

GESP 图形化一级样题卷

(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	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>D</b>	<b>C</b>	<b>C</b>	<b>B</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>B</b>

1. 计算机如果缺少（ ），将无法启动。

- A. 内存
- B. 鼠标
- C. U 盘
- D. 摄像头

2. 在编写程序中，“撤销”操作对应的快捷键是（ ）。

- A、Ctrl+A
- B、Ctrl+Z
- C、Ctrl+C
- D、Ctrl+V

3. 在 Scratch 中，展示作品最终效果的区域是（ ）



A、积木区 B、角色区 C、背景区 D、舞台区

4. 想让声音变的更加机械化，在声音编辑器中应该按下的按钮为（ ）



5. 如果想让小牛角色原地转一圈，那么在下面的脚本中，红色圆圈处应该填写的数字为（ ）



A、6 B、8 C、18 D、36

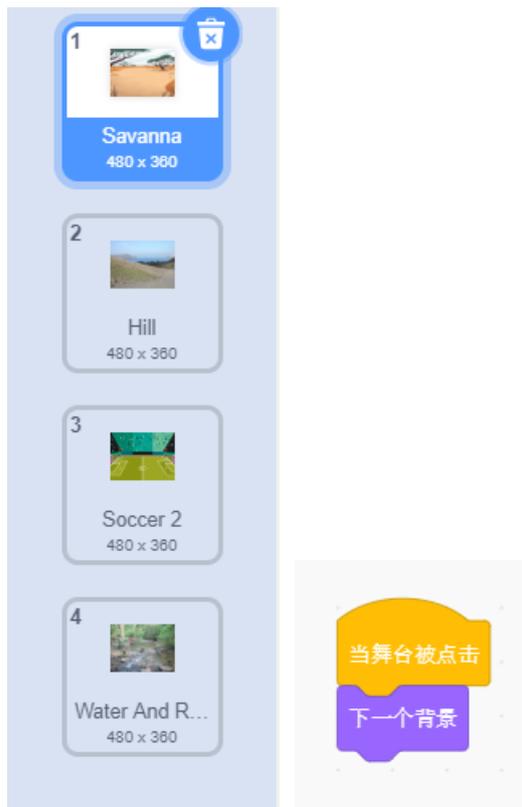
6. 运行下面的程序，结果不可能是？（ ）



A、12 B、13 C、14 D、18

7. 舞台有四幅背景，初始背景为 Savanna，执行下列程序，点击舞台五次后，舞

台背景为？（ ）【已替换】



- A、 Savanna
- B、 Hill
- C、 Soccer 2
- D、 Water And Rocks

8. 已知角色有四个造型，给角色设置如下程序，最终说出的内容是（ ）



- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

9. 下列选项中，能够实现按下空格键让角色移动的是（ ）



A.



B.

C.

```

当 绿色旗子被点击
  重复执行 10 次
    移动 10 步
  
```

D.

```

当 绿色旗子被点击
  重复执行 10 次
    如果 按下 空格 键? 那么
      移动 10 步
  
```

10. 下面程序运行后，角色实现的效果是（ ）

```

当 绿色旗子被点击
  重复执行 10 次
    右转 15 度
  重复执行 10 次
    左转 15 度
  
```

- A. 无效果
- B. 向右旋转
- C. 向左旋转
- D. 先向左旋转再向右旋转

二、判断题（每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	×	√	×	×	√

1、当我们运行这个脚本时，能够让这个声音在播放完一遍后继续循环播放。（ ）



2、我们可以在 Scratch 中更改重复执行的次数。（ ）

3、当我们运行这段程序时，小猫会说“你好”，对话气泡会在舞台上停留 5 秒。（ ）

( )



4、Scratch 中只能添加一个角色，但角色可以拥有多个造型。（ ）

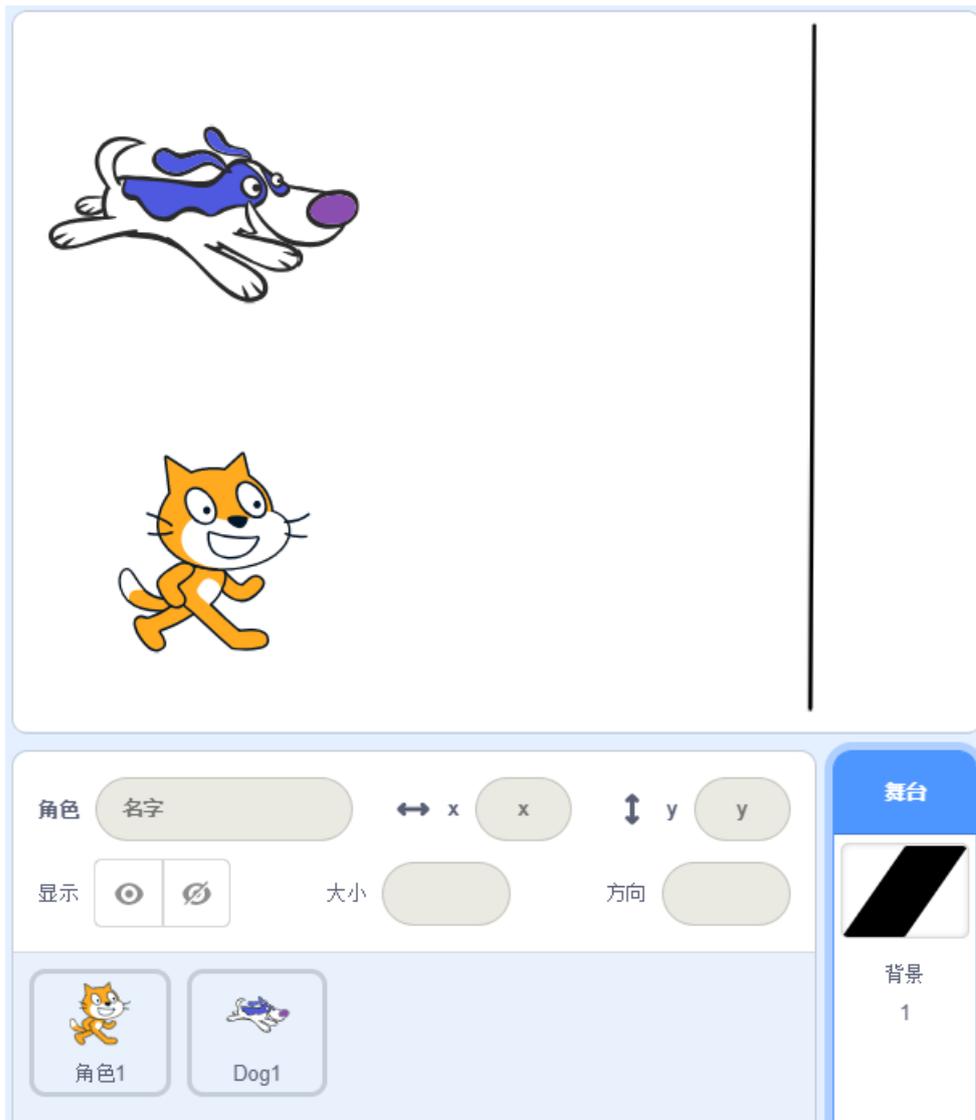
5、执行下面这段程序时，可以同时听到两段声音。（ ）



### 三、编程题（每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、小狗和小猫进行赛跑比赛，看看谁先到达终点。



准备工作:

- (1) 背景: 在默认背景的右侧绘制一条垂直的终点线 (黑色), 如上图所示。
- (2) 角色: 保留小猫角色, 添加角色 Dog1。

### 功能实现：

- (1) 小猫和小狗的初始位置在舞台左侧且竖直位置相同(即 X 坐标都等于-140)；
- (2) 点击绿旗，小猫以每次移动 5 步的速度冲向终点线，小狗以每次移动 10 步的速度冲向终点线；
- (3) 无论小猫还是小狗先冲过终点线者为赢，程序终止。

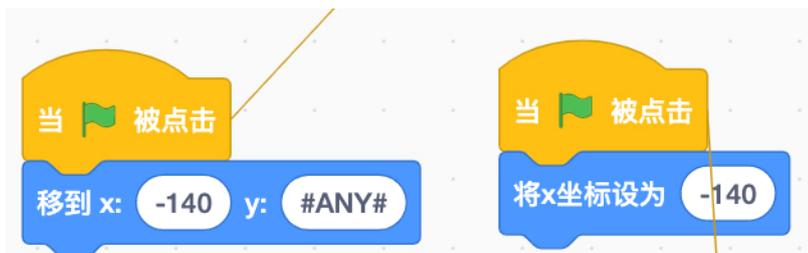
**注意：** 本程序只允许使用运动、外观、事件（除广播）、控制、侦测类积木块。

### 评分标准：

- (1) 初始化小猫和小狗的坐标在舞台左侧且 x 坐标要相同(为-140)；(5 分)
- (2) 小猫以每次移动 5 步的速度冲向终点线，小狗以每次移动 10 步的速度冲向终点线；(10 分)
- (3) 冲过终点线程序终止。(10 分)

### 评分用例标准：

- (1) 初始化小猫和小狗的坐标在舞台左侧且 x 坐标要相同(为-140)；(5 分)
  - a. 小猫和小狗位置设定必须是以下的一种



- (2) 小猫以每次移动 5 步的速度冲向终点线，小狗以每次移动 10 步的速度冲向终点线；(10 分)

用例如 3 的用例，去掉对应的【碰到颜色模块判断】和【停止全部脚本】
- (3) 冲过终点线程序终止。(10 分)

程序可以是以下五种之一：



小狗用例如上，其中移动 5 步变成移动 10 步

参考程序（一）：

小猫角色：



小狗角色：



### 参考程序 (二):

小猫角色:



小狗角色:



参考程序（三）：

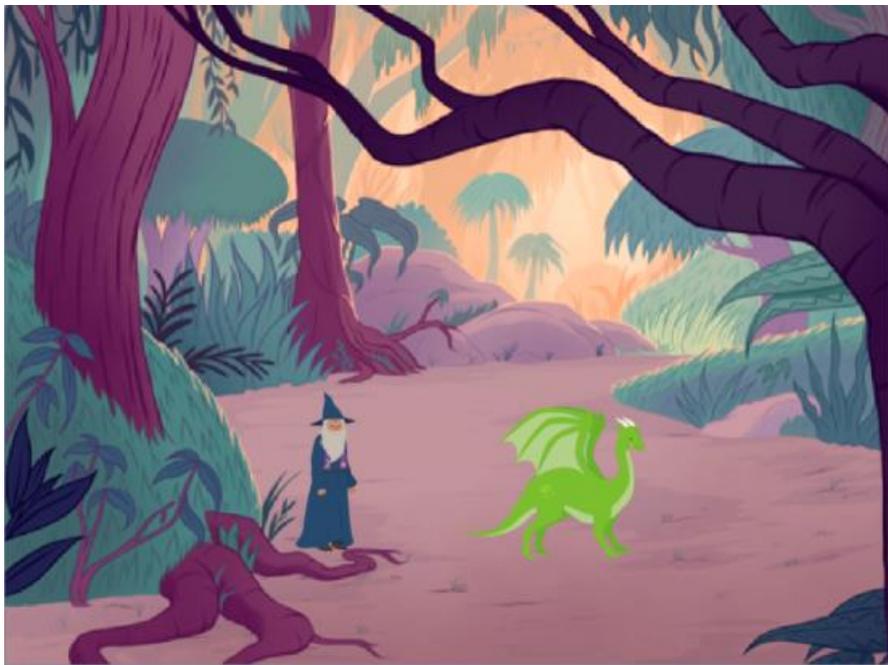
小猫角色



小狗角色



2、邪恶的巫师（Wizard）要抓走正在玩耍的小龙（Dragon），一起来帮助小龙逃跑吧。



准备工作：

- (1) 导入背景 Jungle；
- (2) 导入角色 Wizard、Dragon。

### 功能实现:

- (1) 点击绿旗, 角色的初始大小均为 30, 初始位置和方向如图所示;
- (2) Wizard 会面向 45 度方向不断移动, 碰到边缘就反弹(注意头不能够朝下);
- (3) 按下上、下、左、右键, Dragon 能够水平、垂直飞行, 不需要调整面向方向;
- (4) 如果 Dragon 碰到 Wizard, Dragon 将会消失, 并停止全部脚本;

**注意:** 本程序只允许使用运动、外观、事件(除广播)、控制、侦测类积木块。

### 评分标准:

- (1) 点击绿旗, 角色的初始大小均为 30, 初始位置和方向如图所示;(5 分)
- (2) Wizard 会面向 45 度方向不断移动, 碰到边缘就反弹(注意头不能够朝下);  
(5 分)
- (3) 当按下上、下、左、右键, Dragon 能够水平、垂直飞行, 不需要调整面向方向;(5 分)
- (4) 如果 Dragon 碰到 Wizard, Dragon 将会消失, 并停止全部脚本。(10 分)

### 评分用例标准:

- (1) 点击绿旗, 角色的初始大小均为 30, 初始位置和方向如图所示;(5 分)
  - a. Dragon 和 Wizard 的大小和位置设定可以是以下任何一种方式, 积木顺序可以颠倒

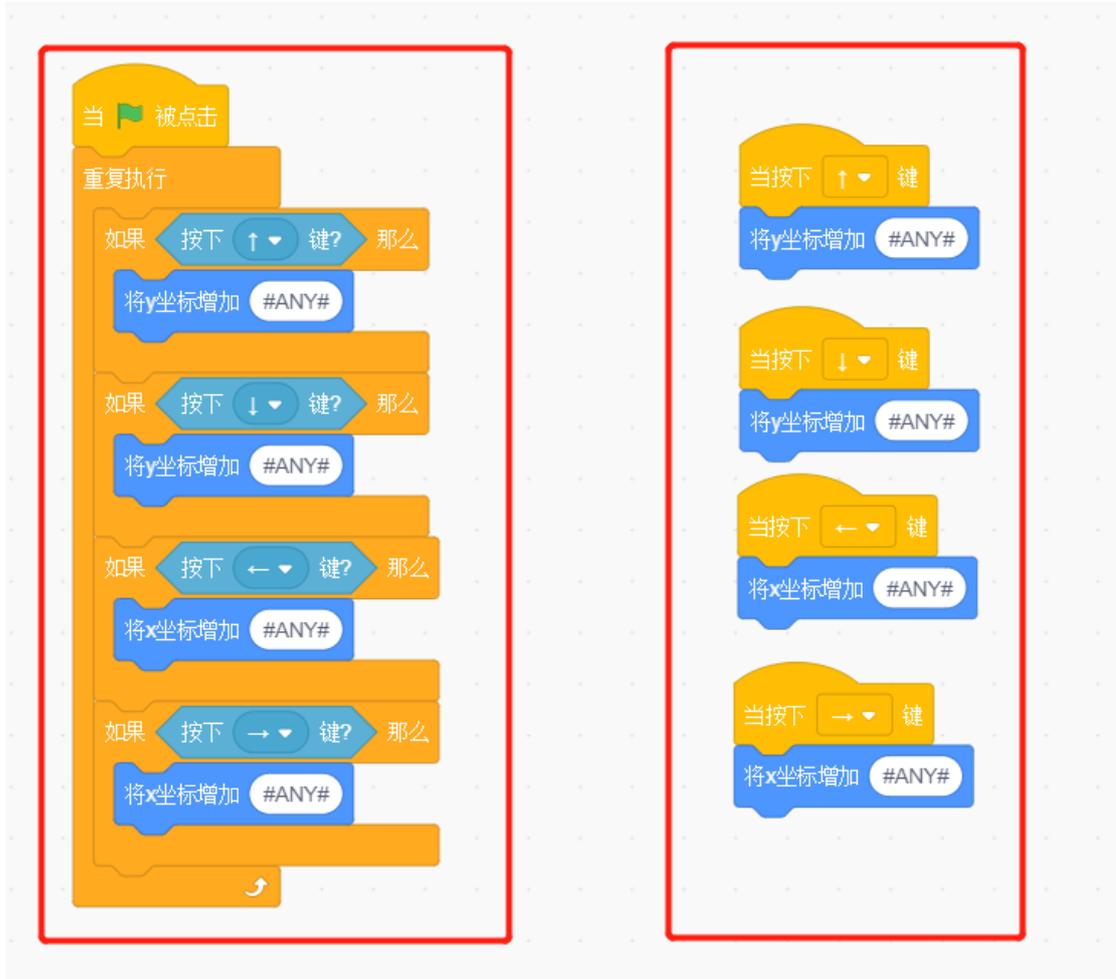


- (2) Wizard 会面向 45 度方向不断移动, 碰到边缘就反弹(注意头不能够朝下); (5 分)
- a. Wizard 面向 45 度运动, 以及反弹和旋转方式 (其中方案 1 的旋转和面向顺序可以颠倒, 循环内顺序可以变动)



(3) 当按下上、下、左、右键，Dragon 能够水平、垂直飞行，不需要调整面向方向；（5分）

a. 用例有以下两种常规方案可以选择



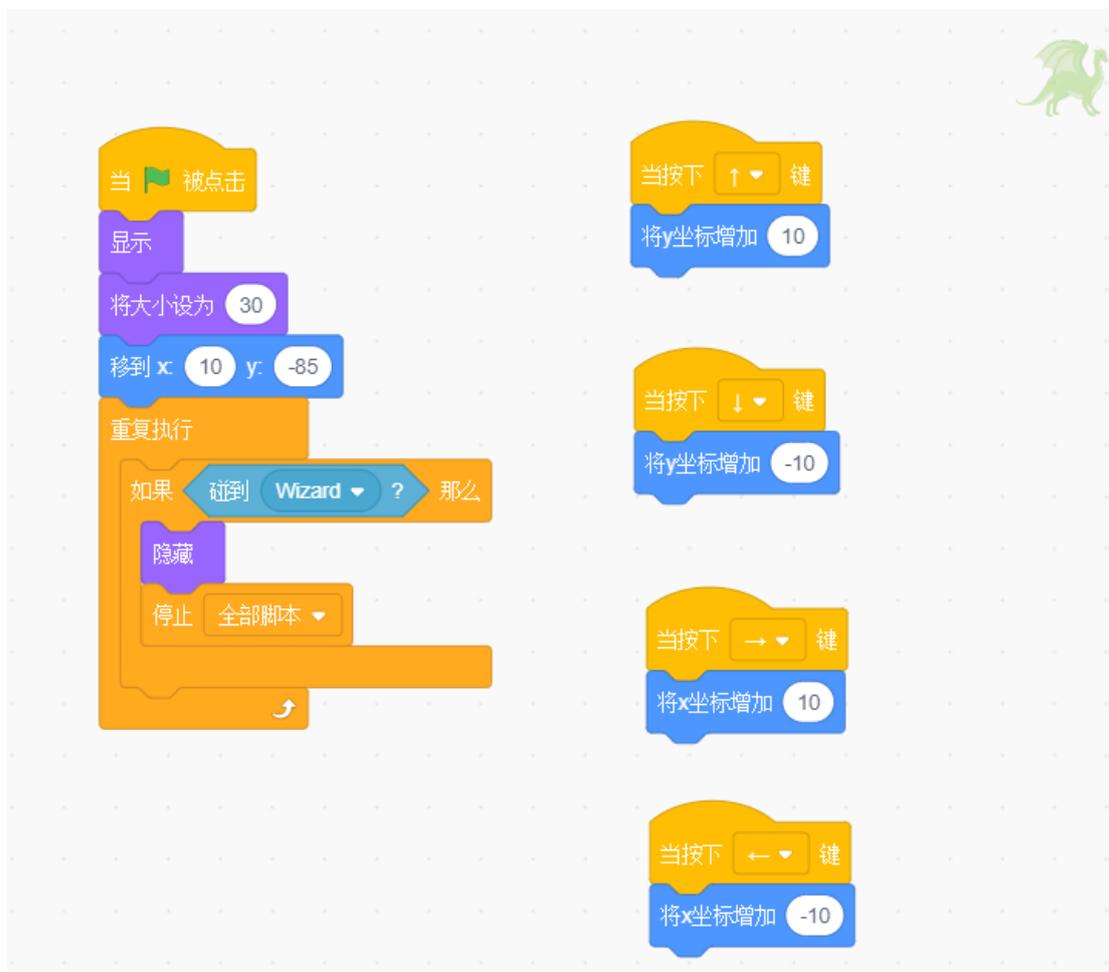
(4) 如果 Dragon 碰到 Wizard，Dragon 将会消失，并停止全部脚本。（10分）

a. 使用以下三种方案之一即可

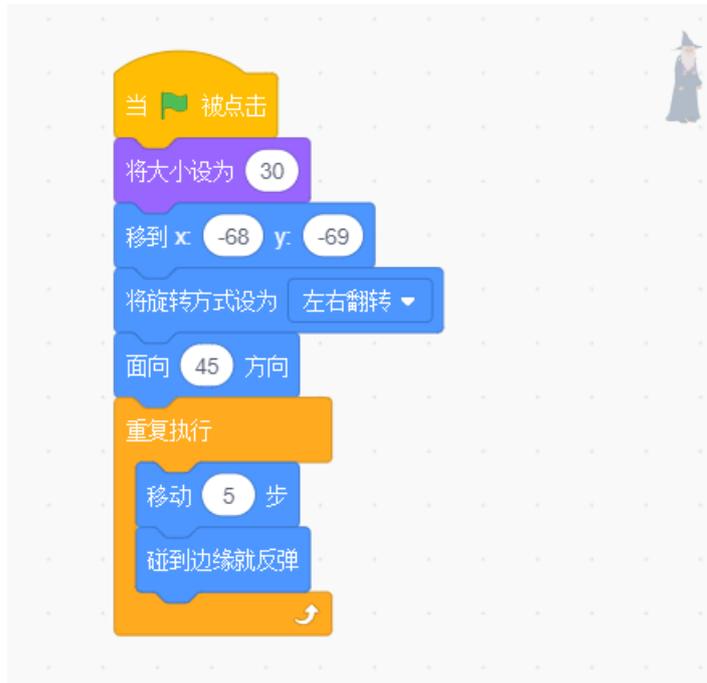


## 参考程序（一）：

### （1）Dragon

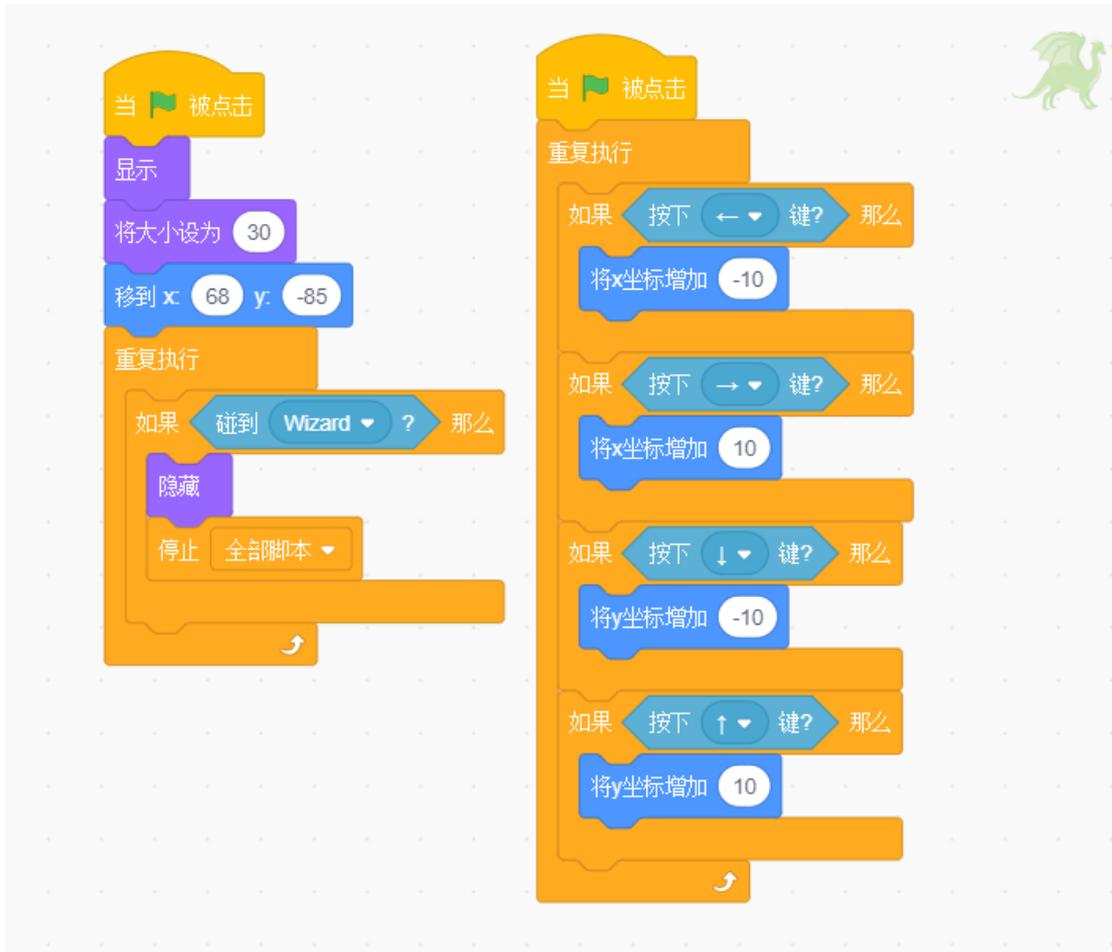


### （2）Wizard



**参考程序 (二):**

(1) Dragon

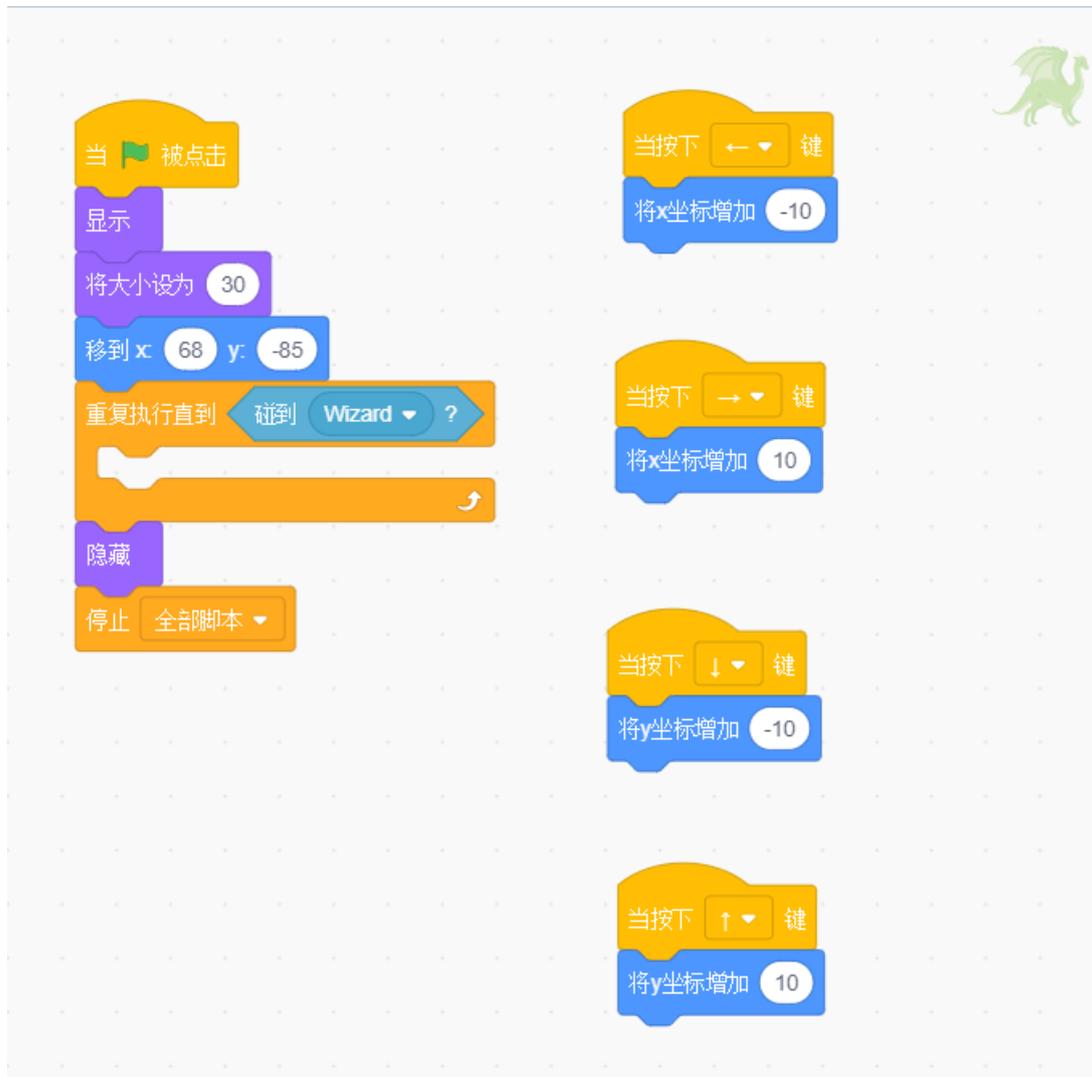


## (2) Wizard



### 参考程序 (三):

#### (1) Dragon



The image shows a Scratch script for a dragon character. The script is organized into two columns. The left column contains the initialization and movement logic, while the right column contains the movement controls.

**Left Column (Initialization and Movement Logic):**

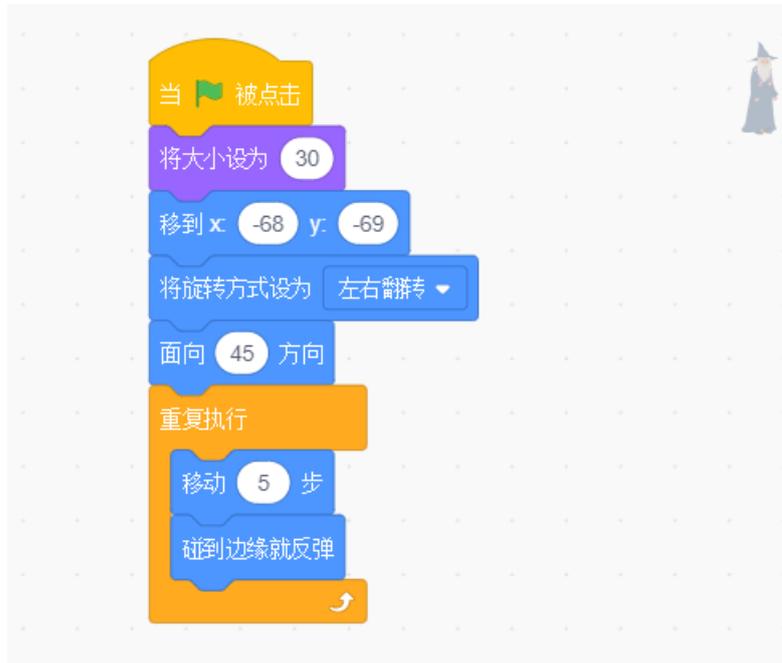
- 当 被点击** (When clicked)
- 显示** (Show)
- 将大小设为 30** (Set size to 30)
- 移到 x: 68 y: -85** (Move to x: 68, y: -85)
- 重复执行直到 碰到 Wizard ?** (Repeat until touching Wizard)
- 隐藏** (Hide)
- 停止 全部脚本** (Stop all scripts)

**Right Column (Movement Controls):**

- 当按下 ← 键** (When left arrow key is pressed) → **将x坐标增加 -10** (Increase x coordinate by -10)
- 当按下 → 键** (When right arrow key is pressed) → **将x坐标增加 10** (Increase x coordinate by 10)
- 当按下 ↓ 键** (When down arrow key is pressed) → **将y坐标增加 -10** (Increase y coordinate by -10)
- 当按下 ↑ 键** (When up arrow key is pressed) → **将y坐标增加 10** (Increase y coordinate by 10)

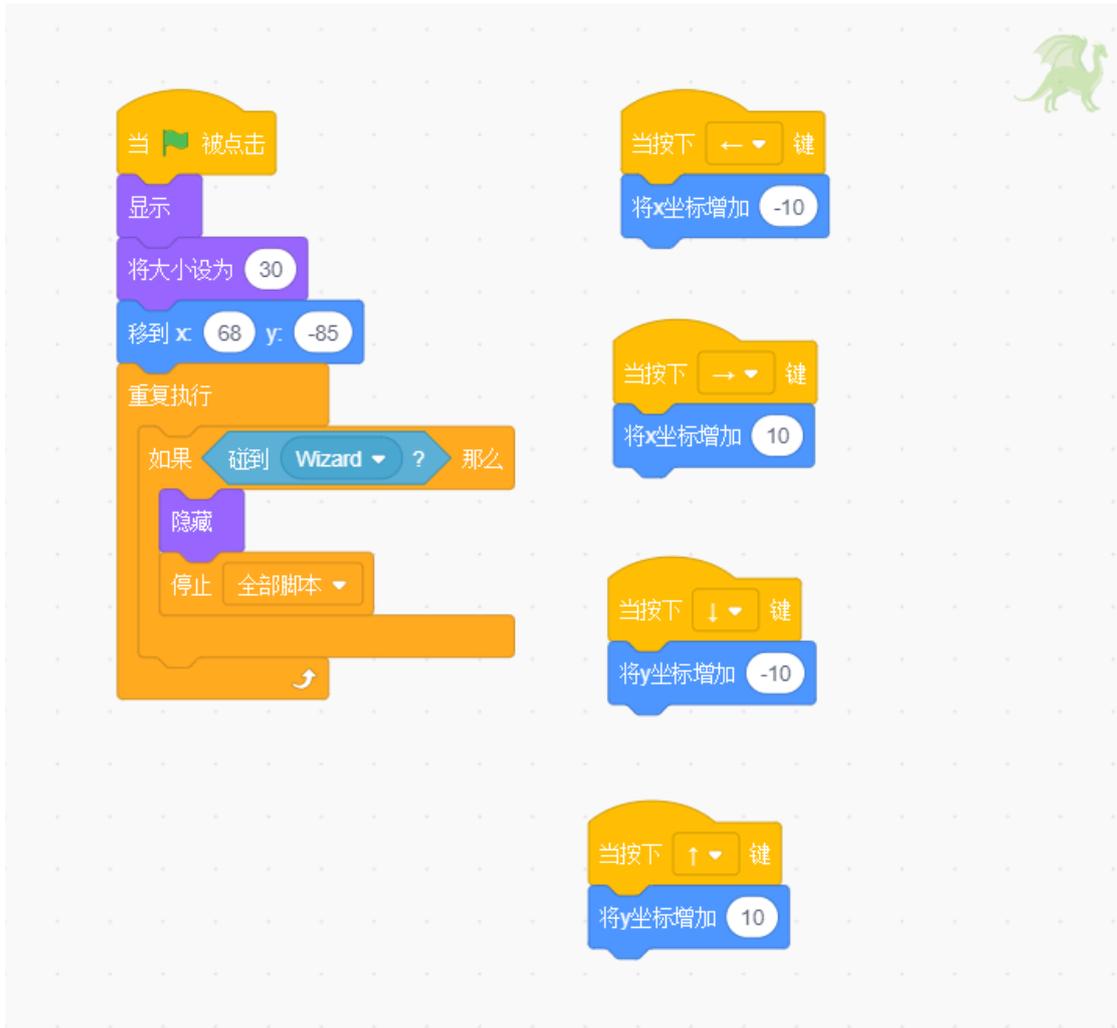
A small green dragon icon is visible in the top right corner of the workspace.

#### (2) Wizard



**参考程序（四）：**

(1) Dragon



(2) Wizard

