

### GESP 图形化一级试卷

(满分：100分 考试时间：90分钟)

学校：\_\_\_\_\_

姓名：\_\_\_\_\_

题目	一	二	三	总分
得分				

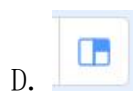
一、单选题（每题 3 分，共 30 分）

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

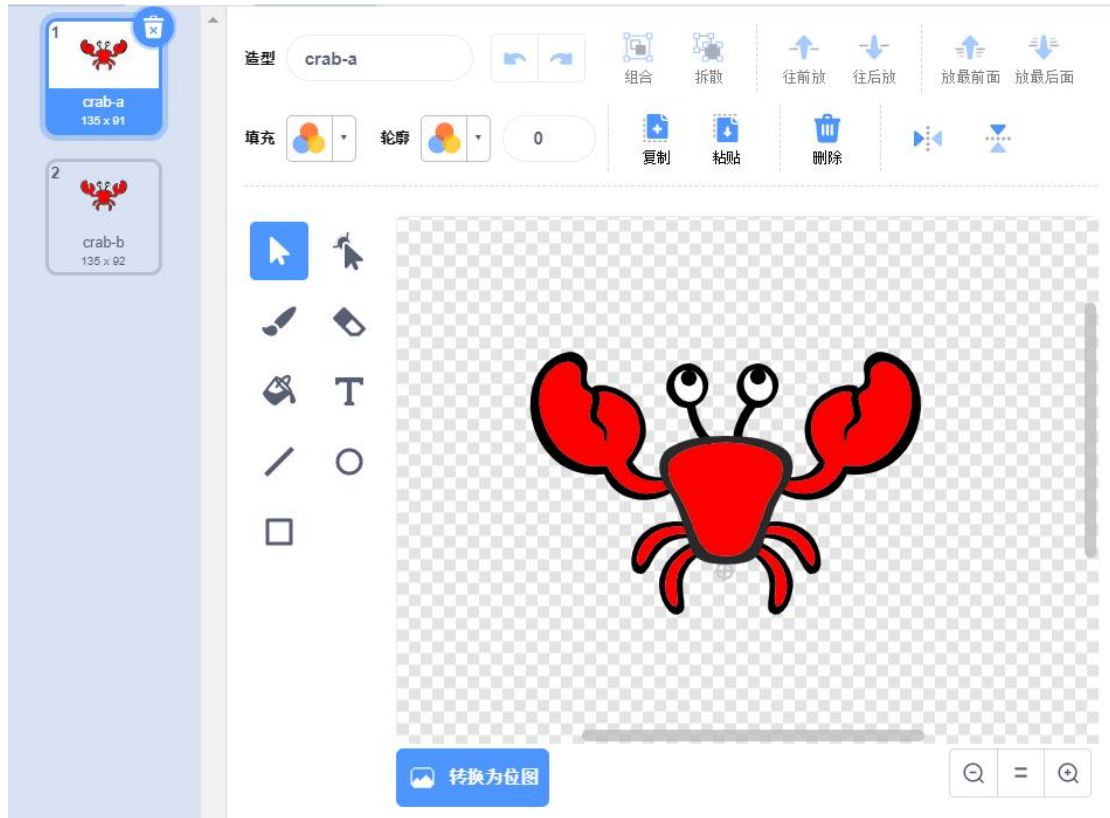
1、以下不属于计算机输出设备的有（ ）。

- A. 麦克风
- B. 音箱
- C. 打印机
- D. 显示器

2、点击下面哪个图标可以使舞台区最大化？（ ）



3、下图为造型编辑界面，以下哪个可以实现橡皮擦功能？（ ）



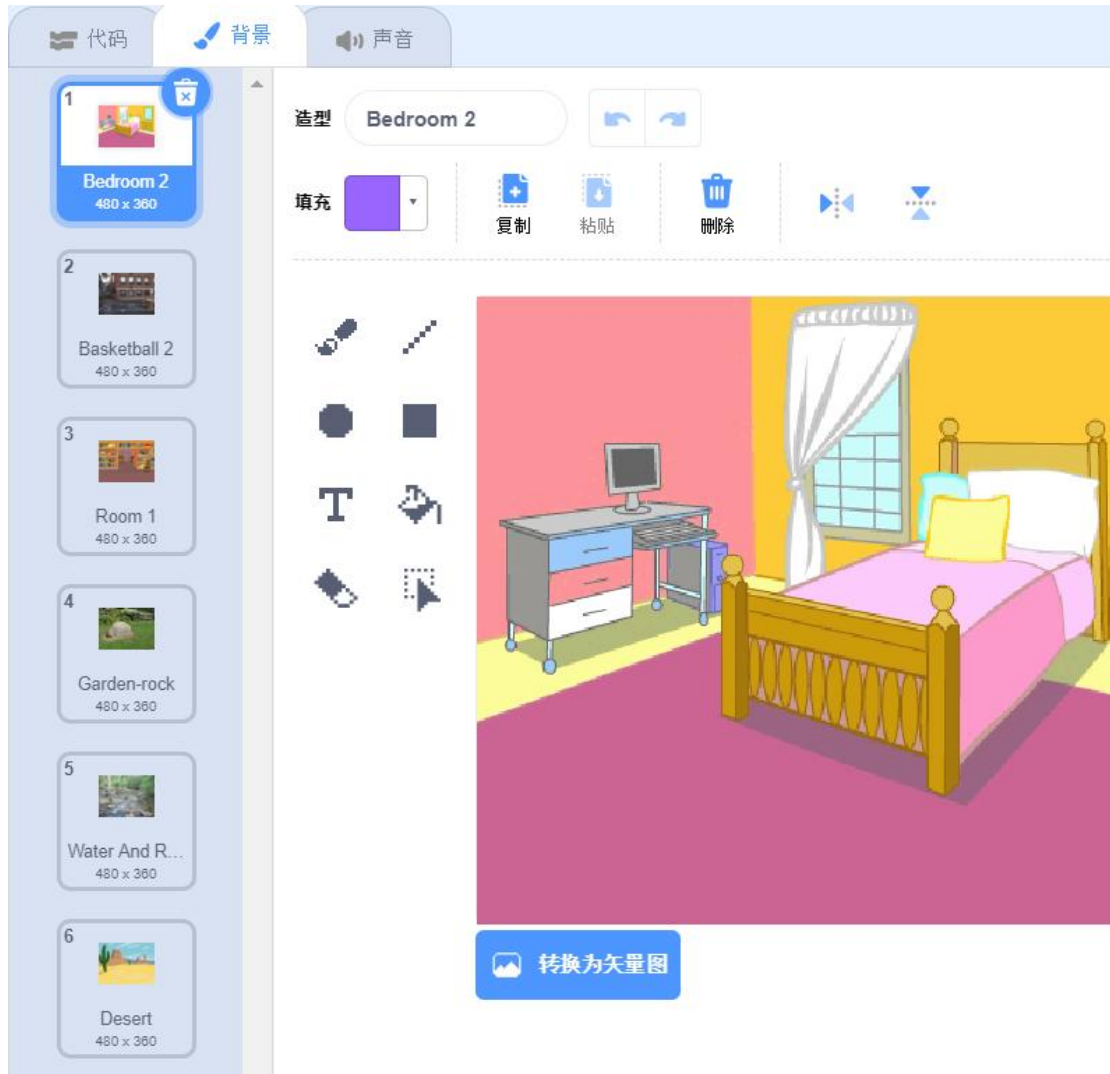
- A.
- B.
- C.
- D.

4、小猫的初始位置为(0, 0)，执行下面程序后，小猫会出现在什么位置上？（ ）



- A、X 坐标为 0, Y 坐标为 30
- B、X 坐标为 100, Y 坐标为 130
- C、X 坐标为 100, Y 坐标为 30
- D、X 坐标为 30, Y 坐标为 130

5、舞台背景如下图所示，下列选项正确的是？（ ）



A、当删除背景编号为2的背景后，剩下的背景编号分别为1、3、4、5、6

B、如果当前背景为“Desert”，执行  积木后，背景不会发生切换

C、如果当前背景为“Bedroom2”，执行  积木后，背景不会发生切换

D、无法删除所有背景，至少要有1个背景

6、小猫位于舞台的中央，让小猫在舞台上一直移动，碰到舞台边缘说“你好”2秒，然后终止，正确的选项是？（ ）

A、



B、



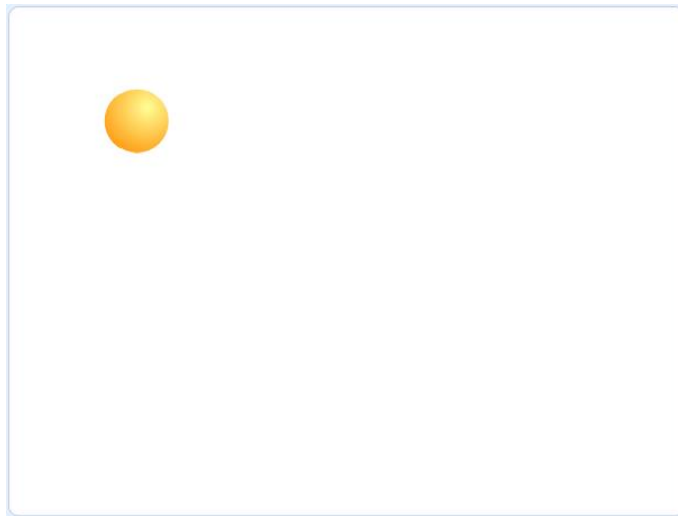
C、



D、



7、按下键盘上的哪个键，小球会出现在下图的位置？（ ）



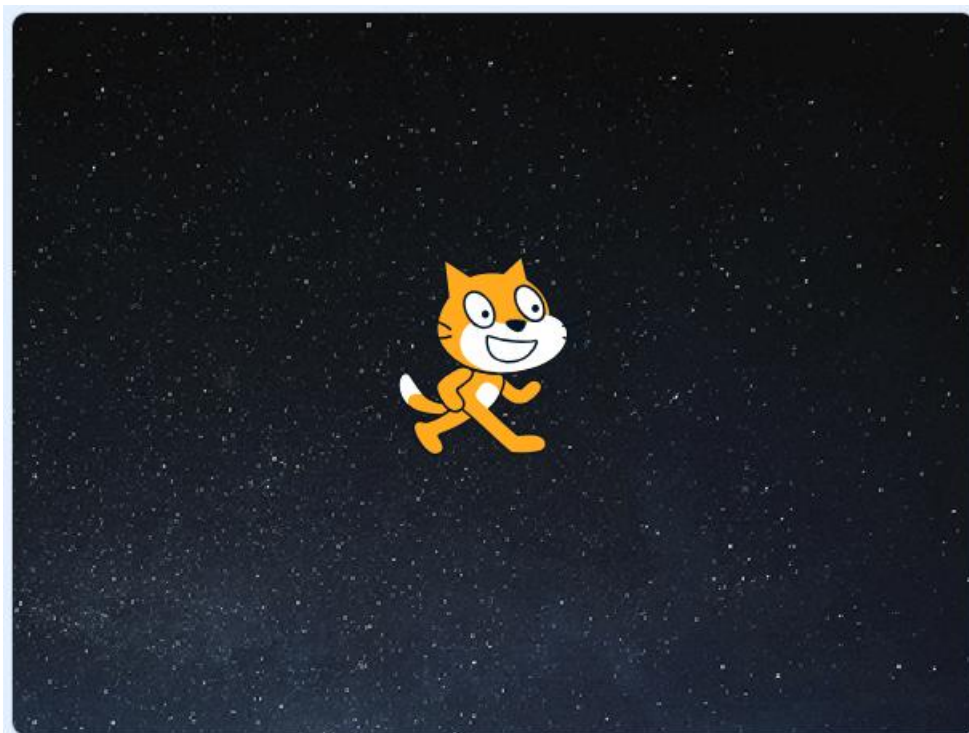
- A、 w
- B、 x
- C、 y
- D、 z

8、执行下面程序，背景音乐的音量为？（ ）



- A、120
- B、110
- C、100
- D、90

9、舞台如下所示，运行下面哪个脚本（ ）可以使小猫不可见？



- A、



B、



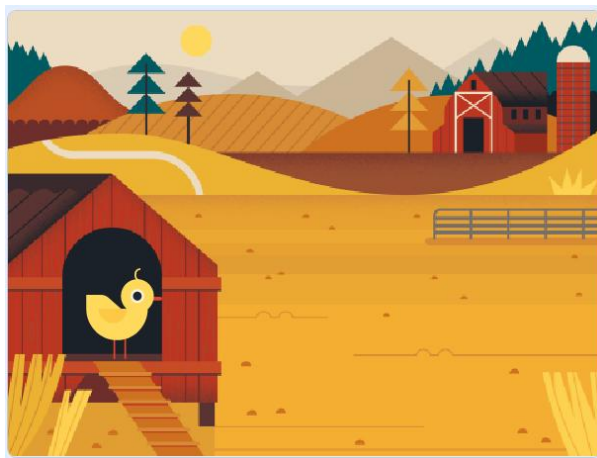
C、



D、



10、小鸡站在木屋门口，点击绿旗后，鼠标移动到小鸡身上，小鸡或者背景有什么变化？（ ）



- A. 小鸡不见了
- B. 小鸡颜色不断变化



- C. 小鸡没变化
- D. 背景颜色不断变化

二、判断题（每题 4 分，共 20 分）

题号	1	2	3	4	5
答案	√	√	×	√	×

- 1、计算机硬件主要包括运算器、控制器、存储器、输入设备和输出设备。（ ）
- 2、下图中的方向，可以调整小猫的旋转方式。（ ）



- 3、默认小猫角色，下列两段程序使小猫最终面向的方向是一样的。（ ）



4、舞台背景与角色相比，没有运动模块。（ ）

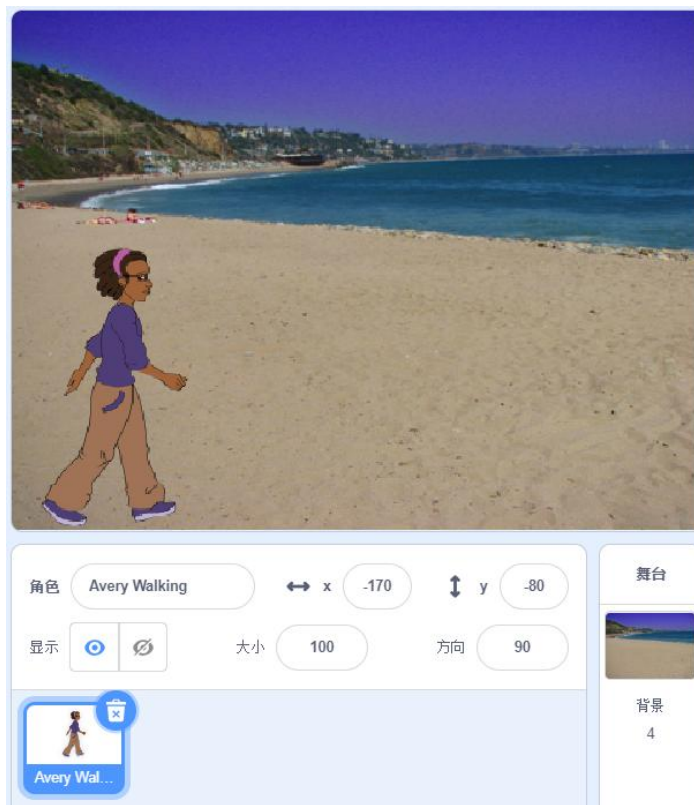
5、默认小猫角色，执行下列代码，小猫的位置未发生变化。（ ）



### 三、编程题（每题 25 分，共 50 分）

题号	1	2
答案		

## 1、去旅行



### 准备工作：

- (1) 删除默认小猫角色。
- (2) 添加角色 Avery Walking, 并为其添加声音 Bossa Nova。
- (3) 删除默认白色背景, 添加背景 Beach Malibu、Hay Field、Canyon、Savanna。

### 功能实现（用积木块实现下列描述的功能）：

- (1) 点击绿旗, 角色 Avery Walking 的初始位置为 (X=-170, Y=-80), 初始造型为 avery walking-a, 面向舞台右侧, 开始播放音乐 Bossa Nova。舞台的初始背景为 Beach Malibu。
- (2) 等待 1 秒钟后, Avery Walking 向右移动 80 步, 从 avery walking-a 造型切换到 avery walking-b 造型, 进入 Hay Field 背景。
- (3) 进入 Hay Field 背景后, 等待 1 秒钟, Avery Walking 向右移动 80 步, 从 avery walking-b 造型切换到 avery walking-c 造型, 进入 Canyon 背景。



(4) 进入 Canyon 背景后, 等待 1 秒钟, Avery Walking 向右移动 80 步, 从 avery walking-c 造型切换到 avery walking-d 造型, 进入 Savanna 背景。

(5) 进入 Savanna 背景后, 等待 1 秒, 停止所有声音。

**注意, 所有的积木都必须在 Avery Walking 下, 并且只用一个【当开始被点击】积木。**

### 评分标准:

(1) 点击绿旗, 角色 Avery Walking 的初始位置为 (X=-170, Y=-80), 初始造型为 avery walking-a, 面向舞台右侧, 开始播放音乐 Bossa Nova。舞台的初始背景为 Beach Malibu。 (一共 5 分)。

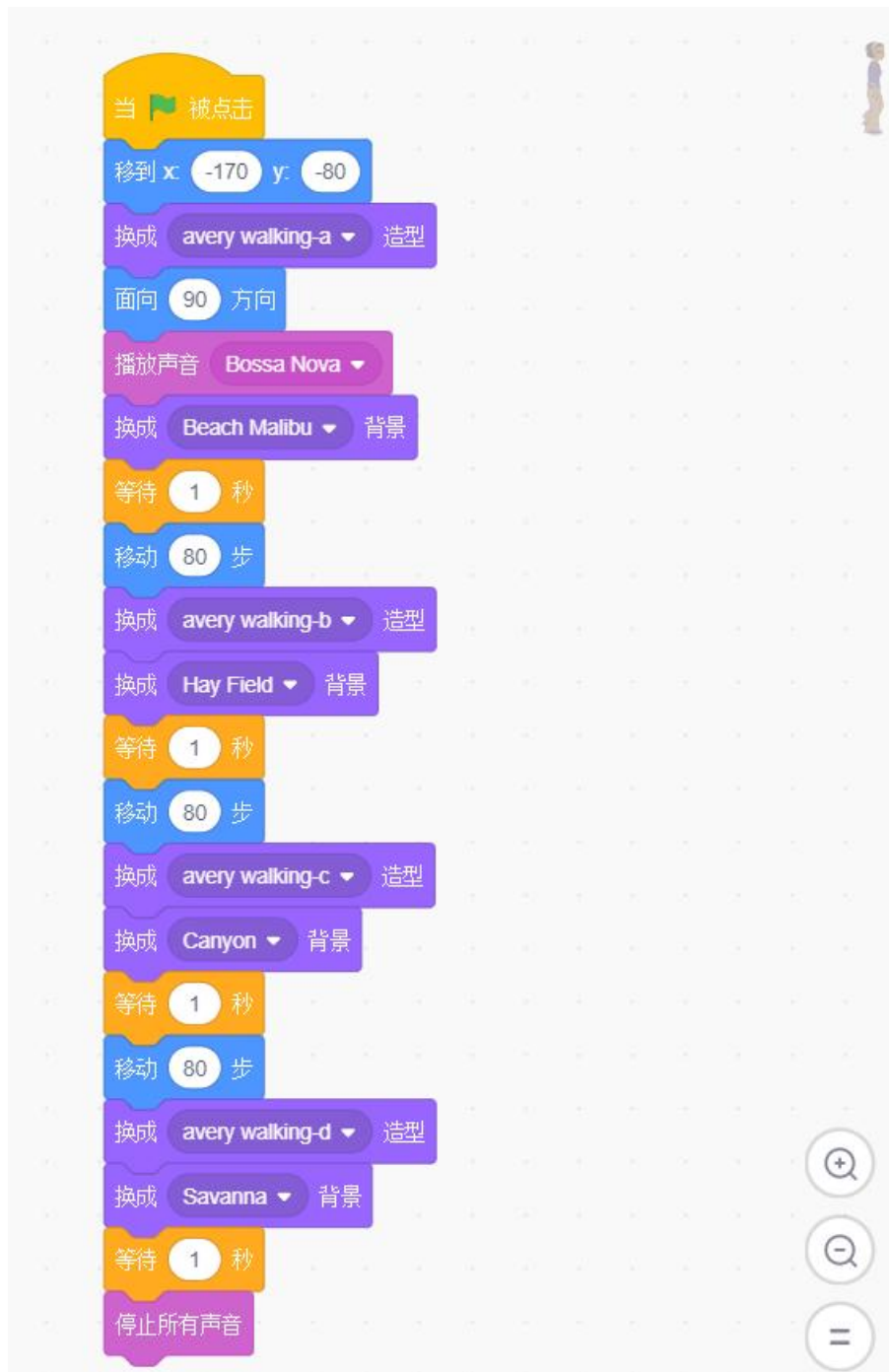
(2) 等待 1 秒钟后, Avery Walking 向右移动 80 步, 从 avery walking-a 造型切换到 avery walking-b 造型, 进入 Hay Field 背景。 (一共 8 分)

(3) 进入 Hay Field 背景后, 等待 1 秒钟, Avery Walking 向右移动 80 步, 从 avery walking-b 造型切换到 avery walking-c 造型, 进入 Canyon 背景。 (一共 5 分)

(4) 进入 Canyon 背景后, 等待 1 秒钟, Avery Walking 向右移动 80 步, 从 avery walking-c 造型切换到 avery walking-d 造型, 进入 Savanna 背景。 (一共 5 分)

(5) 进入 Savanna 背景后, 等待 1 秒, 停止所有声音。 (一共 2 分)

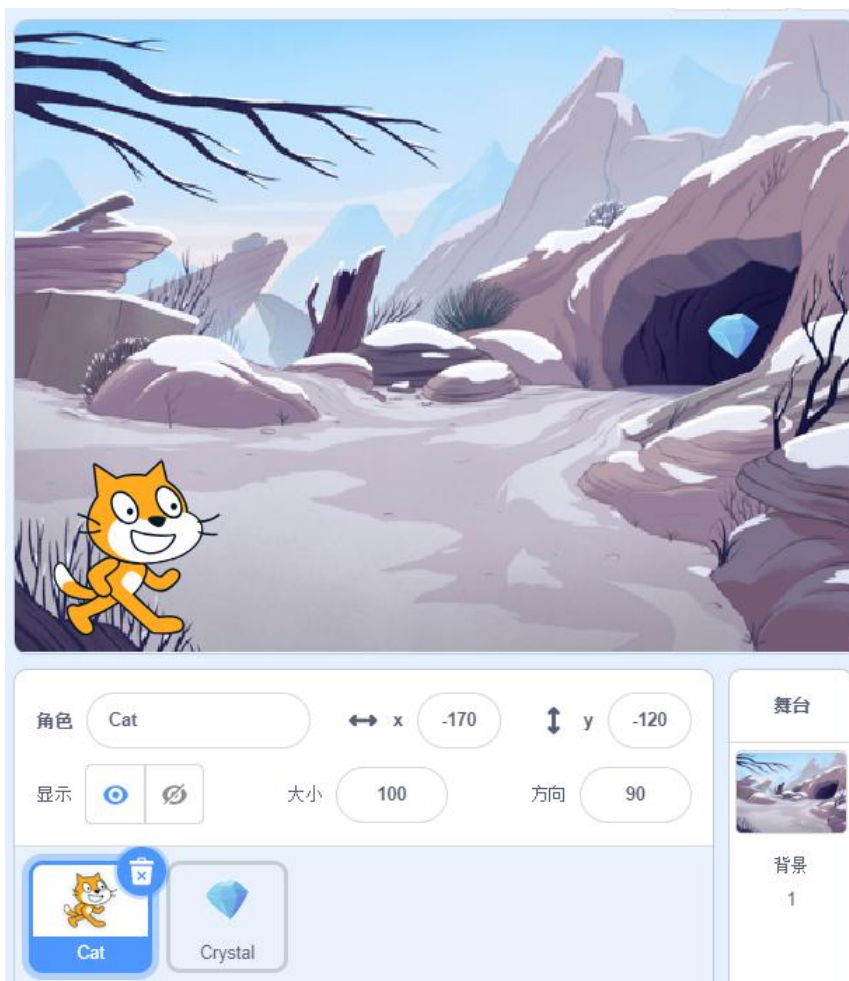
### 参考程序:



The image shows a Scratch script on a grid background. The script starts with a yellow 'When green flag clicked' block. It then proceeds through a series of steps: moving to x: -170, y: -80; changing the sprite to 'avery walking-a'; setting the direction to 90; playing the 'Bossa Nova' sound; changing the background to 'Beach Malibu'; waiting 1 second; moving 80 steps; changing the sprite to 'avery walking-b'; changing the background to 'Hay Field'; waiting 1 second; moving 80 steps; changing the sprite to 'avery walking-c'; changing the background to 'Canyon'; waiting 1 second; moving 80 steps; changing the sprite to 'avery walking-d'; changing the background to 'Savanna'; waiting 1 second; and finally, stopping all sounds. On the right side of the script area, there is a small character icon and three circular control buttons: a zoom-in button (+), a zoom-out button (-), and a stop button (||).

```
当 绿色旗 被点击
移到 x: -170 y: -80
换成 avery walking-a 造型
面向 90 方向
播放声音 Bossa Nova
换成 Beach Malibu 背景
等待 1 秒
移动 80 步
换成 avery walking-b 造型
换成 Hay Field 背景
等待 1 秒
移动 80 步
换成 avery walking-c 造型
换成 Canyon 背景
等待 1 秒
移动 80 步
换成 avery walking-d 造型
换成 Savanna 背景
等待 1 秒
停止所有声音
```

## 2、小猫寻宝



### 准备工作：

- (1) 保留默认小猫角色，添加角色 Crystal。
- (2) 删除默认白色背景，添加背景 Mountain。

### 功能实现（用积木块实现下列描述的功能）：

- (1) 点击绿旗，小猫角色的初始位置为  $(X=-170, Y=-120)$ ，面向方向为  $90^\circ$ ，旋转方式为左右翻转。在小猫角色中设置舞台的初始背景为 Mountain。
- (2) 点击绿旗，Crystal 角色的初始位置为  $(X=170, Y=0)$ ，初始大小为 120，Crystal 角色每隔 0.5 秒钟颜色特效增加 25。
- (3) 小猫能够面向鼠标指针，以移动 10 步，等待 0.2 秒的速度在舞台上移动。
- (4) 在移动过程中，小猫如果找到 Crystal，说“发现宝石”2 秒，停止全部脚



本。

### 评分标准：

(1) 点击绿旗，小猫角色的初始位置为  $(X=-170, Y=-120)$ ，面向方向为  $90^\circ$ ，旋转方式为左右翻转，舞台的初始背景为 Mountain。 (一共 5 分)

(2) 点击绿旗，Crystal 角色的初始位置为  $(X=170, Y=0)$ ，初始大小为 120，Crystal 角色每隔 0.5 秒钟颜色特效增加 25。 (一共 7 分)

(3) 小猫能够面向鼠标指针，以移动 10 步，等待 0.2 秒的速度在舞台上移动。 (一共 6 分)

(4) 在移动过程中，小猫如果找到 Crystal，说“发现宝石”2 秒，停止全部脚本。 (一共 7 分)

### 参考程序：

小猫角色：

(1)



(2)





Crystal 角色

