

GESP 图形化一级试卷 (B)

(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	C	D	D	B	B	A	D	C	B

1、以下不属于计算机输入设备的有 ()。

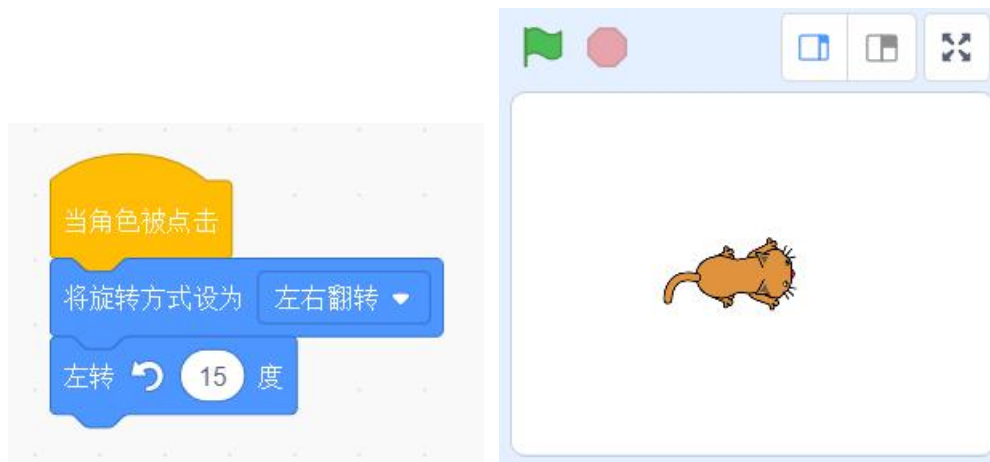
- A、键盘
- B、音箱
- C、鼠标
- D、传感器

2、下图中哪个按钮可以实现录制声音? ()



- A、A
B、B
C、C
D、D

3、舞台和小猫的程序如下图所示，鼠标点击小猫三次后，小猫朝向哪个方向？
()

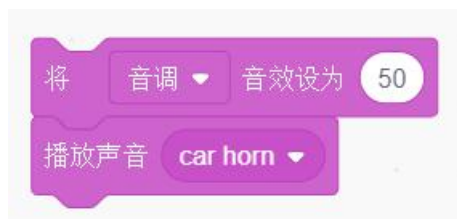


- A. 舞台上方
B. 舞台下方
C. 舞台左侧
D. 舞台右侧

4、小红觉得食品卡车的声音太吵了，下面哪个选项可以把音量调小为原来的一半？ ()



A、



B、



C、

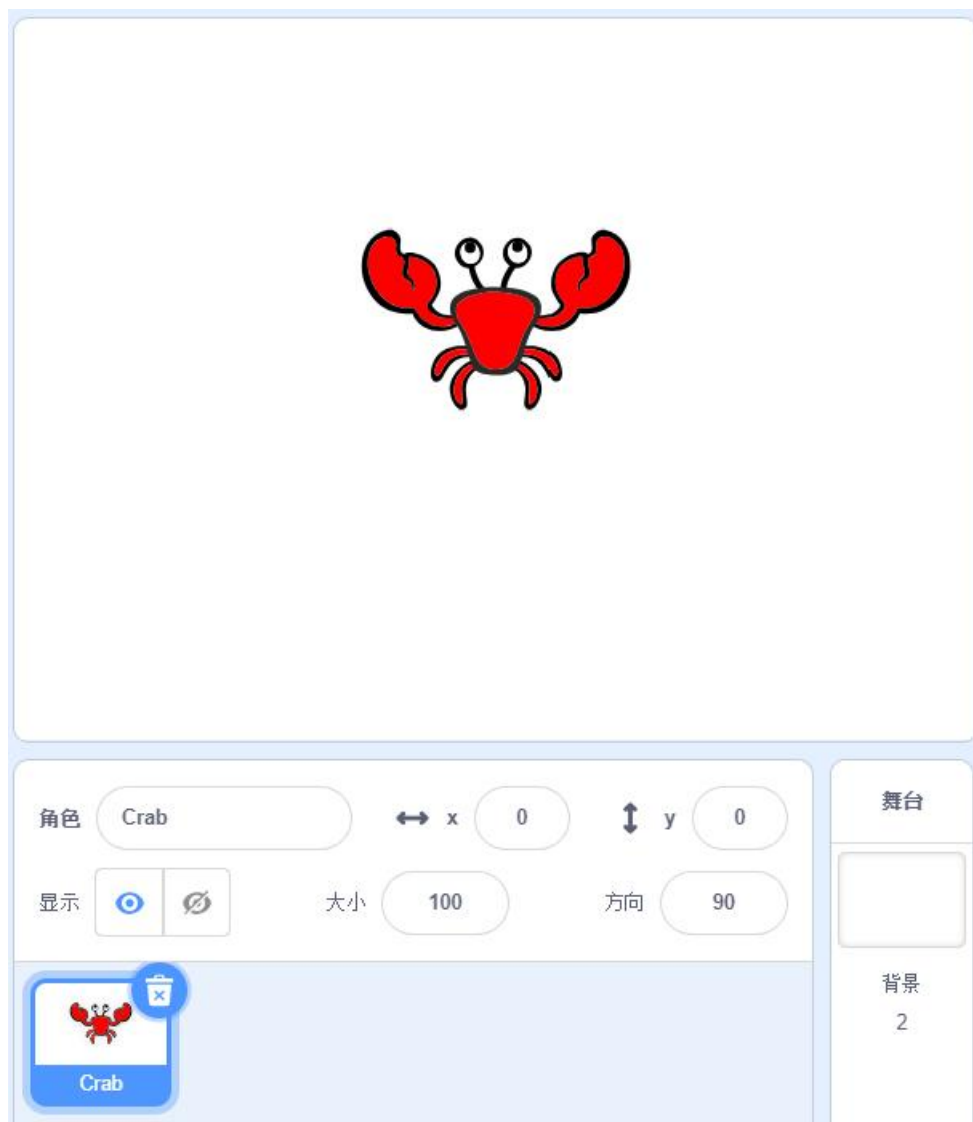


D、



5、角色的初始位置如下图所示，下面哪个选项能让角色移动到舞台的右上角？

()



A、



B、



C、



D、



6、关于下面积木，正确选项是？（ ）



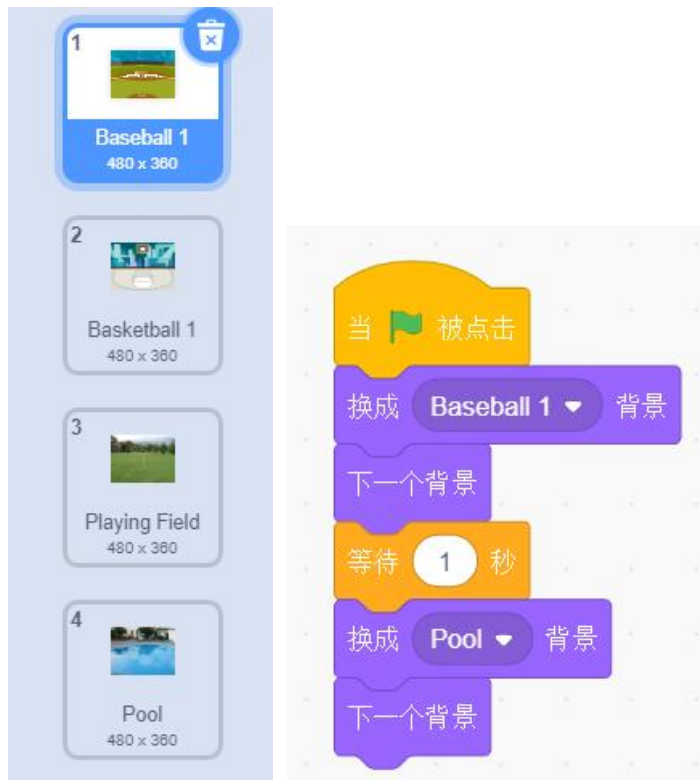
A、最大值为 10

B、最大值为 15

C、最小值为 1

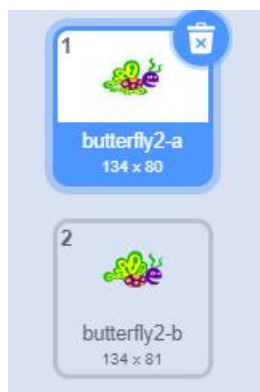
D、最小值为 5

7、舞台有如下背景，程序执行结束后，舞台最终显示的背景是？（ ）



- A、Baseball 1
- B、Basketball 1
- C、Playing Field
- D、Pool

8、Butterfly 2 有两个造型，下列选项程序执行结束后，能够看到蝴蝶多次挥舞翅膀效果的是？（ ）





A、



B、



C、



D、

9、默认小猫角色，点击绿旗后，按下空格键，小猫的运动轨迹是？（ ）

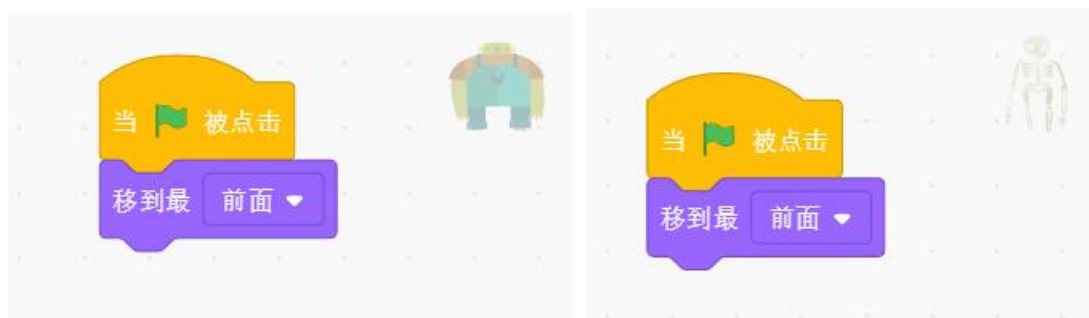


A、从中心处向上移动，再向左移动。

- B、从中心处向上移动，再向右移动。
- C、从中心处向下移动，再向左移动。
- D、从中心处向下移动，再向右移动。

10、舞台上 3 个角色，程序如下图所示，点击绿旗，下列选项正确的是？（ ）





- A. 小猫随鼠标移动，可能会遮挡其他两个角色。
- B. 小猫随鼠标移动，可能会被其他两个角色遮挡。
- C. 小猫不会随鼠标移动，更不会被遮挡。
- D. 三个角色会一起随鼠标移动，小猫不会遮挡其他两个角色。

二、判断题（每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	×	×	√	√	×

- 1、程序员用 C、C++、Python、Scratch 等编写的程序能在 CPU 上直接执行。（ ）
- 2、当按下空格键时，角色的位置不改变。（ ）



3、默认小猫角色，执行下面程序，当小猫碰到舞台边缘，小猫停止移动。（ ）



4、角色的造型和舞台的背景可以在矢量图与位图间进行转换。（ ）

5、执行以下两组积木都需要判断两次条件是否成立。（ ）

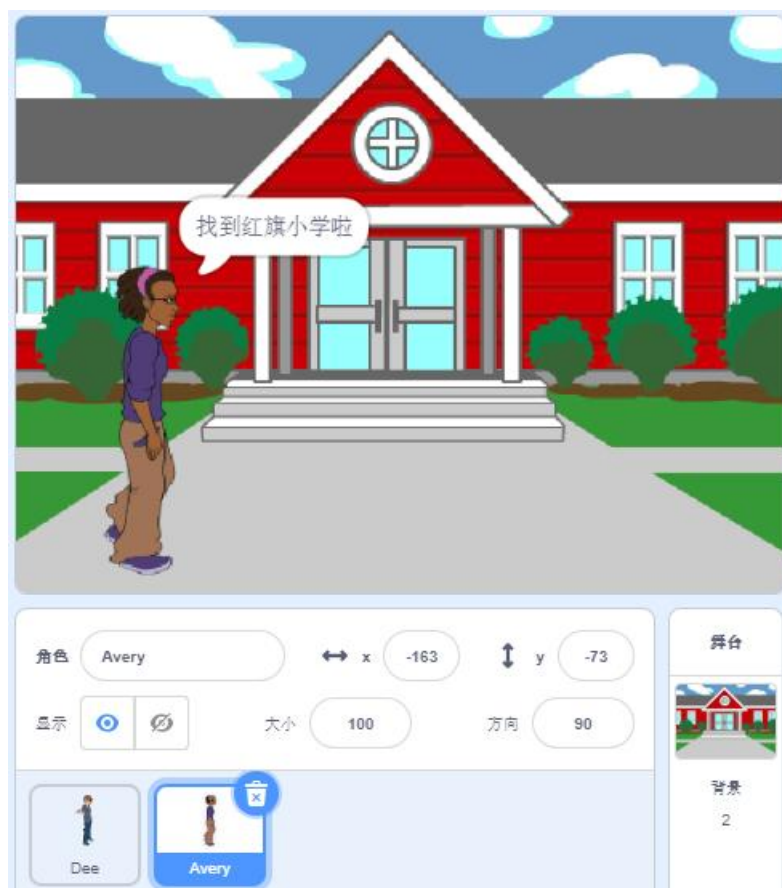


三、编程题（每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

1、问路





准备工作:

- (1) 背景: 删除默认白色背景, 添加背景 Urban 和 School。
- (2) 角色: 删除默认小猫角色, 添加角色 Avery 和 Dee。
- (3) 删除 Avery 的 avery-b 造型, 并添加 Avery Walking-a、Avery Walking-b、Avery Walking-c、Avery Walking-d 四个造型。

功能实现:

- (1) 用积木块实现, 初始背景为 Urban, Avery 的初始位置为舞台的左下角 ($X=-163, Y=-73$), 面向右边, 初始造型为 avery-a, Dee 站在 Avery 对面 ($X=-47, Y=-76$), 面向左边, 如上图所示;
- (2) Avery 说“请问红旗小学怎么走?” 2 秒, Dee 回答说“一直向前走就到啦” 2 秒;

-
- (3) 询问到路的 Avery 径直走向舞台的右侧边缘，边走边切换造型（每次按照 Avery Walking-a、Avery Walking-b、Avery Walking-c、Avery Walking-d 的顺序进行切换，每次切换间隔 0.1 秒，移动 10 步）。
- (4) Avery 走到舞台右侧边缘后，背景换为 School，Avery 移到舞台的左下角（X=-163，Y=-73），说“找到红旗小学啦”2 秒。
- (5) 当背景换为 School 时，Dee 消失。

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) 用积木块实现，初始背景为 Urban，Avery 的初始位置为舞台的左下角，面向右边，初始造型为 avery-a，Dee 站在 Avery 对面，面向左边；（5 分）
- (2) Avery 说“请问红旗小学怎么走？”2 秒，Dee 回答说“一直向前走就到啦”2 秒；（5 分）
- (3) 询问到路的 Avery 径直走向舞台的右侧边缘，边走边切换造型（每次按照 Avery Walking-a、Avery Walking-b、Avery Walking-c、Avery Walking-d 的顺序进行切换，每次切换间隔 0.1 秒，移动 10 步）（5 分）
- (4) Avery 走到舞台右侧边缘后，背景换为 School，Avery 移到舞台的左下角，说“找到红旗小学啦”2 秒；（5 分）
- (5) 当背景换为 School 时，Dee 消失。（5 分）

参考程序：

Avery 角色

第一种：



第二种：



第三种:



Dee 角色

第一种:



第二种



第三种



第四种



第五种



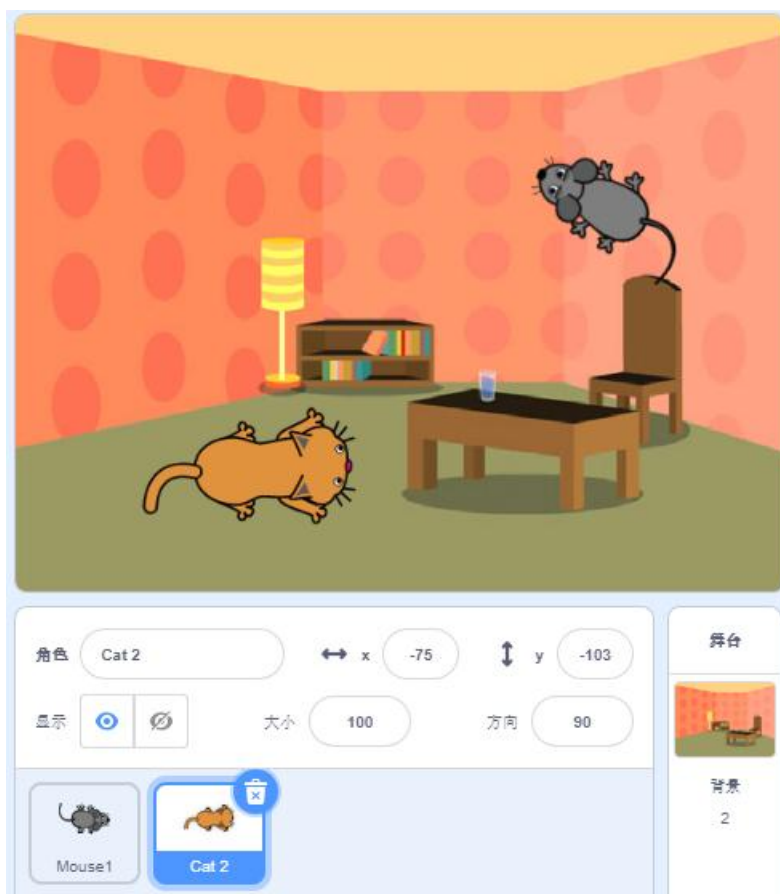
第六种



第七种



2、小猫捉老鼠



准备工作：

- (1) 导入背景 Room 2;
- (2) 删除默认小猫角色，导入角色 Mouse1、Cat 2。

功能实现：

- (1) 点击绿旗，老鼠出现在随机位置；
- (2) 通过键盘的“↑”、“↓”、“←”、“→”键来控制小猫行走，每按一次，移动 5 步；
- (3) 小猫在行走过程中需要面向不同方向；
- (4) 当小猫碰到老鼠时，老鼠发出 pop 的声音并隐藏起来（被“吃掉”），一秒后老鼠重新出现在随机位置。

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，老鼠出现在随机位置；（5 分）
- (2) 通过键盘的“↑”、“↓”、“←”、“→”键来控制小猫向上，向下，向左，向右行走，每按一次，移动 5 步；（5 分）小猫在行走过程中需要面向对应的方向；（5 分）（10 分）
- (3) 当小猫碰到老鼠时，老鼠发出 pop 的声音并隐藏起来（被“吃掉”），一秒后老鼠重新出现在随机位置。（10 分）

参考程序：

小猫角色

第一种：



第二种：



老鼠角色

第一种：



第二种：



第三种：



第四种：



第五种：

