

GESp 图形化一级试卷 (A)

(满分: 100 分 考试时间: 90 分钟)

学校: _____

姓名: _____

题目	一	二	三	总分
得分				

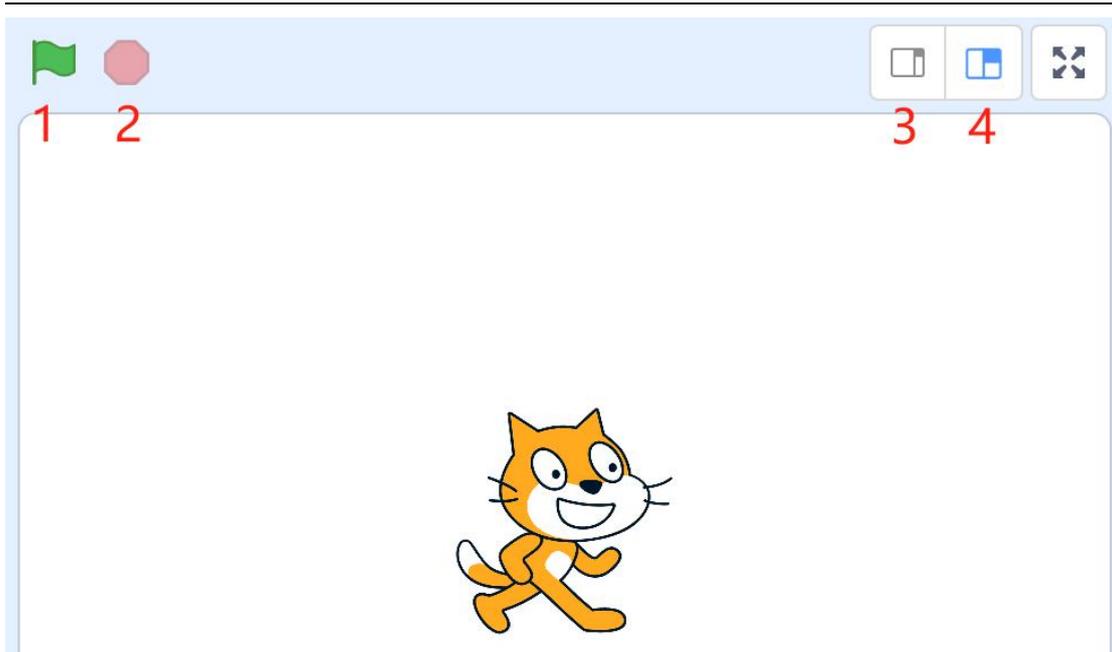
一、单选题 (每题 3 分, 共 30 分)

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

1、小杨父母带他到某培训机构给他报名参加 CCF 组织的 GESp 认证考试的第 1 级, 那他可以选择的认证语言有几种? ()

- A、1
- B、2
- C、3
- D、4

2、按下边哪个按键可以停止正在运行的程序? ()



- A、 1
- B、 2
- C、 3
- D、 4

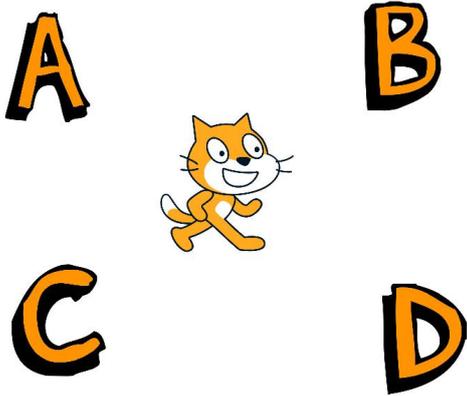
3、下面哪组积木可以让角色只在舞台的下半部分移动？（ ）

- A、 
- B、 
- C、 
- D、 

4、给星星进行编程，要想实现星星不断放大缩小的效果，下边程序缺少哪个积木块？（ ）



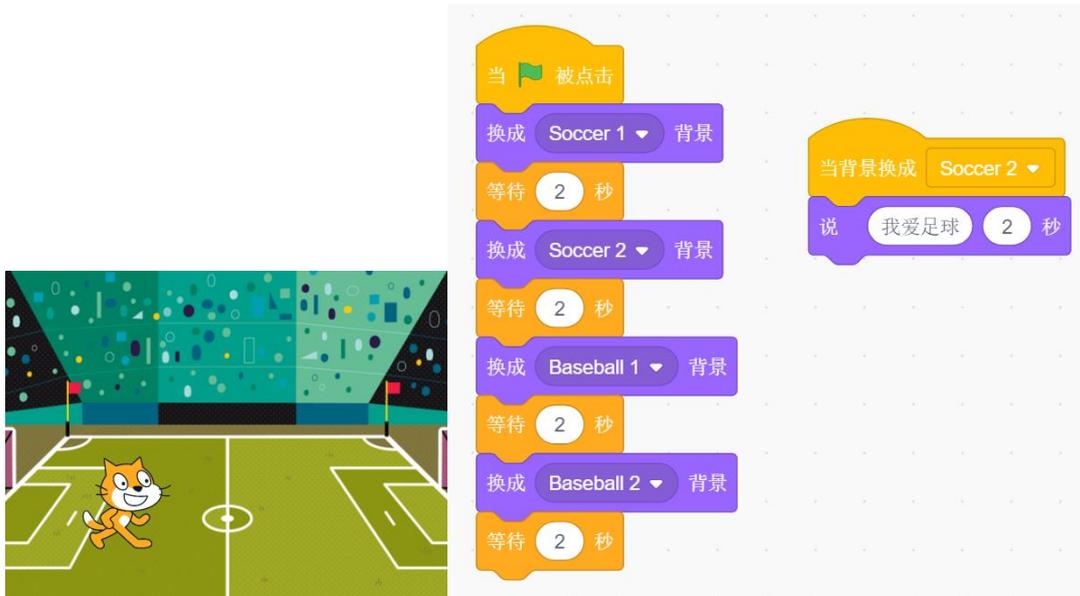
5、运行下列程序，当小猫碰到哪一个字母的时候，小猫会消失？（ ）



```
当 被点击
重复执行
  移到 随机位置
  等待 0.5 秒
  如果 碰到 Block-A ? 那么
    显示
  如果 碰到 Block-B ? 那么
    隐藏
  如果 碰到 Block-C ? 那么
    将 虚像 特效设定为 0
  如果 碰到 Block-D ? 那么
    将 亮度 特效设定为 0
```

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

6、分析以下代码，小猫在哪个背景下说“我爱足球”？（ ）



- A、 Soccer 1
- B、 Baseball 1
- C、 Soccer 2
- D、 Baseball 2

7、小猫的程序如下，运行程序，小猫在舞台上来回移动，碰到舞台边缘后倒立了，是因为缺少了哪个积木块？（ ）



B、



C、



D、



8、如下图，小女孩有 4 个造型，执行下列程序后，小女孩的造型编号是？（ ）

The image shows a Scratch interface with four sprites on the left and a script on the right. The sprites are:

- 1 ballerina-a (62 x 111)
- 2 ballerina-b (68 x 82)
- 3 ballerina-c (129 x 61)
- 4 ballerina-d (109 x 123)

The script on the right consists of the following blocks:

- 当绿旗被点击 (When green flag clicked)
- 换成 ballerina-a 造型 (Switch to ballerina-a)
- 重复执行 10 次 (Repeat 10 times)
- 下一个造型 (Next sprite)

A、 1

B、 2

C、 3

D、 4

9、下列有关背景和角色的描述正确的是？（ ）

- A、角色可以使用运动模块中的积木但背景不可以。
- B、有四个背景，删除第一个背景，背景编号为 2、3、4。
- C、只能从本地上传背景，不能从本地上传角色。
- D、不可以在角色的程序中切换背景。

10、默认小猫角色，程序如下图所示，点击一次绿旗，等待 1 秒钟，然后再按方向键，下列说法正确的是？（ ）



- A、按左方向键向左移动，按右方向键向右移动
- B、按上方向键向上移动，按下方向键向下移动
- C、角色会移动到舞台的随机位置
- D、不管按任何方向键，角色都不移动

二、判断题 (每题 4 分, 共 20 分)

题号	1	2	3	4	5
答案	√	√	√	×	×

1、GESP 测试是对认证者的编程能力进行等级认证, 同一级别的能力基本上与编程语言无关。 ()

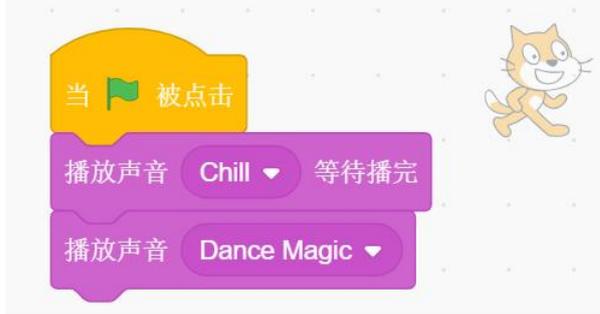
2、下面两个程序, 运行后效果相同。 ()



3、默认小猫角色, 执行下列程序, 按下 s 键, 小猫停止运动。 ()



4、默认小猫角色, 执行下列程序, 可以同时听到两段音乐。 ()



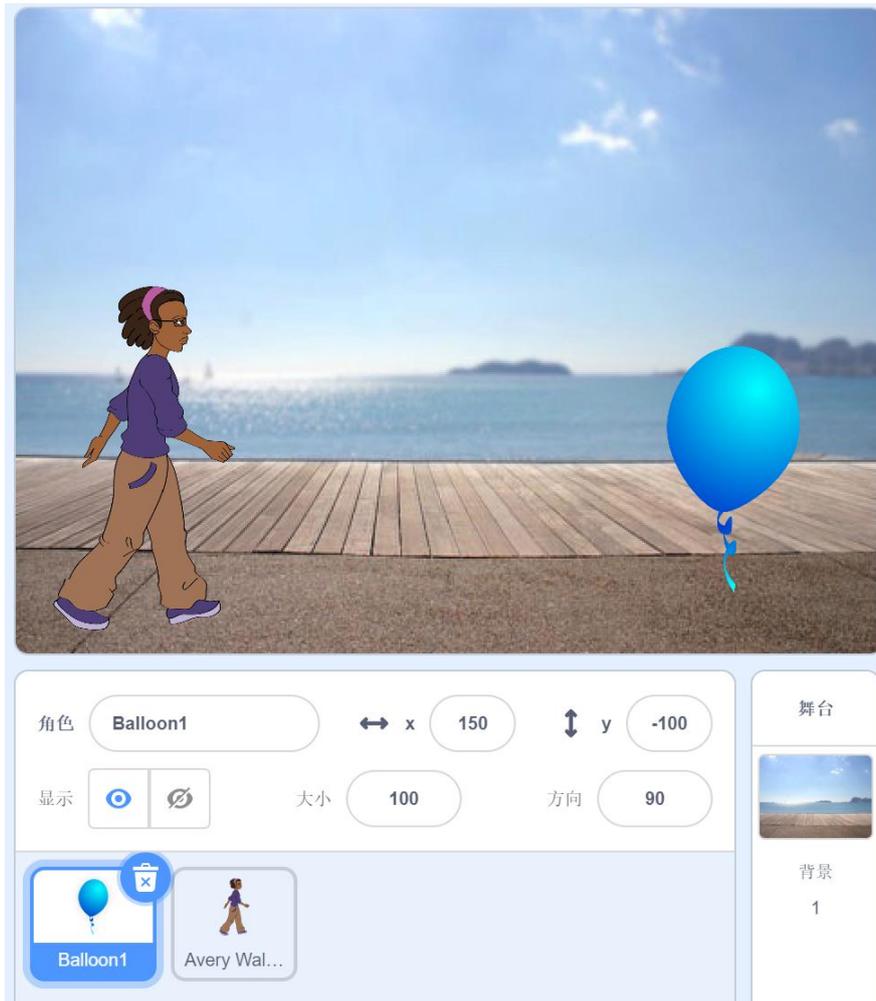
5、在多个背景的情况下，使用以下积木块不能完成背景的随机切换。（ ）



三、编程题(每题 25 分，共 50 分)

题号	1	2
答案		

1、气球飞了



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Balloon1 和 Avery Walking。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Boardwalk。

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，舞台背景换成 Boardwalk。
- (2) 点击绿旗，角色 Avery Walking 的初始位置为 $(X=-170, Y=-70)$ ，初始方向为 90° 方向，初始造型为“avery walking-a”。
- (3) 点击绿旗，角色 Balloon1 的初始位置为 $(X=150, Y=-100)$ ，初始方向为 90° 方向，初始大小为 100 并显示。

(4) 等待 1 秒后，角色 Avery Walking 以每次移动 10 步，更换一次造型，等待 0.2 秒的速度向 Balloon1 前进，直到碰到 Balloon1 为止。

(5) 角色 Avery Walking 碰到 Balloon1 后，Balloon1 以每次 y 坐标增加 5，大小减少 2，等待 0.1 秒的速度向上飞行 50 次，最后消失不见。

注意事项：

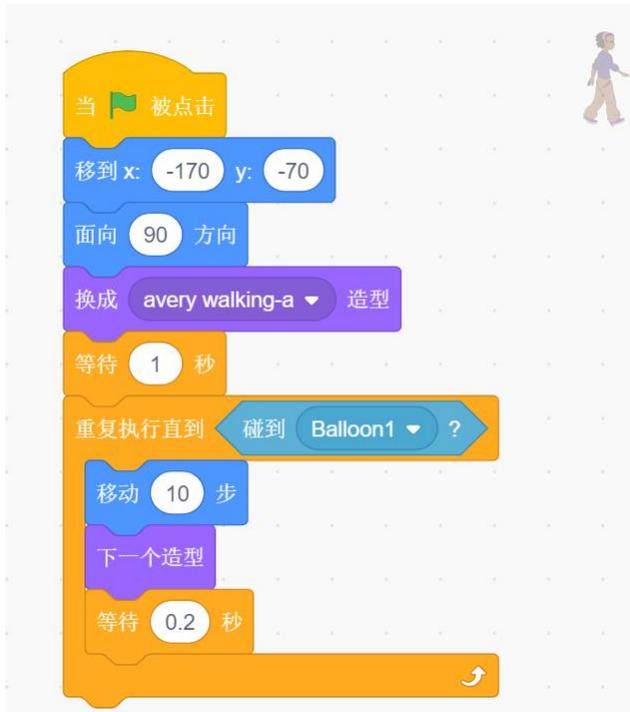
- 功能（1）全部写在背景代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（2）（4）全部写在角色 Avery Walking 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（3）（5）全部写在角色 Balloon1 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

评分标准：

- (1) 点击绿旗，舞台背景换成 Boardwalk。
- (2) 点击绿旗，角色 Avery Walking 的初始位置为 (X=-170, Y=-70)，初始方向为 90° 方向，初始造型为 “avery walking-a”。
- (3) 点击绿旗，角色 Balloon1 的初始位置为 (X=150, Y=-100)，初始方向为 90° 方向，初始大小为 100 并显示。
- (4) 等待 1 秒后，角色 Avery Walking 以每次移动 10 步，更换一次造型，等待 0.2 秒的速度向 Balloon1 前进，直到碰到 Balloon1 为止。
- (5) 角色 Avery Walking 碰到 Balloon1 后，Balloon1 以每次 y 坐标增加 5，大小减少 2，等待 0.1 秒的速度向上飞行 50 次，最后消失不见。

参考程序：

- (1) 角色：Avery Walking



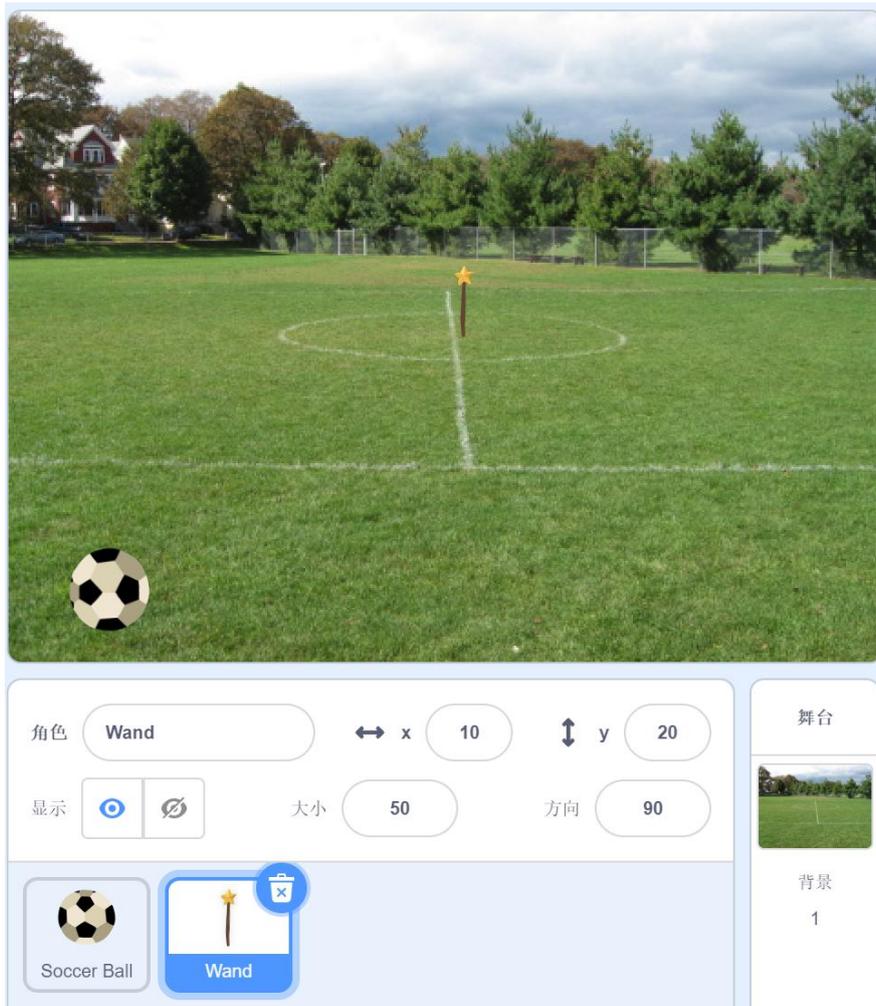
(2) 角色: Balloon1



(3) 背景:



2、踢足球



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Soccer Ball 和 Wand。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Playing Field。

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 Playing Field。
- (2) 点击绿旗，角色 Wand 的初始位置为 (X=10, Y=20)，初始方向为 90°，初始大小为 50。
- (3) 点击绿旗，角色 Soccer Ball 的初始位置为 (X=-185, Y=-140)，移到最前面。
- (4) 角色 Soccer Ball 始终面向鼠标指针，直到按下空格键为止。
- (5) 按下空格键后，角色 Soccer Ball 一边播放声音 “basketball bounce” 一边以每次移动 10 步的速度移动 25 次。
- (6) 移动过后，如果碰到 Wand，角色 Soccer Ball 说 “命中” 1 秒，否则说 “未命中” 1 秒，停止全部脚本。
- (7) 当角色 Soccer Ball 碰到 Wand 即命中后，等待 0.1 秒，Wand 右转 45°，移动到坐标 (X=60, Y=30)。

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) (7) 全部写在角色 Wand 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能 (3) (4) (5) (6) 全部写在角色 Soccer Ball 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

评分标准：

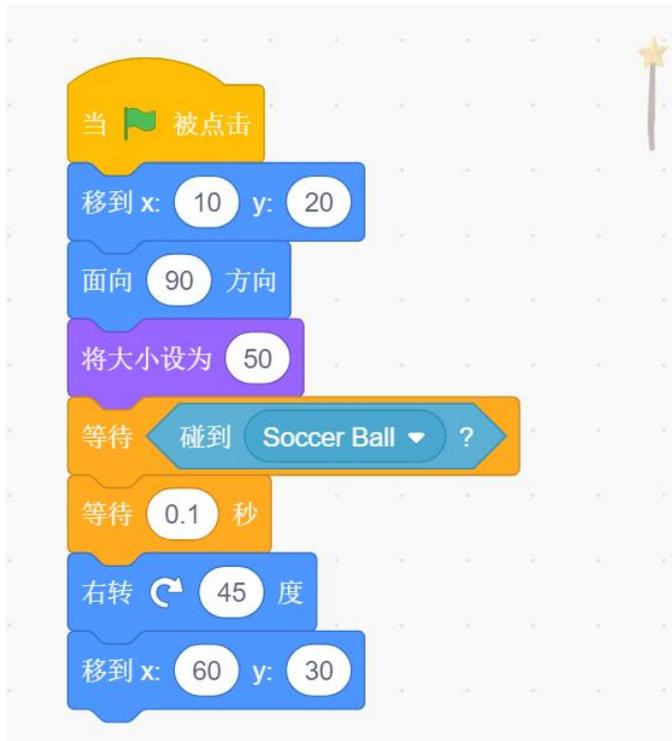
- (1) 点击绿旗，背景换成 Playing Field。
- (2) 点击绿旗，角色 Wand 的初始位置为 (X=10, Y=20)，初始方向为 90°，初始大小为 50。
- (3) 点击绿旗，角色 Soccer Ball 的初始位置为 (X=-185, Y=-140)，移到最前面。
- (4) 角色 Soccer Ball 始终面向鼠标指针，直到按下空格键为止。
- (5) 按下空格键后，角色 Soccer Ball 一边播放声音 “basketball bounce” 一边以每次移动 10 步的速度移动 25 次。
- (6) 移动过后，如果碰到 Wand，角色 Soccer Ball 说 “命中” 1 秒，否则说 “未

命中” 1 秒，停止全部脚本。

(7) 当角色 Soccer Ball 碰到 Wand 即命中后，等待 0.1 秒，Wand 右转 45°，移动到坐标 (X=60, Y=30)。

参考程序：

(1) 角色：Wand



(2) 角色：Soccer Ball

```
当 绿色旗子 被点击  
移到 x: -185 y: -140  
移到最 前面  
重复执行直到 按下 空格 键?  
  面向 鼠标指针  
播放声音 basketball bounce  
重复执行 25 次  
  移动 10 步  
如果 碰到 Wand ? 那么  
  说 命中 1 秒  
否则  
  说 未命中 1 秒  
停止 全部脚本
```

(3) 背景:

```
当 绿色旗子 被点击  
换成 Playing Field 背景
```