

GESP 图形化一级试卷 (A)

(满分: 100分 考试时间: 120分钟)

学校: _____

姓名: _____

题目	一	二	三	总分
得分				

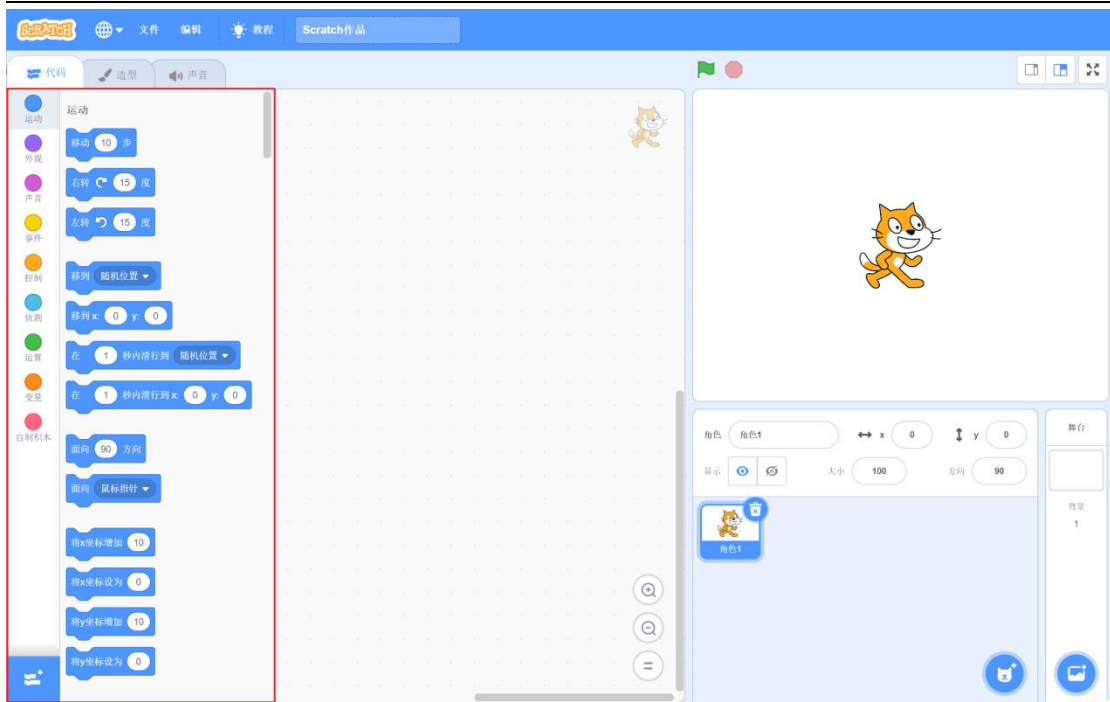
一、单选题 (每题 3 分, 共 30 分)

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

1、据有关资料, 山东大学于 1972 年研制成功 DJL-1 计算机, 并于 1973 年投入运行, 其综合性能居当时全国第三位。DJL-1 计算机运算控制部分所使用的磁心存储元件由磁心颗粒组成, 设计存贮周期为 $2\mu s$ (微秒)。那么该磁心存储元件相当于现代计算机的? ()

- A、内存
- B、磁盘
- C、CPU
- D、显示器

2、下图红色框标注的区域是? ()



- A、模块区
- B、脚本区
- C、舞台区
- D、角色区

3、下面哪一个程序可以实现，点击小绿旗后，角色必定向右移动？（ ）



```
当 绿色旗 被点击  
移到 x: 0 y: 0  
等待 1 秒  
将x坐标增加 100
```

C、

```
当 绿色旗 被点击  
移到 x: 0 y: 0  
等待 1 秒  
将x坐标增加 -100
```

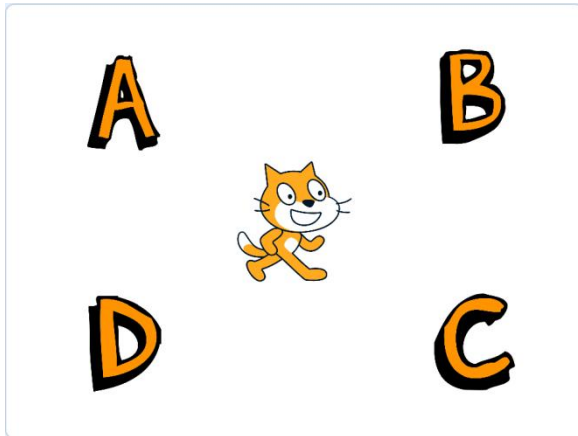
D、

4、执行下面程序后，角色距离舞台中心的距离是多少？（ ）

```
当 绿色旗 被点击  
移到 x: 20 y: 0  
面向 90 方向  
重复执行 10 次  
    移动 10 步  
移动 -20 步
```

- A、80
- B、100
- C、120
- D、140

5、舞台如下图所示，执行下面程序，如果小猫说“骄阳似火”，那么可以推断出小猫碰到了哪个角色？（ ）



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

6、默认小猫角色，运行下面程序，说法正确的是？（ ）



- A、每隔 2 秒按一下空格键，可以让小猫切换造型
- B、每隔 2 秒按一下空格键，不能让小猫切换造型
- C、在 1 秒内按下 2 次空格键，小猫不会切换造型
- D、在 1 秒内按下 2 次空格键，小猫会切换两次造型

7、运行下面哪组程序，可以让角色的运动轨迹是三角形？（ ）

A、

```
当 绿色旗 被点击  
面向 90 方向  
重复执行  
  移动 150 步  
  右转 90 度  
  等待 0.5 秒
```

B、

```
当 绿色旗 被点击  
面向 90 方向  
重复执行  
  移动 150 步  
  右转 120 度  
  等待 0.5 秒
```

C、

```
当 绿色旗 被点击  
面向 90 方向  
重复执行  
  移动 150 步  
  右转 144 度  
  等待 0.5 秒
```



D、

8、小猫的初始大小为 50，下面哪组程序可是实现，当按下空格键，能够让小猫先变大后变小？（ ）



A、



B、

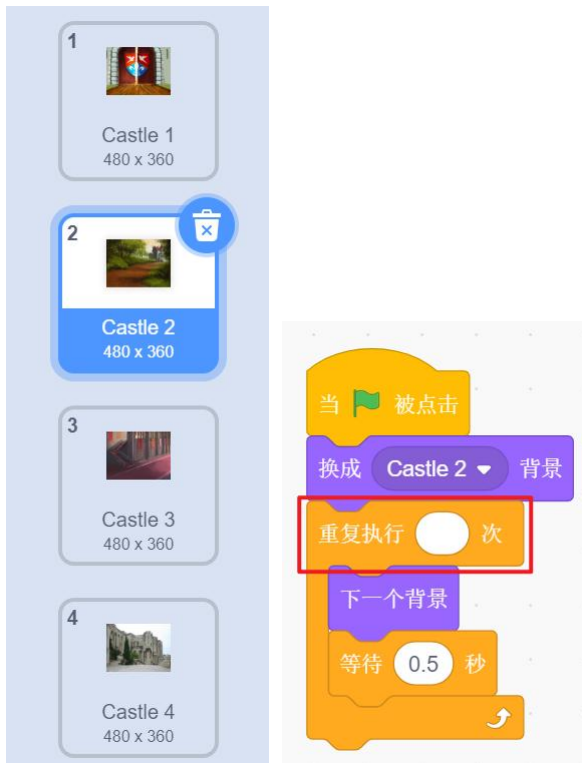


C、



D、

9、运行下面程序，红色框内应选择什么才能让背景变为 Castle 4? ()



A、8

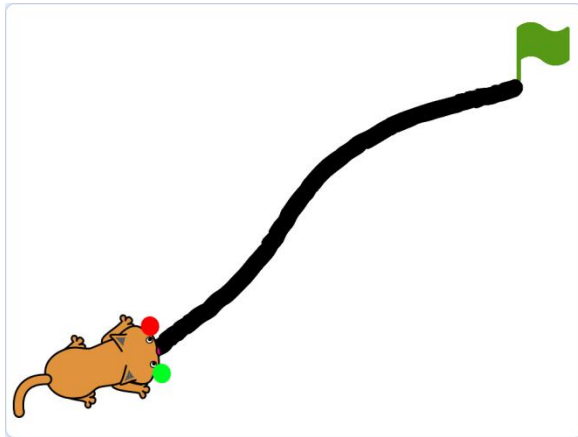
B、5

C、7

D、6

10、运行下面程序，红色框内从上到下应选择什么才能让小猫移动到绿旗位置?

()



```

当 绿旗 被点击
  面向 78 方向
  移到 x: -155 y: -119
  重复执行直到 碰到 Green Flag ?
    如果 碰到 那么
      左转 15 度
    如果 碰到 那么
      右转 15 度
  移动 2 步
  
```

- A、
- 颜色 黑色 碰到 红色 ? 颜色 黑色 碰到 绿色 ?
- B、
- 颜色 黑色 碰到 绿色 ? 颜色 黑色 碰到 红色 ?
- C、
- 颜色 绿色 碰到 黑色 ? 颜色 红色 碰到 黑色 ?
- D、
- 颜色 红色 碰到 黑色 ? 颜色 绿色 碰到 黑色 ?

二、判断题 (每题 4 分, 共 20 分)

题号	1	2	3	4	5
答案	×	√	×	×	√

1、如果 Scratch 的程序出现错误, 可以使用单步调试的方式进行错误排查? ()

2、小杨有一堆糖果, 他首先给小李 7 个糖果, 然后从小赵那里拿了 3 个糖果。

接着，他将糖果平分给小李和小赵，每人可分 4 个糖果，所以他一开始有 12 个糖果。（ ）

3、默认小猫角色，执行下列程序，音量最终的结果为 120。（ ）



4、默认小猫角色，执行下列程序，不能完整播放 2 次“Chill”音乐。（ ）

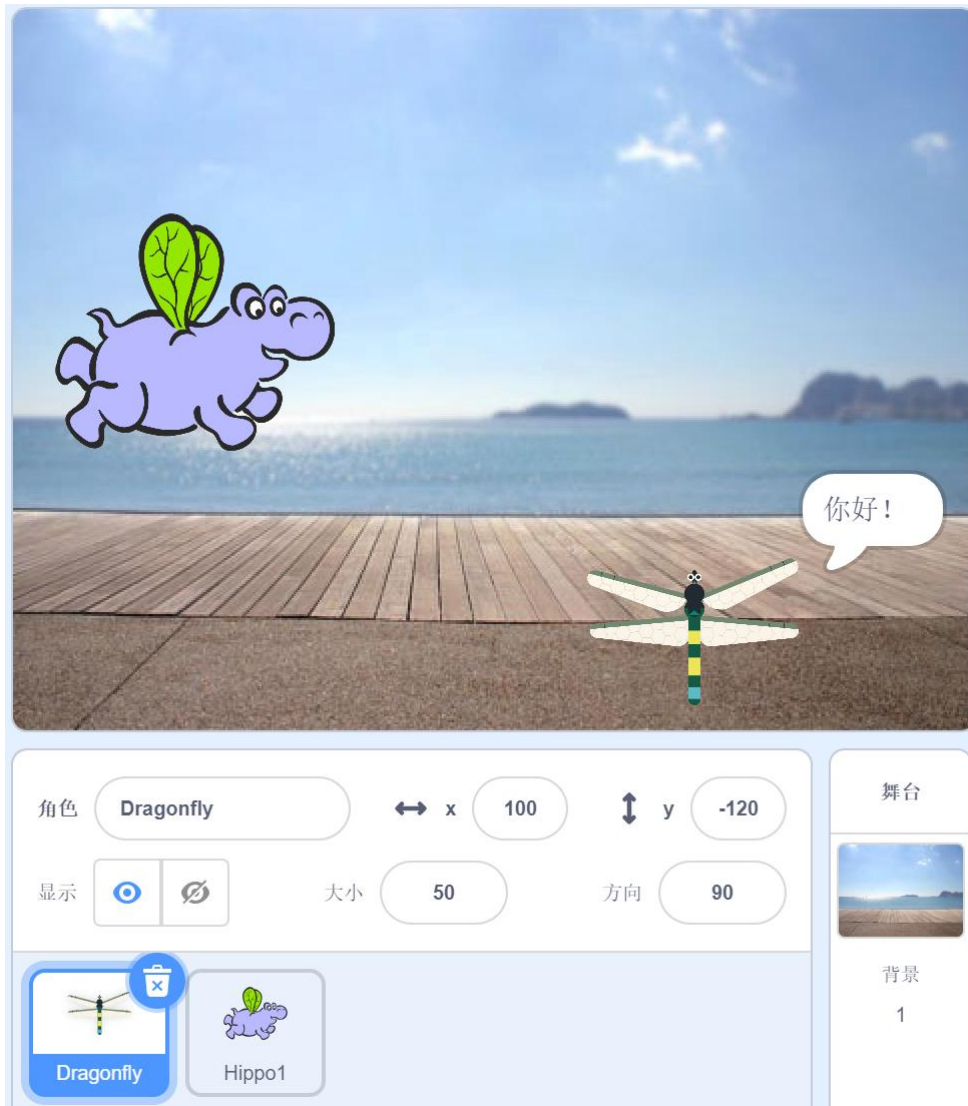


5、不能给背景编程让背景说话和移动，但可以给角色编程，让角色说话和移动。（ ）

三、编程题(每题 25 分，共 50 分)

题号	1	2
答案		

1、努力的蜻蜓



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Dragonfly 和 Hippo1。
- (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 Hippo1 的初始位置为 $(X=-150, Y=10)$ ，初始方向为 90° 方向，初始造型为 “hippo1-a”。
- (3) 点击绿旗，角色 Dragonfly 的初始位置为 $(X=100, Y=-120)$ ，初始方向为

90° 方向，初始大小为 50，初始造型为“Dragonfly-a”。

(4) Dragonfly 说“你好！”2 秒，左转 15 度。以等待 0.2 秒 y 坐标增加 15，再等待 0.2 秒 y 坐标减少 3 并切换造型的方式向上飞行，直到碰到舞台边缘为止。

(5) Dragonfly 碰到舞台边缘后停止全部脚本。

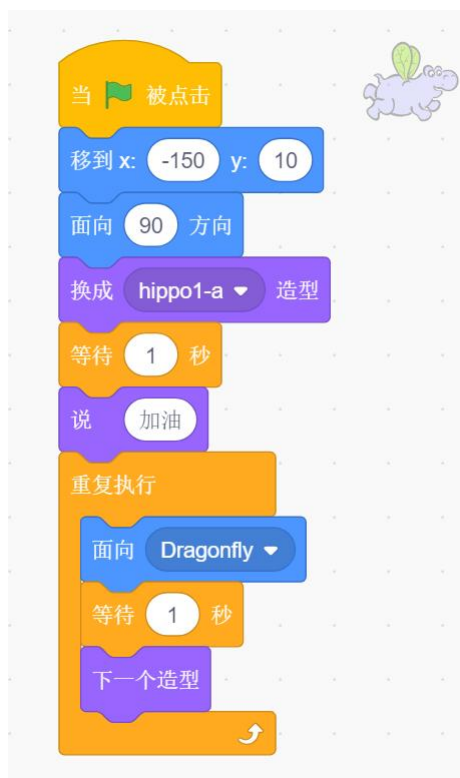
(6) 等待 1 秒后，角色 Hippo1 说“加油”。之后一直面向 Dragonfly，每隔 1 秒钟切换一次造型，直到停止全部脚本。

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）（6）全部写在角色 Hippo1 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能（3）（4）（5）全部写在角色 Dragonfly 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

参考程序：

(1) 角色：Hippo1



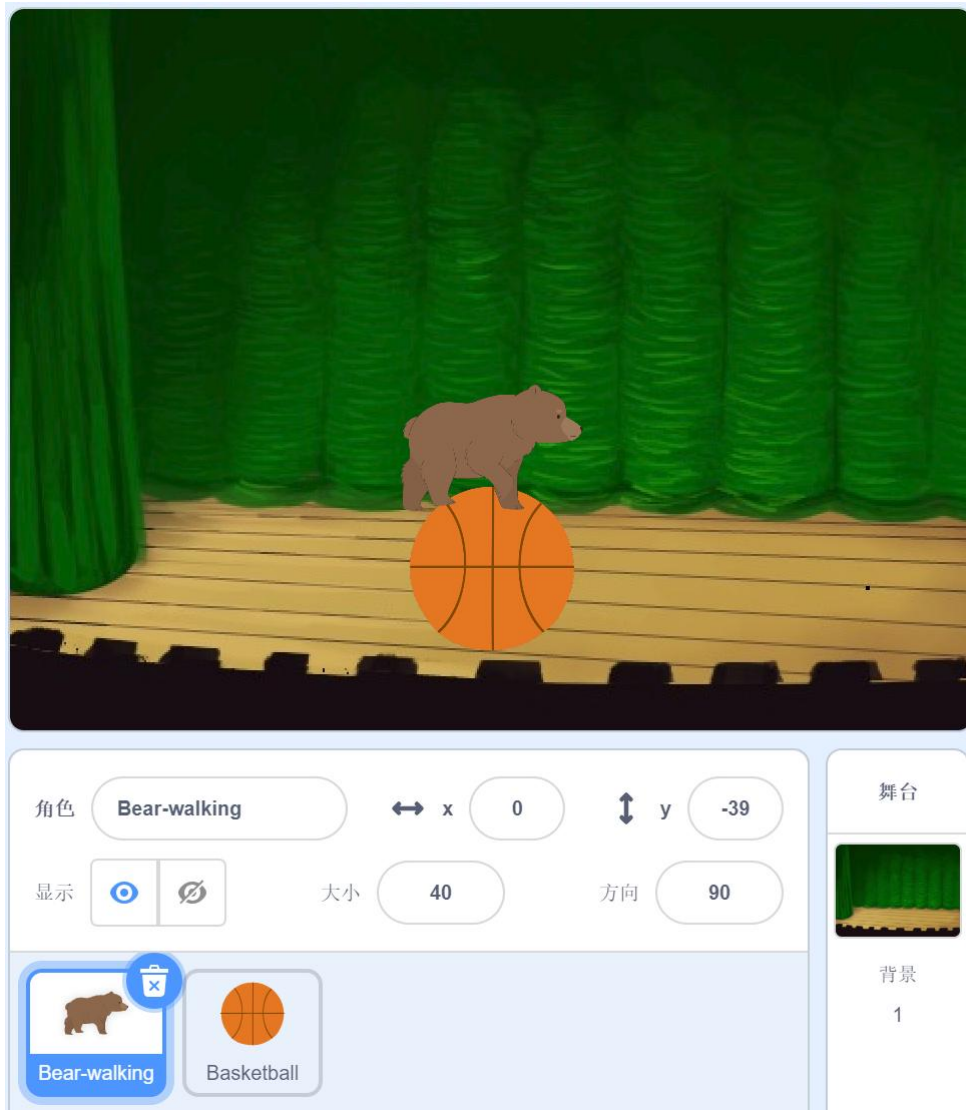
(2) 角色：Dragonfly



(3) 背景:



2、小熊演杂技



准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Bear-walking 和 Basketball。
- (3) 删除默认白色背景，添加背景 Theater 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 Theater 2。
- (2) 点击绿旗，角色 Bear-walking 的初始位置为 $(X=0, Y=-39)$ ，初始方向为 90° ，旋转方式为左右翻转。初始造型为 “bear-walk-a”，初始大小为 40，移

到最前面。

(3) 点击绿旗，角色 Basketball 的初始大小为 180，初始方向为 90° ，移到 Bear-walking 所在位置并将 Y 坐标减少 60，这样就呈现出熊踩球的效果。

(4) 角色 Bear-walking 每隔 0.1 秒切换一次造型不断重复。

(5) 当按下向左键时，Bear-walking 面向左边，当按下向右键时，Bear-walking 面向右边。

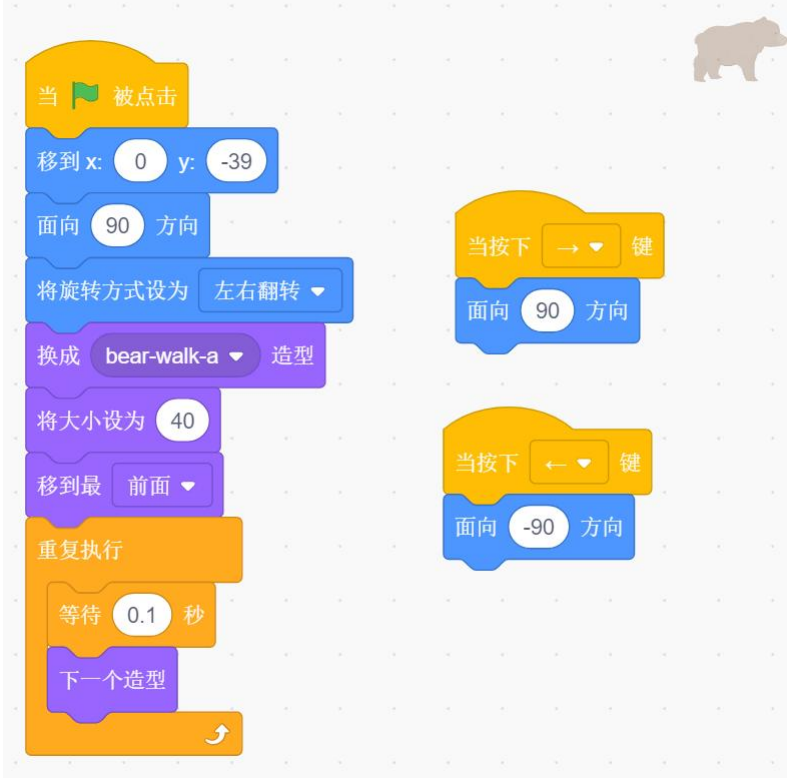
(6) Basketball 不停向左转 5° ，直到按下向左键，Basketball 不停右转 5° ，直到按下向右键，重复以上过程。这样即可呈现开始逆时针转，按下向左键顺时针转，按下向右键逆时针转的效果。

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 Bear-walking 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。
- 功能 (5) 写在角色 Bear-walking 代码区的【当按下向左键】和【当按下向右键】积木下面。
- 功能 (3) (6) 全部写在角色 Basketball 代码区的【当绿旗被点击】积木下面。

参考程序：

(1) 角色：Bear-walking



The image shows a Scratch script for a bear character. The script starts with a 'When green flag is clicked' event block. It then moves the bear to x: 0, y: -39, sets its direction to 90 degrees, and sets the rotation style to 'left-right flip'. The bear's sprite is changed to 'bear-walk-a' and its size is set to 40. It is moved to the front. A 'Repeat' loop is used to cycle through different bear sprites: it waits for 0.1 seconds and then changes to the next sprite. To the right, there are two keypress blocks: one for the right arrow key that sets the direction to 90 degrees, and one for the left arrow key that sets the direction to -90 degrees.

(2) 角色: Basketball



The image shows a Scratch script for a basketball character. It starts with a 'When green flag is clicked' event block. The basketball's size is set to 180, its direction to 90 degrees, and it is moved to the 'Bear-walking' sprite. The y-coordinate is increased by -60. A 'Repeat' loop is used to rotate the basketball: it repeats until the left arrow key is pressed, then rotates 5 degrees left, and repeats until the right arrow key is pressed, then rotates 5 degrees right.

(3) 背景:

