

GESP 图形化二级试卷 (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				

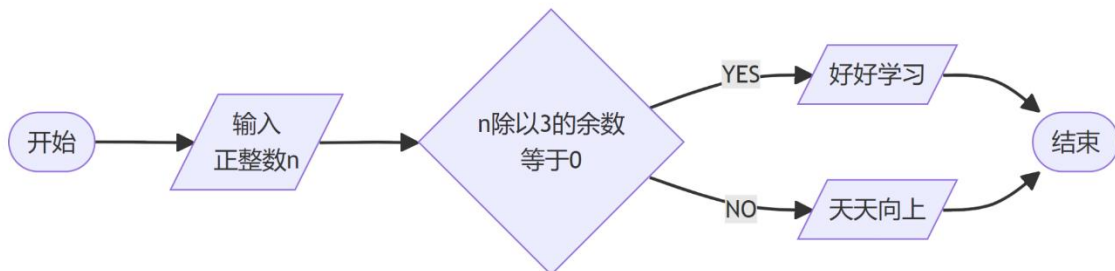
一、单选题 (共 10 题, 每题 3 分, 共 30 分)

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

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、依据下列流程图, 若输入 10, 则输出的结果是? ()



- A、好好学习
- B、天天向上
- C、好好学习天天向上
- D、没有输出

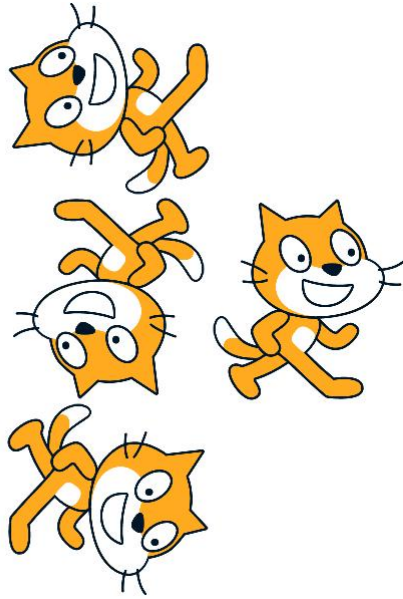
3、默认小猫角色，执行下列程序，呈现的效果是？（ ）



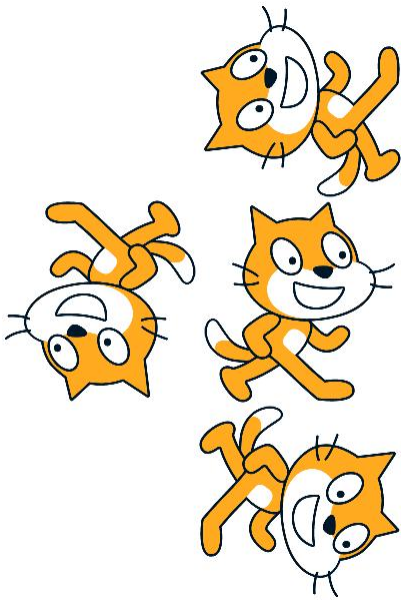
- A、小猫没有任何特效产生
- B、小猫的虚像特效增加 25
- C、小猫的颜色特效增加 25
- D、小猫的虚像与颜色特效分别增加 25

4、默认小猫角色，执行下列程序，呈现的效果是？（ ）

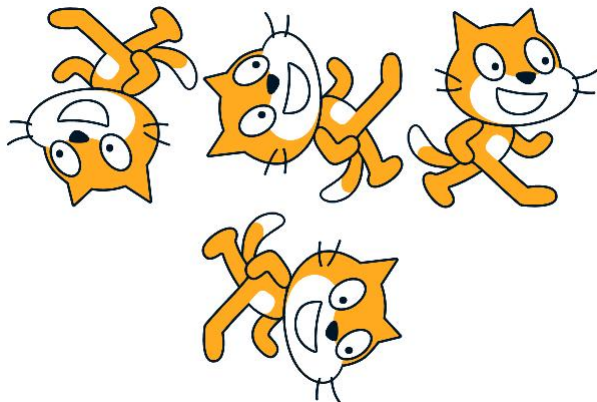
```
当 被点击
  移到 x: 0 y: 0
  面向 90 方向
  重复执行 3 次
    克隆 自己
    右转 90 度
  移动 100 步
```



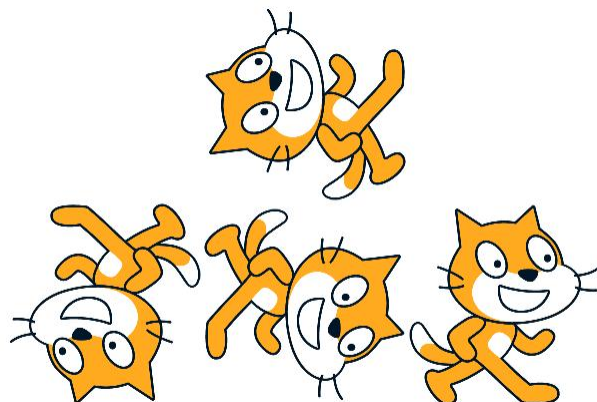
A、



B、



C、



D、

5、默认小猫角色，执行下面程序，在舞台上最多出现几只小猫？（ ）



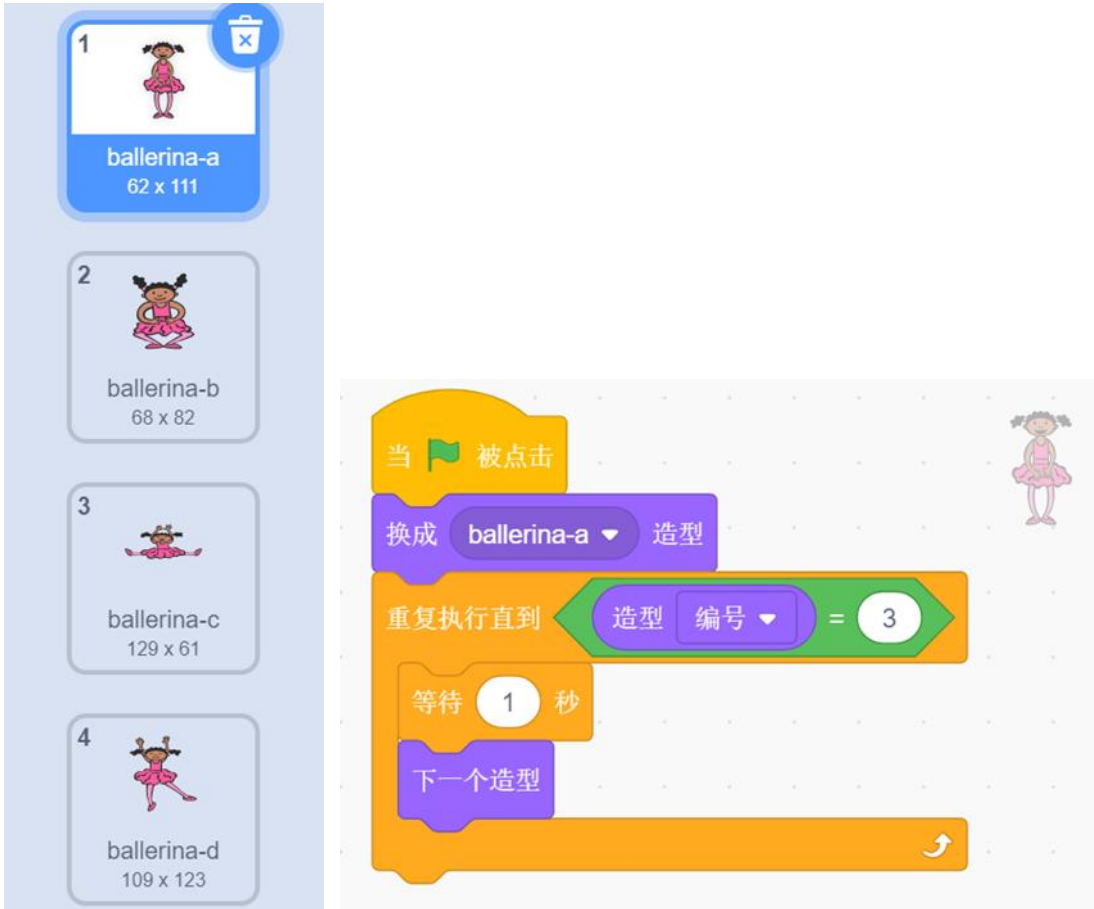
- A、4
- B、5
- C、6
- D、7

6、默认小猫角色，执行下列程序，小猫说出的值是？（ ）



- A、100
- B、95
- C、55
- D、0

7、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

8、执行下列积木块，变量 x 的值为？（ ）



- A、0
- B、-3.5
- C、-3
- D、-4

9、几只小猫在分小鱼，执行下面程序，小猫不可能获得下面哪个选项的小鱼数量？
()



- A、7
- B、6
- C、5
- D、4

10、如果一个图形序列是：正方形、长方形，圆形，三角形，然后重复该序列，第21个图形是什么？ ()

- A、正方形
- B、长方形
- C、圆形
- D、三角形

二、判断题（共5题，每题4分，共20分）

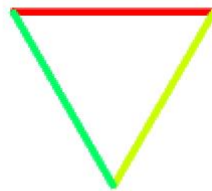
题号	1	2	3	4	5
答案	×	×	×	×	√

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、执行下列 Apple 角色的程序后，舞台上能看到个5苹果？ ()



3、执行下列程序后，舞台上能看到如下右图所示的三角形。（ ）



4、小猫和小马驹的程序如下图所示，执行程序，小猫说完“你好！”之后，小马驹也会说“你好！”。（ ）



5、创建变量 i 和 $result$ ，修改变量 i 的名称后，程序中的变量 i 会一起修改，对程序的运行不造成影响。（ ）



三、编程题（共 2 题，每题 25 分，共 50 分）


题号	1	2
答案		

1、小杨购物

n	12
a	1
b	2
result	



n	12
a	1
b	2
result	4

**【题目描述】**

小杨有 n 元钱用于购物。商品 A 的单价是 a 元，商品 B 的单价是 b 元。

小杨想购买相同数量的商品 A 和商品 B。

默认小猫角色和白色背景，编写程序请你帮小杨计算出他最多能够购买多少个商品 A 和商品 B。

【输入描述】

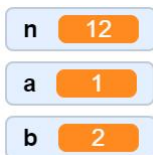
新建变量 “n” 用于存储小杨购物的金额。

新建变量 “a” 用于存储商品 A 的价格。

新建变量 “b” 用于存储商品 B 的价格。

$1 \leq n, a, b \leq 100000$

如下图所示：



Three input fields are shown, each with a variable name on the left and a value in an orange box on the right:

- n 12
- a 1
- b 2

【输出描述】

新建变量 “result” 用于存储小杨最多购买商品 A 和商品 B 的个数。

如下图所示：



One output field is shown with the variable name 'result' on the left and the value '4' in an orange box on the right.

【输入样例】

n = 12, a = 1, b = 2

【输出样例】

result = 4

【提示】

由于需要购买相同数量的两种商品，因此小杨最多购买 4 件商品 A 和 4 件商品 B，共花费 $4 \times 1 + 4 \times 2 = 12$ 元。因此，答案为 4。

【输入样例】

n = 13, a = 1, b = 2

【输出样例】

result = 4

【提示】

由于需要购买相同数量的两种商品，因此小杨最多购买 4 件商品 A 和 4 件商品 B，共花费 $4 \times 1 + 4 \times 2 = 12$ 元。如果小杨想购买 5 件商品 A 和 5 件商品 B，则需要花费 $5 \times 1 + 5 \times 2 = 15$ 元，超过了小杨的预算 13 元。因此，答案为 4。

【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变量中即可，无需使用“说…”或“说…，2 秒”积木块。

【参考程序】




2、计算乘方

a

n


result



a

n

result

**【题目描述】**

给出一个整数 a 和一个正整数 n ，求乘方 a^n 。

a^n 就是 n 个 a 相乘，例如： $2^3=2\times 2\times 2=8$

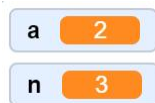
默认小猫角色和白色背景，编写程序计算 a^n 。

【输入描述】

新建变量“a”用于存储底数。 $-100 \leq a \leq 100$

新建变量“n”用于存储指数。 $1 \leq n \leq 100$

如下图所示：



【输出描述】

新建变量“result”用于存储计算结果。

如下图所示：



【输入样例】

$a = 2, n = 3$

【输出样例】

$result = 8$

【输入样例】

$a = 3, n = 4$

【输出样例】

$result = 81$

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】

