### 【题目描述】

默认小猫角色和白色背景。

在足球联赛里，一个球队赢下一场比赛得到 3 个积分，打平一场比赛得到 1 个积分，输掉比赛得到 0 分。

现已知一个球队在整个联赛里的比赛情况，求该球队最终的积分。

##### 【输入描述】

新建变量“x”，“y”，“z”分别表示这个球队赢下的比赛场数，打平的比赛场数，输掉的比赛场数。（ $0 \leq x, y, z \leq 40$ ）。

如下图所示：



##### 【输出描述】

新建变量“result”，一个整数，表示该球队最终的积分。

如下图所示：

result 63

【输入样例】

$x = 19$

$y = 6$

$z = 4$

【输出样例】

result = 63

【输入样例】

$x = 3$

$y = 26$

$z = 20$

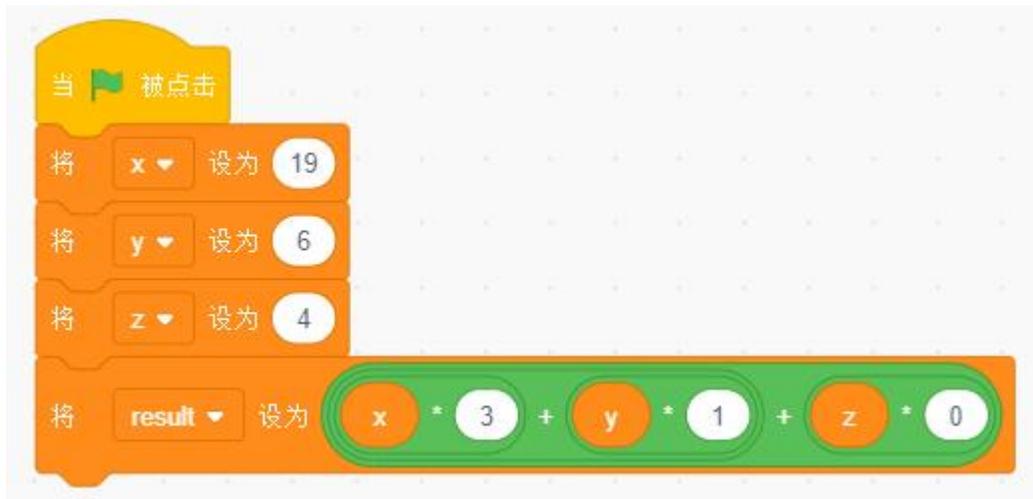
【输出样例】

result = 35

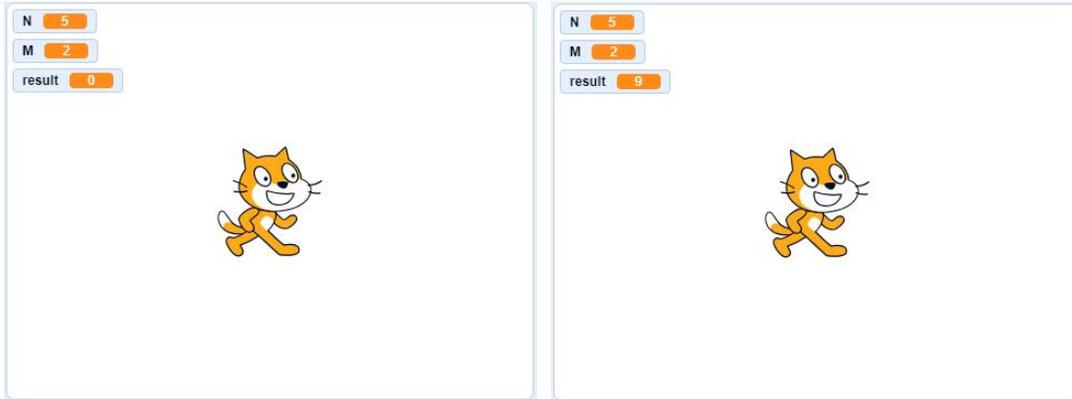
注意：

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、小杨报数



### 【题目描述】

小杨需要从 1 到 N 报数。在报数过程中，小杨希望跳过 M 的倍数。例如，如果  $N=5$ ， $M=2$ ，那么小杨就需要依次报出 1，3，5。

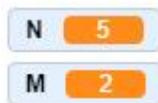
默认小猫角色和白色背景，编写程序计算小杨报数的和（ $1+3+5=9$ ）。

### 【输入描述】

新建变量“N”（ $1 \leq N \leq 500$ ）。

新建变量“M”（ $2 \leq M \leq 50$ ）。

如下图所示：



### 【输出描述】

新建变量“result”，用于存储报数的和。

如下图所示：



### 【输入样例】

$N = 5$

$M = 2$

### 【输出样例】

result = 9

【输入样例】

N = 5

M = 20

【输出样例】

result = 15

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】

