

GESP 图形化二级试卷 (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				

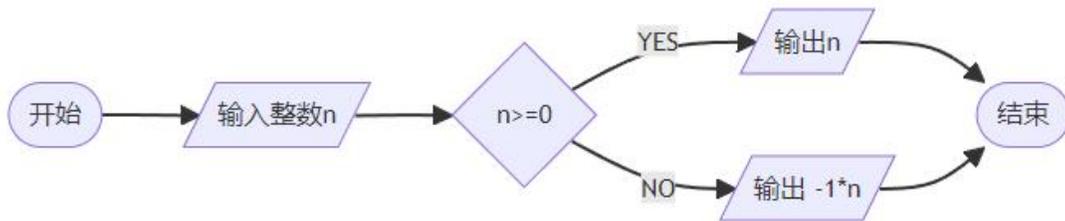
一、单选题 (共 10 题, 每题 3 分, 共 30 分)

题号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
答案	C	A	B	B	D	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、依据下列流程图, 若输入-10, 则输出的结果是? ()



- A、10
- B、-10
- C、0

D、没有输出

3、默认小猫角色，运行程序后，下列说法正确的是？（ ）



- A、如果鼠标指针没有碰到小猫，小猫瞬间移动到随机位置
- B、如果鼠标指针没有碰到小猫，小猫在 2 秒内滑动到随机位置
- C、如果鼠标指针碰到小猫，小猫瞬间移动到随机位置
- D、如果鼠标指针碰到小猫，小猫在 2 秒内滑动到随机位置

4、苹果的程序如下，点击小绿棋，舞台上最多会看到多少个苹果？（ ）



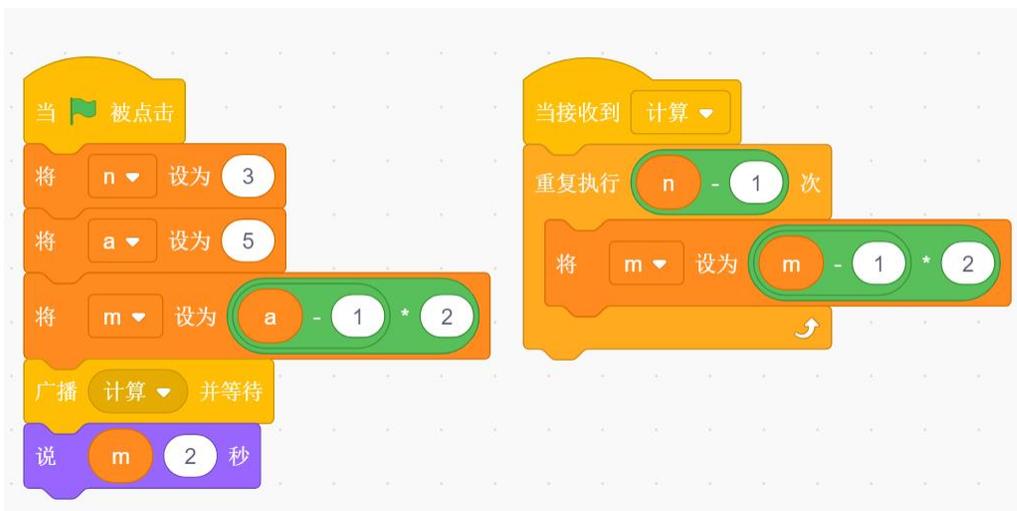
- A、3
- B、5
- C、6
- D、8

5、默认小猫角色，执行下面程序，在舞台上可以看到几只小猫？（ ）



- A、10
- B、20
- C、1
- D、2

6、默认小猫角色，执行下列程序，小猫说出的值是？（ ）



- A、8

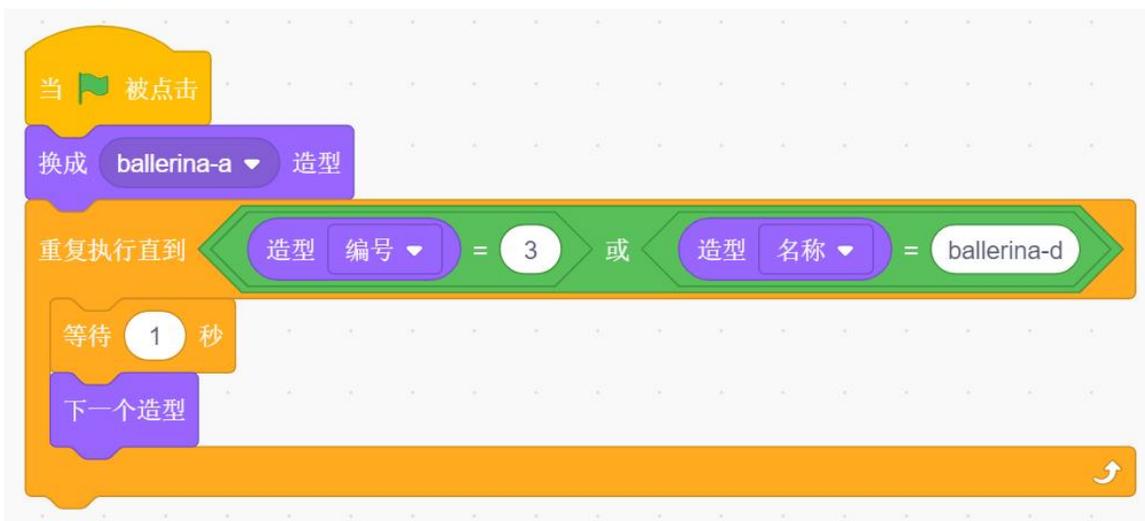
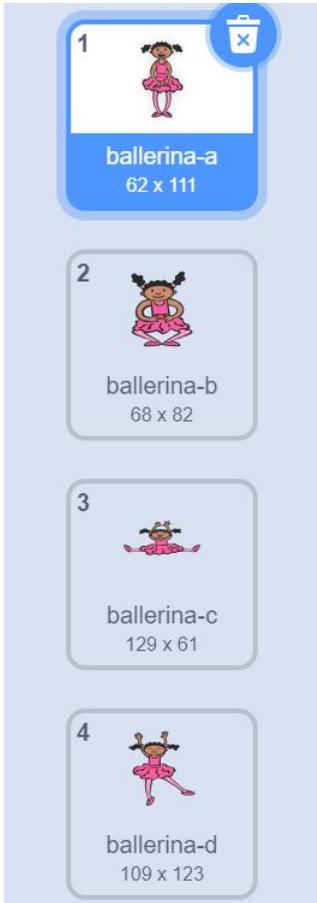
- B、14
- C、26
- D、50

7、默认小猫角色，执行下列程序，小猫说出的值是？（ ）



- A、11
- B、25
- C、30
- D、55

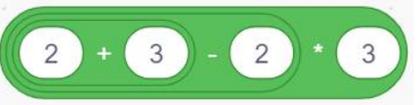
8、如下图，小女孩有 4 个造型，执行下列程序后，小女孩最后的造型是？（ ）



- A、ballerina-a
- B、ballerina-b
- C、ballerina-c

D、ballerina-d

9、默认小猫角色，执行下面程序，哪个选项的结果是6？（ ）

- A、
- B、
- C、
- D、

10、现有8个人在排队点餐，他们点餐需要的时间依次是3、9、6、5、8、2、7、6。如果可以改变他们的排队顺序，那么他们所有人等待点餐的最短时间为？（ ）

- A、46
B、167
C、206
D、121

二、判断题（共5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、克隆体在点击“停止”按钮之后会消失。（ ）

3、默认小猫角色，执行左边程序，可绘制出右边的图形。（ ）



4、广播的内容可以是字符或数值，但不能是变量。（ ）

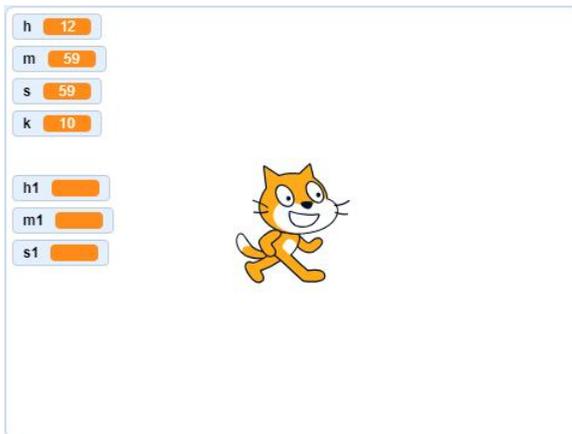
5、默认小猫角色，运行下列程序后，角色的大小为 81。（ ）

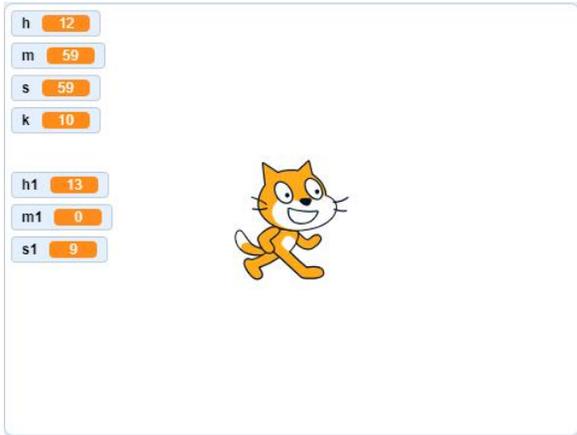


三、编程题（共 2 题，每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、休息时间



**【题目描述】**

小杨计划在某个时刻开始学习，并决定在学习 k 秒后开始休息。

小杨想知道自己开始休息的时刻是多少。

默认小猫角色和白色背景，编写程序请你帮他完成休息时刻的计算。

【输入描述】

新建变量“ h ”用于存储小杨开始学习时刻的时 ($1 \leq h \leq 12$)。

新建变量“ m ”用于存储小杨开始学习时刻的分 ($0 \leq m \leq 59$)。

新建变量“ s ”用于存储小杨开始学习时刻的秒 ($0 \leq s \leq 59$)。

新建变量“ k ”用于存储小杨学习的总秒数 ($1 \leq k \leq 3600$)。

如下图所示：

**【输出描述】**

新建变量“ $h1$ ”用于存储小杨开始休息时刻的时。

新建变量“ $m1$ ”用于存储小杨开始休息时刻的分。

新建变量“ $s1$ ”用于存储小杨开始休息时刻的秒。

如下图所示：

**【输入样例】**

h = 12

m = 59

s = 59

k = 10

【输出样例】

h1 = 13

m1 = 0

s1 = 9

【样例解释】

小杨在时刻 12:59:59 开始学习，学习 10 秒后开始休息，即在 13:0:9 时刻开始休息。

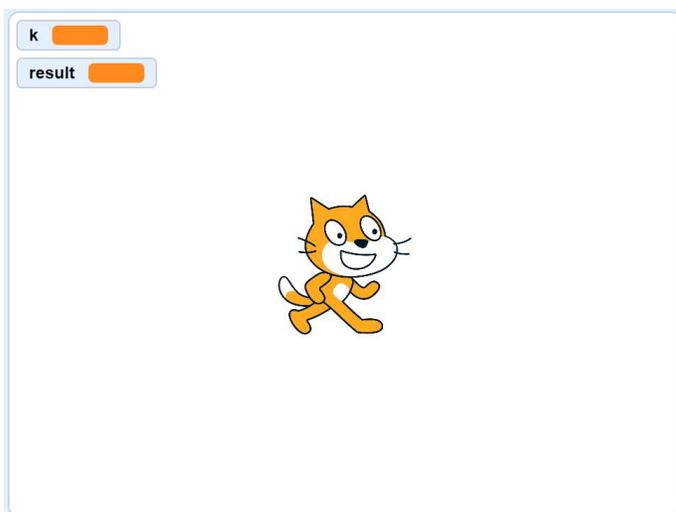
【注意事项】

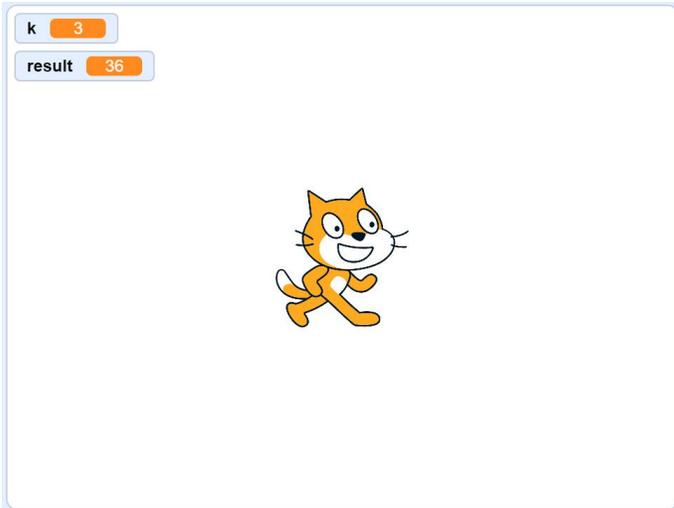
1. 变量名的拼写（包括大小写）要和题目完全一致。
2. 输入变量直接赋值即可，无需使用“询问并等待”积木块。
3. 输出结果存放在对应变量的中即可，无需使用“说…”或“说…，2 秒”积木块。

【参考程序】



2、整数的立方和



**【题目描述】**

默认小猫角色和白色背景。

给定一个正整数 k ($1 < k < 25$)，编写程序计算 1 到 k 的立方和，存入 `result`。

$$\text{result} = 1^3 + 2^3 + \dots + k^3。$$

【输入描述】

新建变量“`k`”用于存储一个正整数 ($1 < k < 25$)。

如下图所示：

**【输出描述】**

新建变量“`result`”用于存储 1 到 k 的立方和。

如下图所示：

**【输入样例】**

`k = 3`

【输出样例】

`result = 36`

【输入样例】

$k = 5$

【输出样例】

result = 225

注意事项：

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。
3. 输出结果存放在对应变量的中即可，无需使用“说…”或“说…，2秒”积木块。

【参考程序】

