

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				

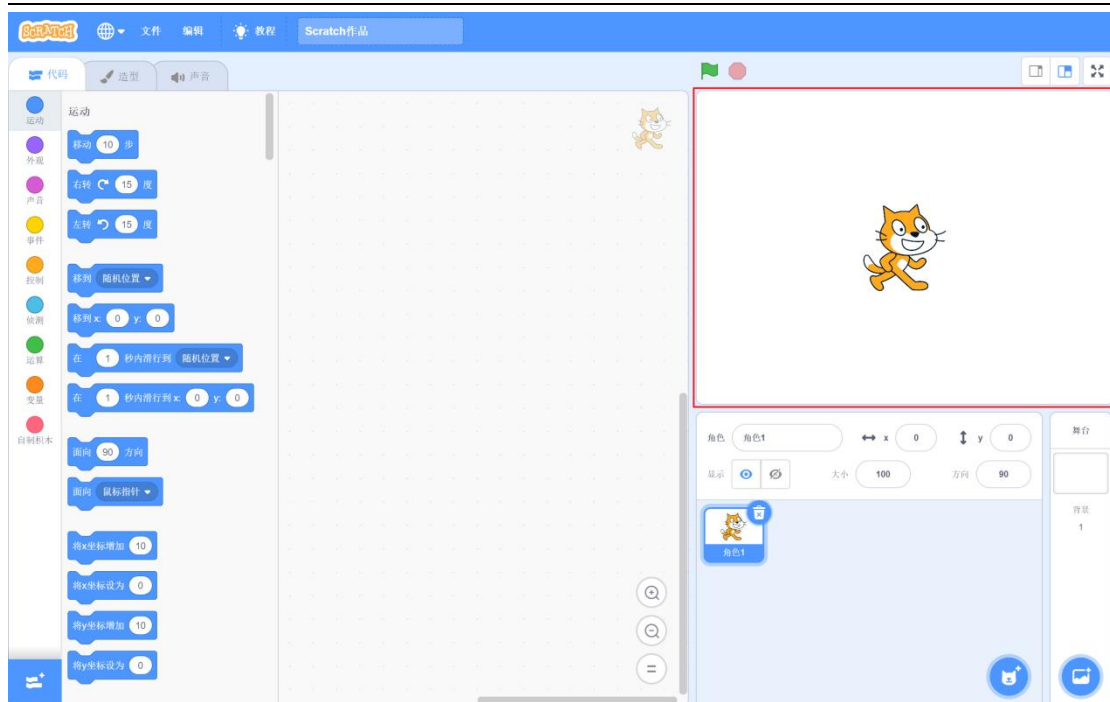
一、单选题（每题3分，共30分）

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

1、小杨的父母最近刚刚给他买了一块华为手表，他说手表上跑的是鸿蒙，这个鸿蒙是？（ ）。

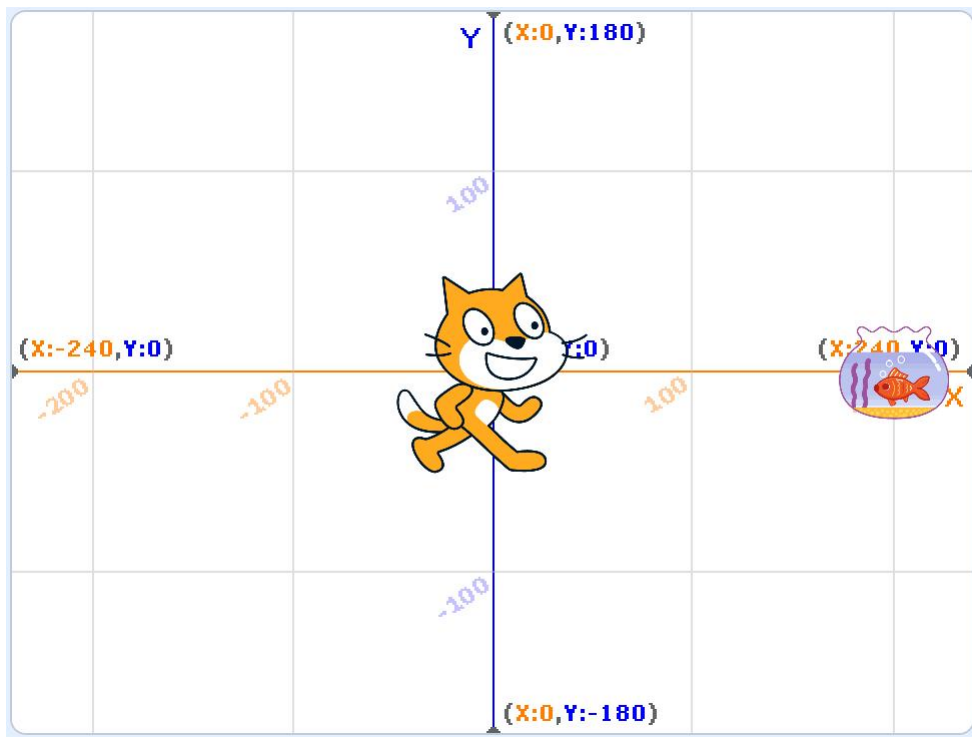
- A、小程序
- B、计时器
- C、操作系统
- D、神话人物

2、下图红色框标注的区域是？（ ）



- A、积木区
- B、脚本区
- C、角色区
- D、舞台区

3、小猫位于舞台中心，距鱼缸 200 步，下面哪组程序可以让小猫一到达鱼缸的位置就开始唱歌？（ ）



A、

B、



```

    当 绿色旗 被点击
    重复执行 20 次
    将x坐标增加 10
    如果 碰到 Fishbowl ? 那么
    播放声音 Mystery
  
```

C、



```

    当 绿色旗 被点击
    重复执行直到 碰到 Fishbowl ?
    将x坐标增加 10
    播放声音 Mystery
  
```

D、



```

    当 绿色旗 被点击
    将x坐标增加 200
    等待 1 秒
    如果 碰到 Fishbowl ? 那么
    播放声音 Mystery
  
```

4、默认小猫角色白色背景，运行下列程序后，小猫会出现在舞台的哪个位置？

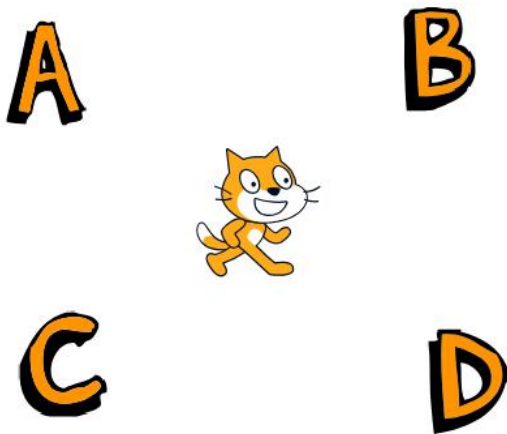
()

```

当 被点击
移到 x: 0 y: 0
如果 碰到颜色 黑色 ? 那么
  移到 x: -240 y: -180
否则
  移到 x: 240 y: -180
如果 碰到颜色 绿色 ? 那么
  移到 x: -240 y: 180
  
```

- A、左上角
- B、左下角
- C、右上角
- D、右下角

5、舞台上有小猫、Block-A、Block-B、Block-C、Block-D 五个角色，如下图所示，运行下列程序后小猫最终停留在哪个位置？（ ）



```

当 被点击
重复执行直到 碰到 Block-C ?
  移到 随机位置
  等待 0.1 秒
  
```

- A、Block-A
- B、Block-B
- C、Block-C
- D、Block-D

6、舞台背景和角色如下图所示，运行下列程序，哪个选项的说法是正确的？（ ）



- A、点击绿旗后，巴士不断地从舞台左边移动到舞台右边
- B、点击绿旗后，巴士不断地从舞台右边移动到舞台左边
- C、点击巴士后，巴士不断地从舞台左边移动到舞台右边
- D、点击巴士后，巴士不断地从舞台右边移动到舞台左边

7、运行下列几组程序，对应错误的是（ ）

A、



B、



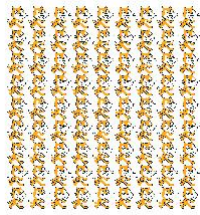
C、



```

当 被点击
清除图形特效
将 亮度 特效设定为 80
    
```

D、



```

当 被点击
清除图形特效
将 马赛克 特效设定为 80
    
```

8、下列哪组程序可以让小猫慢慢变大？（ ）



A、

```

当 被点击
将大小设为 100
将大小增加 20
将大小增加 20
    
```

B、



```

    when green flag clicked
      set size to 100
      wait 1 seconds
      increase size by 20
      wait 1 seconds
      increase size by 20
  
```

C、



```

    when green flag clicked
      set size to 100
      increase size by 20
      increase size by -20
  
```

D、



```

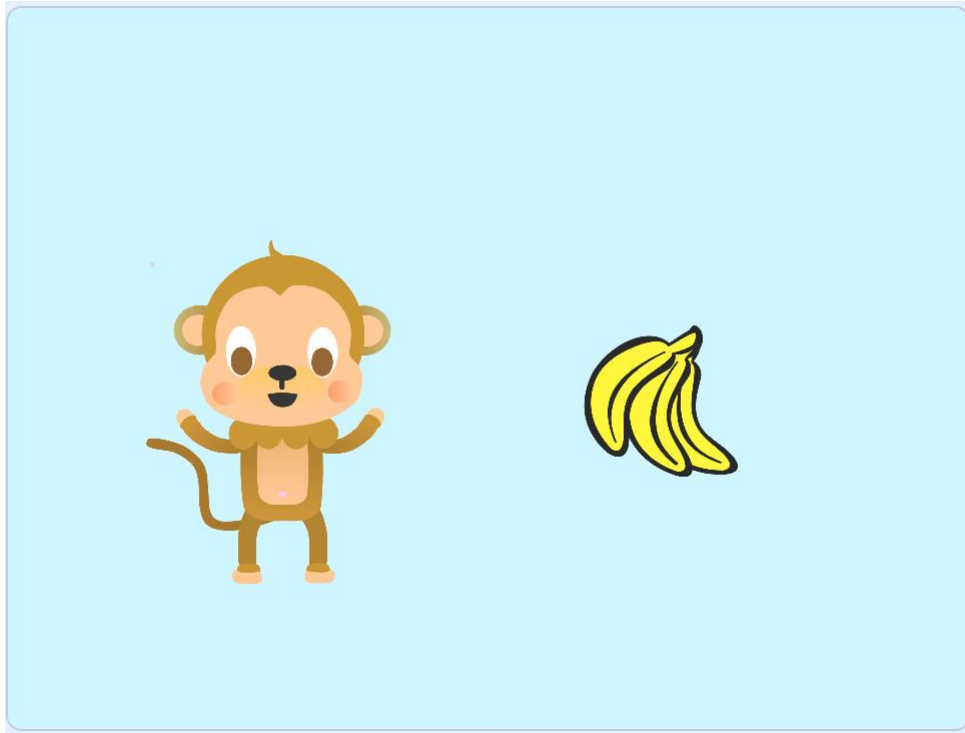
    when green flag clicked
      set size to 100
      wait 1 seconds
      increase size by 20
      wait 1 seconds
      increase size by -20
  
```

9、舞台背景（从上到下分别为 Castle 1, Castle 2, Castle 3, Castle 4）如下图所示，运行下列程序后舞台背景为？（ ）



- A、Castle 1
- B、Castle 2
- C、Castle 3
- D、Castle 4

10、想要让猴子碰到香蕉后，香蕉实现逐渐变小的效果，那么下图中缺少的积木块是？（ ）



当 被点击

将大小设为 150

重复执行 1

如果 那么

2

- A、
- 碰到 ?
- 将大小增加 -10
- B、
- 碰到 ?
- 将大小增加 -10
- C、
- 碰到颜色 ?
- 将大小增加 -10



D、

二、判断题（每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	✓	✗	✗	✗	✓

1、小杨今年春节回奶奶家了，奶奶家的数字电视可以通过遥控器输入电视剧名称来找到想播放的电视剧，所以可以推知里面有交互式程序在运行。（ ）

2、使用下图积木，可以得到数值-0.55。（ ）



3、默认小猫角色，运行下列程序后，角色的音量为 80。（ ）



4、默认小猫角色，执行下列程序，可以在舞台上看到小猫。（ ）



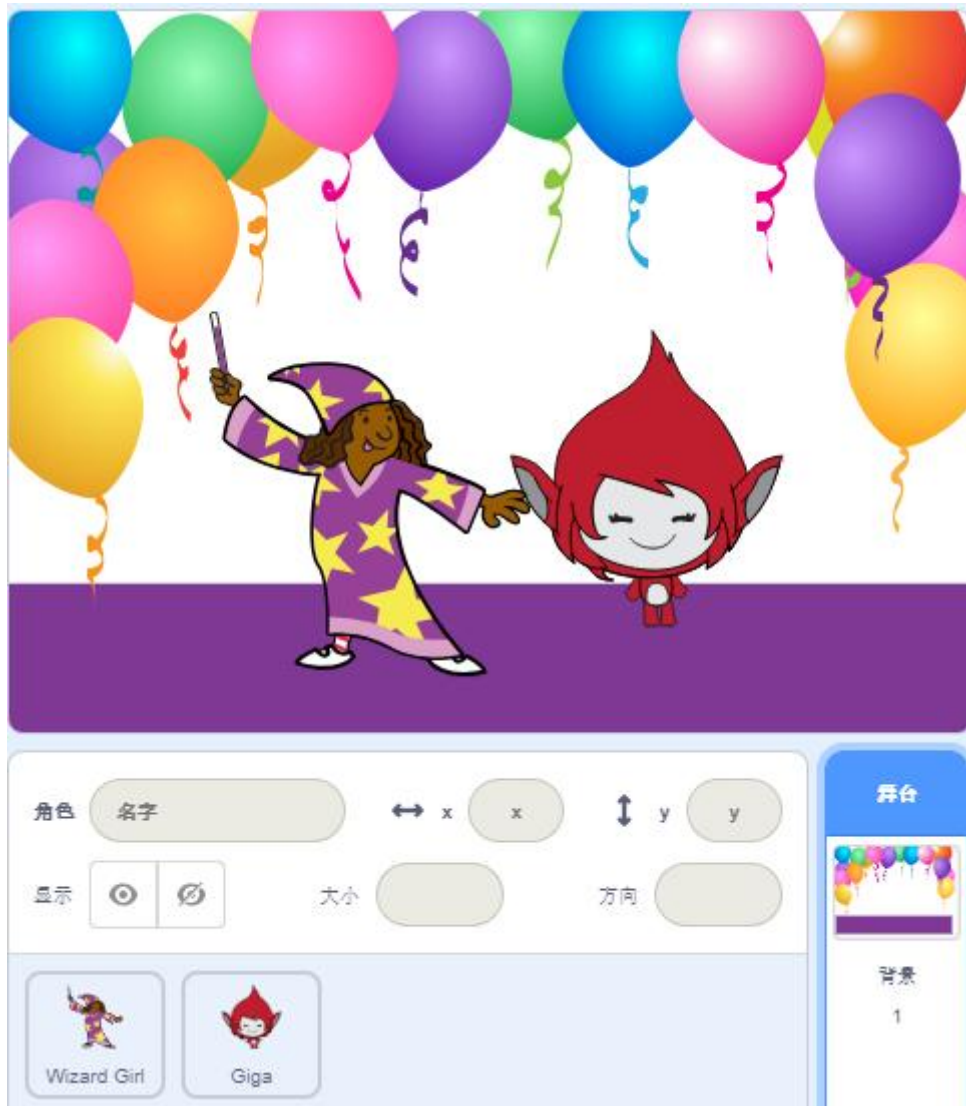
5、按照下图的方式可以实现背景音乐在程序开始时逐渐响起，即声音的开头是渐强的，而后面是正常的。（ ）



三、编程题(每题 25 分，共 50 分)

题号	1	2
答案		

1、我是魔法师



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Wizard Girl 和 Giga。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Party。

功能实现（根据注意事项，用积木块实现下列描述的功能）：

- (1) 点击绿旗，角色 Wizard Girl 的初始位置为 $(X=-140, Y=-60)$ ，初始方向为 90° 方向。
- (2) 点击绿旗，舞台背景换成 Party。
- (3) 点击绿旗，角色 Giga 的初始位置为 $(X=80, Y=-75)$ ，初始方向为 90° 方

向。清除 Giga 的图形特效。

(4) 角色 Wizard Girl 说“消失”2 秒，以每次移动 10 步的速度向 Giga 前进，直到碰到 Giga 为止。

(5) 角色 Giga 碰到 Wizard Girl 后，逐步变得透明，直到完全透明消失。

注意事项：

- 功能 (1) (4) 全部写在角色 Wizard Girl 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能 (2) 全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能 (3) (5) 全部写在角色 Giga 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 Wizard Girl 的初始位置为 (X=-140, Y=-60)，初始方向为 90° 方向。

(2) 点击绿旗，舞台背景换成 Party。

(3) 点击绿旗，角色 Giga 的初始位置为 (X=80, Y=-75)，初始方向为 90° 方向。清除 Giga 的图形特效。

(4) 角色 Wizard Girl 说“消失”2 秒。

(5) 角色 Wizard Girl 以每次移动 10 步的速度向 Giga 前进，直到碰到 Giga 为止。

(6) 角色 Giga 碰到 Wizard Girl 后，角色 Giga 逐步变得透明，直到完全透明消失。

参考程序：

(1) 角色：Wizard Girl



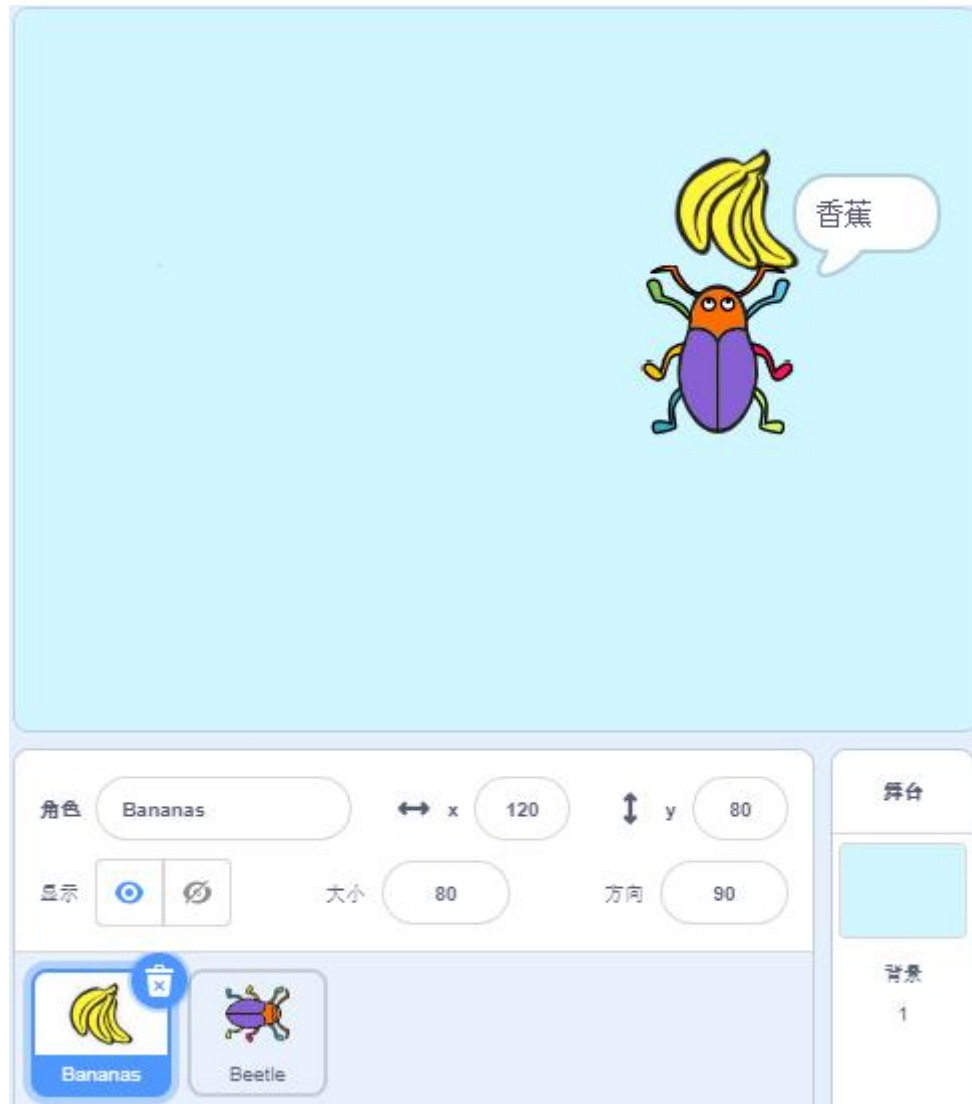
(2) 角色: Giga



(3) 背景:



2、甲壳虫与香蕉



准备工作：

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

功能实现（根据注意事项，用积木块实现下列描述的功能）：

- (1) 点击绿旗，背景换成 Blue Sky 2。
- (2) 点击绿旗，角色 Bananas 的初始位置为 $(X=120, Y=80)$ ，大小为 80。
- (3) 点击绿旗，角色 Beetle 的初始位置为 $(X=-120, Y=-80)$ ，旋转方式为任

意旋转。

(4) 当按下“↑”“↓”“←”“→”键，角色 Beetle 面向对应方向前进 10 步。

(5) 当角色 Beetle 碰到 Bananas，Beetle 说“香蕉”，离开则不再说“香蕉”。

注意事项：

- 功能（1）全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（2）全部写在角色 Bananas 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（3）（5）全部写在角色 Beetle 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（4）分别写在角色 Beetle 代码区的【当按下↑键，当按下↓键，当按下←键，当按下→键】积木下面。

评分标准：

(1) 点击绿旗，背景换成 Blue Sky 2。

(2) 点击绿旗，角色 Bananas 的初始位置为 (X=120, Y=80)，大小为 80。

(3) 点击绿旗，角色 Beetle 的初始位置为 (X=-120, Y=-80)，旋转方式为任意旋转。

(4) 当按下“↑”“↓”“←”“→”键，角色 Beetle 面向对应方向前进 10 步。

(5) 当角色 Beetle 碰到 Bananas，Beetle 说“香蕉”，离开则不再说“香蕉”。

参考程序：

(1) Bananas 角色：



(2) Beetle 角色：



(3) 背景:

