



GESP2023 年 12 月认证图形化三级试卷

(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 2 分, 共 30 分)

| 题号 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|
| 答案 | B | C | D | A | C | B | A | D | B | C | B | C | A | D | B |

1、现代计算机是指电子计算机，它所基于的是（ ）体系结构。

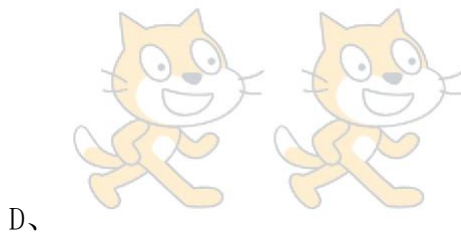
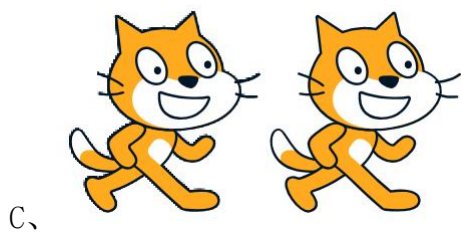
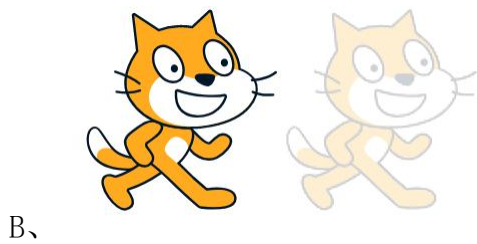
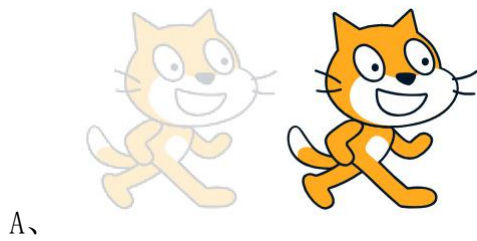
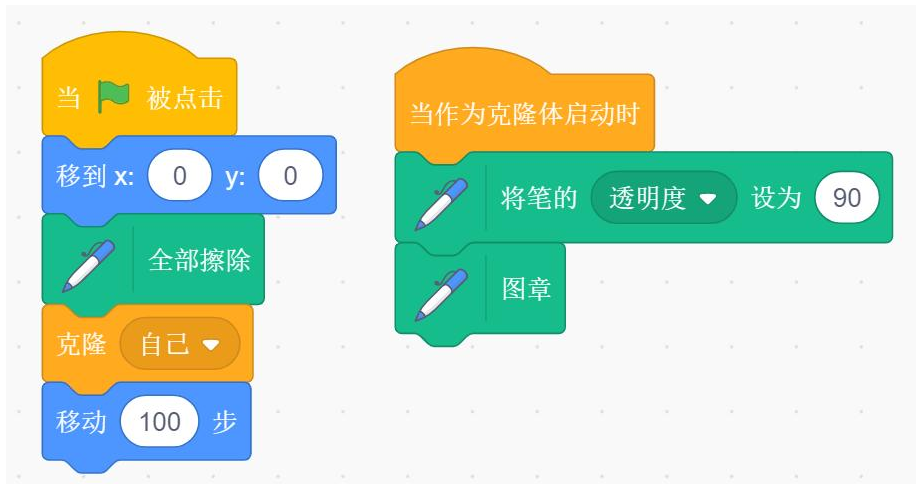
A、艾伦·图灵

B、冯·诺依曼

C、阿塔纳索夫

D、埃克特-莫克利

2、默认小猫角色，执行下列程序，舞台上会看到？（ ）

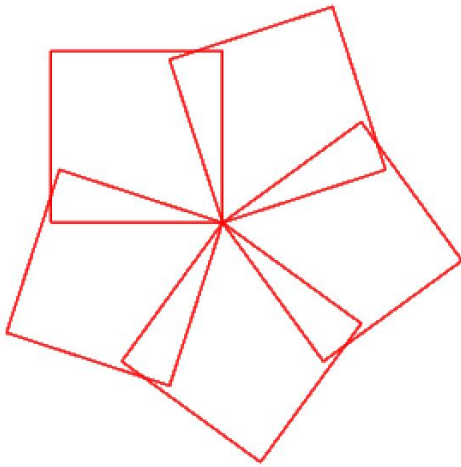


3、默认小猫角色，执行下列程序，绘制的图形是？（ ）

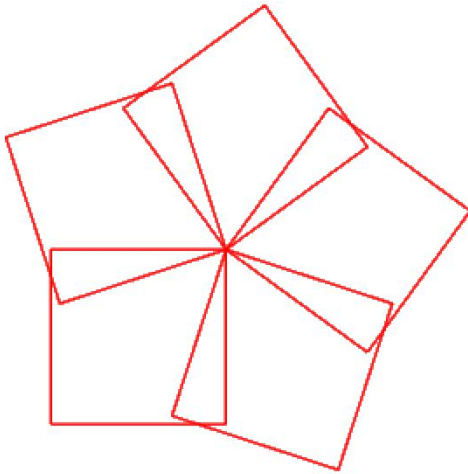




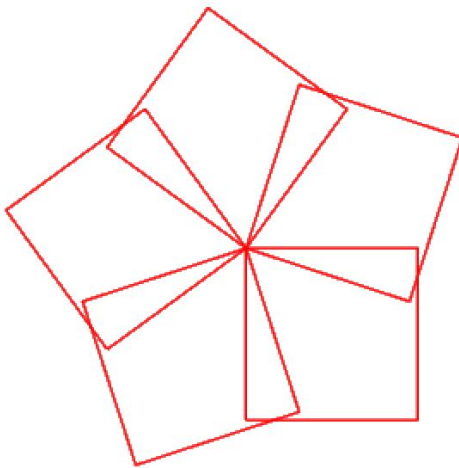
GESP



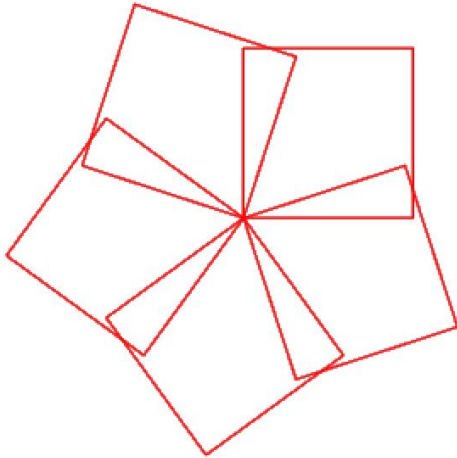
A、



B、



C、



D、

4、默认小猫角色，执行下列程序，正确的是？（ ）



- A、小猫依次说出 2431
- B、小猫依次说出 2341
- C、小猫依次说出 2413
- D、小猫依次说出 2314

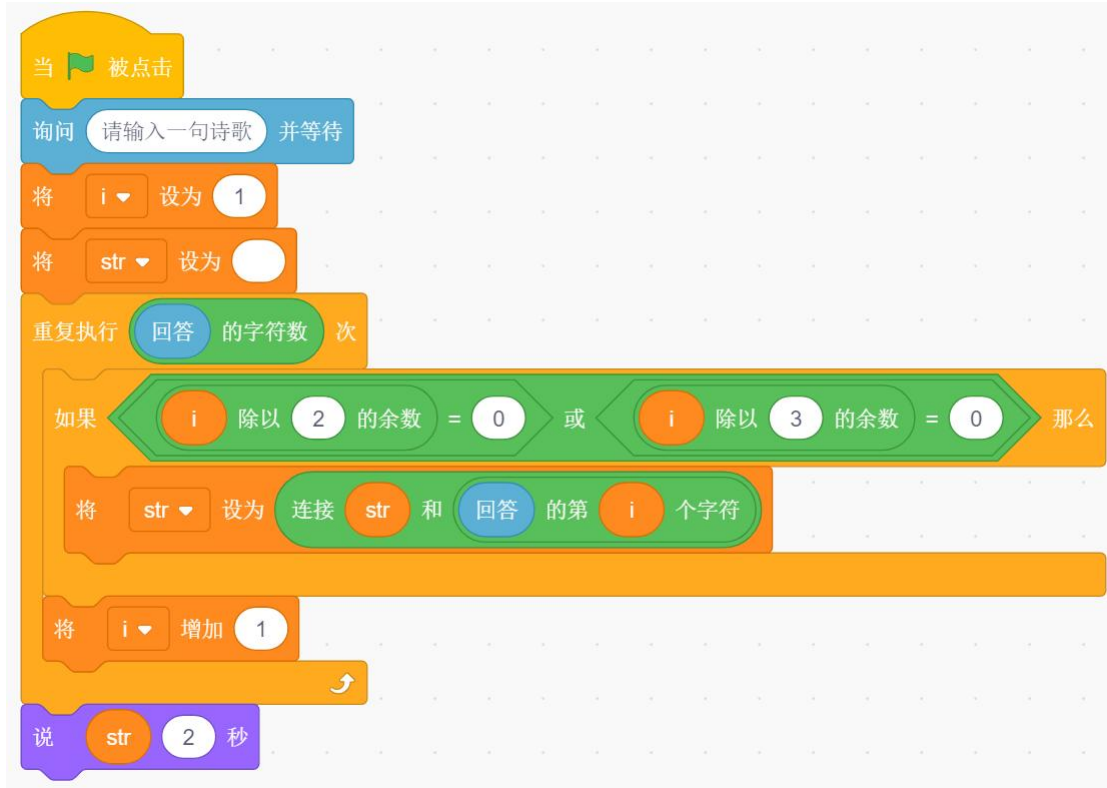
5、默认小猫角色，执行下面程序，下列说法正确的是？（ ）



- A、输入数字-5，小猫会说“获得车模一部”
- B、输入数字 5，小猫会说“获得车模一部”
- C、输入数字 0，小猫会说“获得车模一部”
- D、无论输入什么数字，小猫都不会说“获得车模一部”

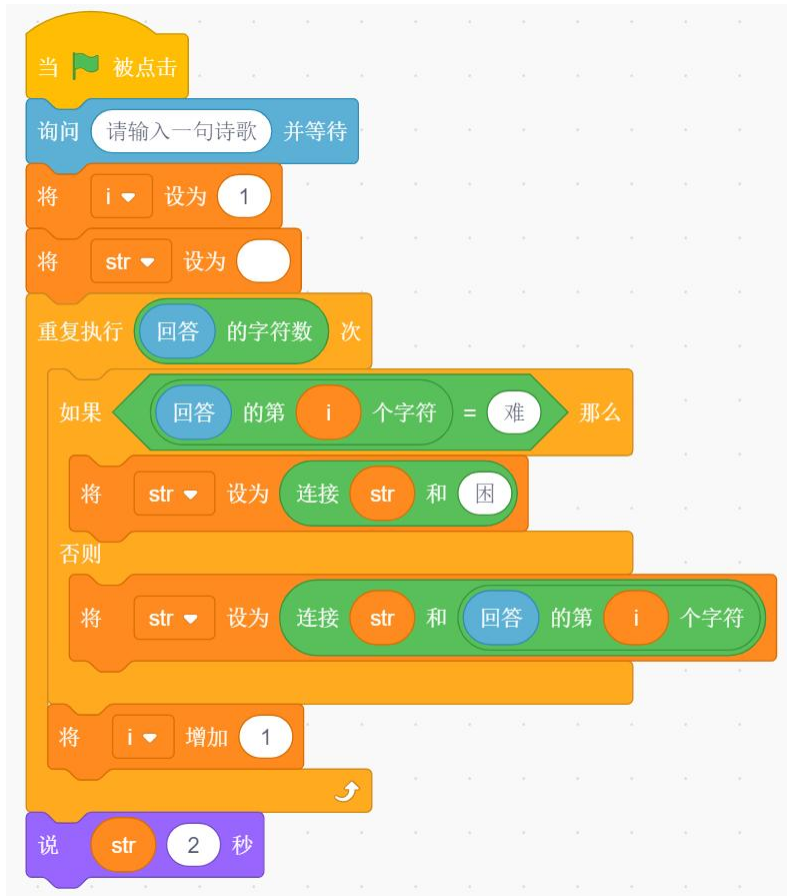
6、默认小猫角色，执行下列程序，输入“天生我才必有用”，小猫说出的内容是？

（ ）



- A、生才有
- B、生我才有
- C、我有
- D、生我有用

7、默认小猫角色，执行下列程序，输入“蜀道之难，难于上青天！”，小猫说出的内容是？（ ）



- A、蜀道之困，困于上青天！
- B、蜀道之困，难于上青天！
- C、蜀道之难，困于上青天！
- D、蜀道之难，难于上青天！

8、默认小猫角色，执行下列程序，列表“动物”的第二项内容是？（ ）



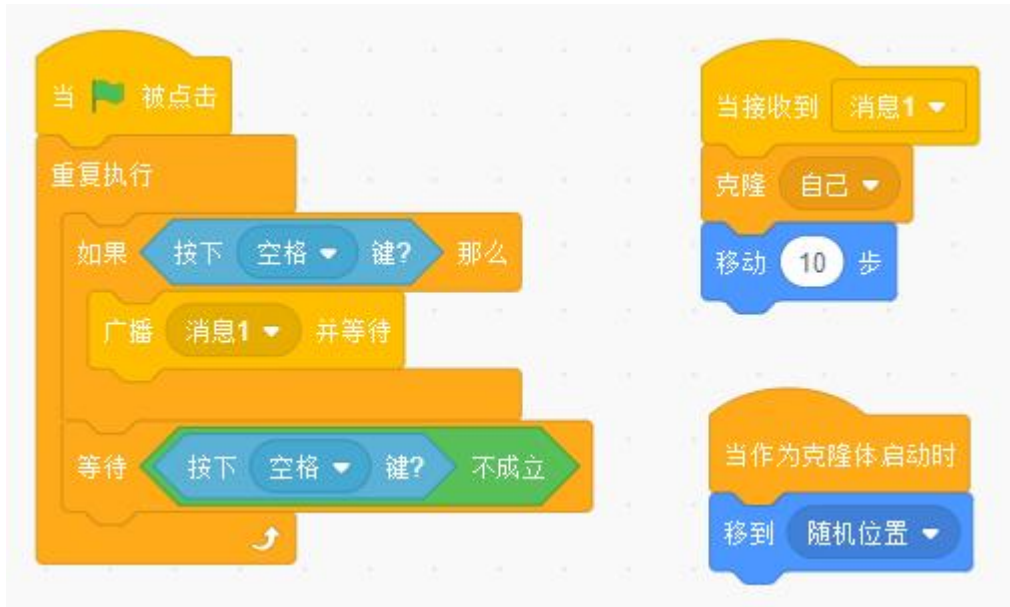
- A、狮子
- B、老虎
- C、熊猫
- D、鲸鱼

9、默认小猫角色，执行下列程序，变量“temp”的值为？（ ）



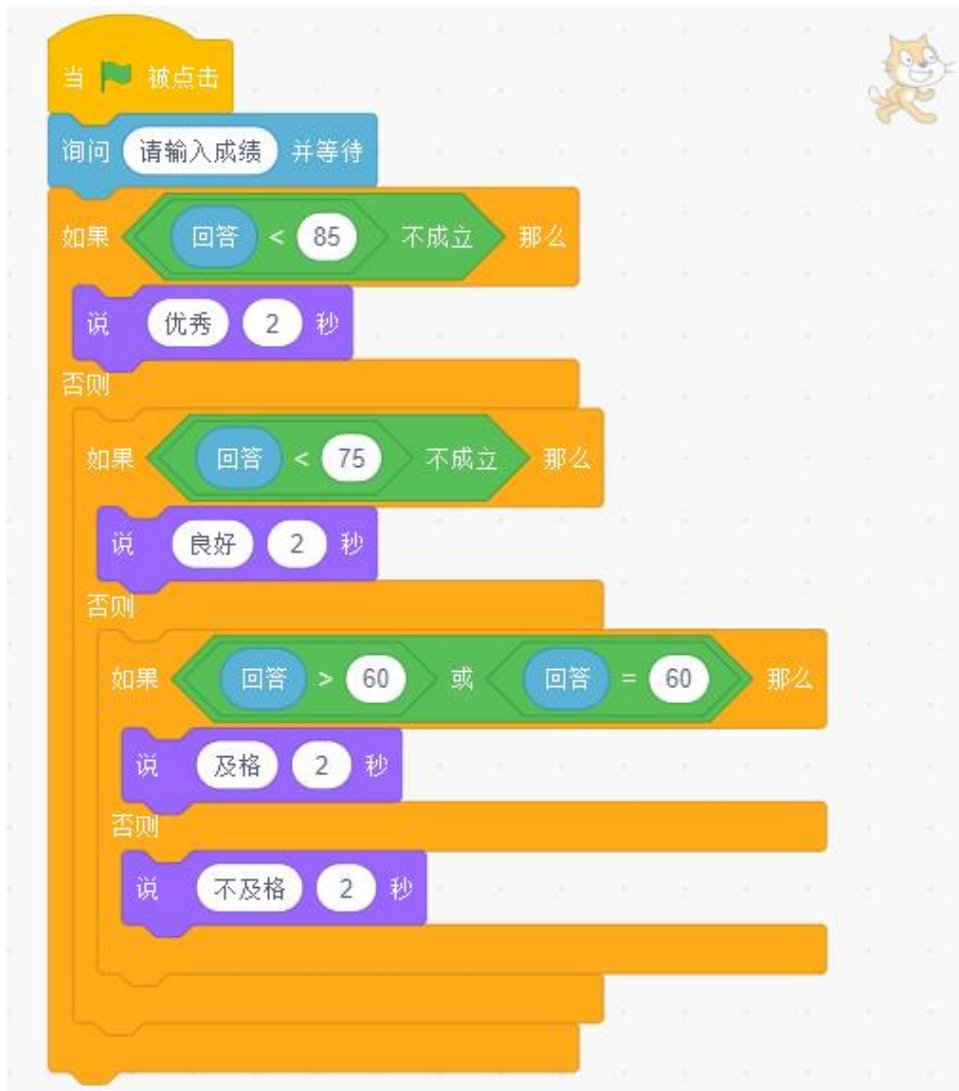
- A、15
- B、20
- C、5
- D、10

10、默认小猫角色，执行下列程序，按下2次空格键，说法正确的是？（ ）



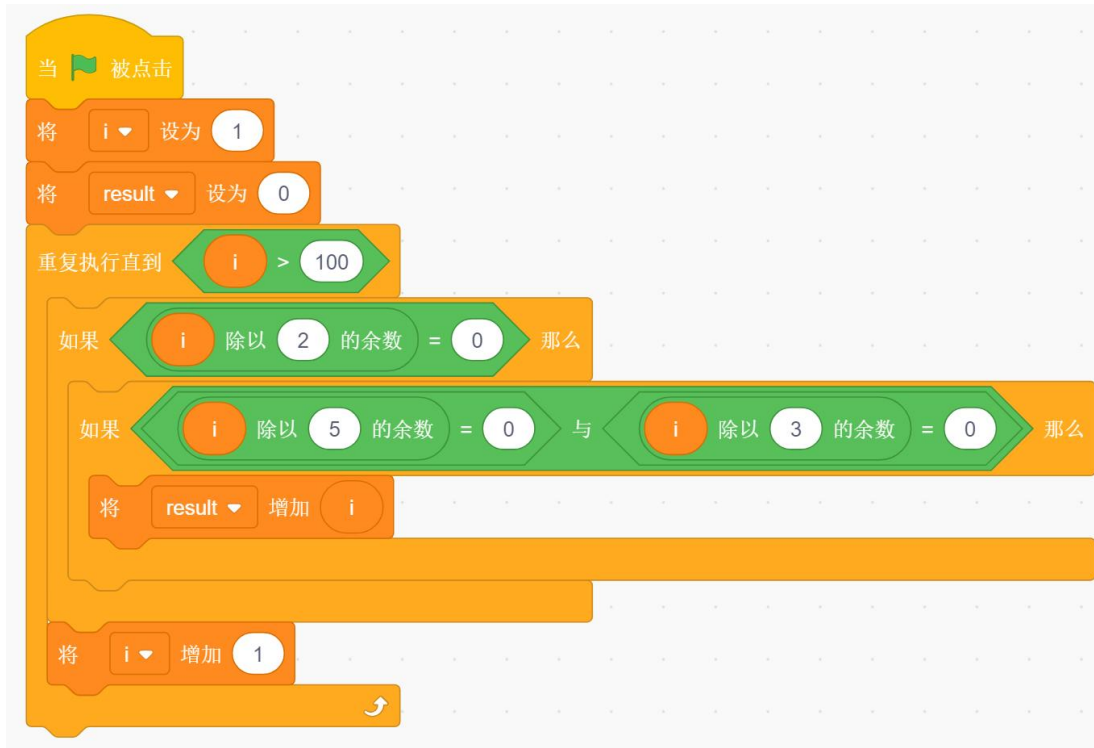
- A、小猫被克隆了 1 次
- B、小猫被克隆了 2 次
- C、小猫被克隆了 3 次
- D、小猫没有被克隆

11、默认小猫角色，执行下列程序，当输入 75 时，小猫说出的内容是？（ ）？



- A、优秀
- B、良好
- C、及格
- D、不及格

12、默认小猫角色，执行下列程序，result 的值是？（ ）



- A、 90
- B、 120
- C、 180
- D、 240

13、假设一个游戏的玩家在游戏中拥有三个属性，分别是力量、速度和智力，如果力量小于 3 并且速度和智力的值都小于 5，则认为玩家是身体素质较弱且缺乏智力的。下面哪个选项能够做出该判断？（ ）



A、



B、

C、



D、



14、默认小猫角色，下列程序与哪个选项中的程序实现的功能不同？（ ）



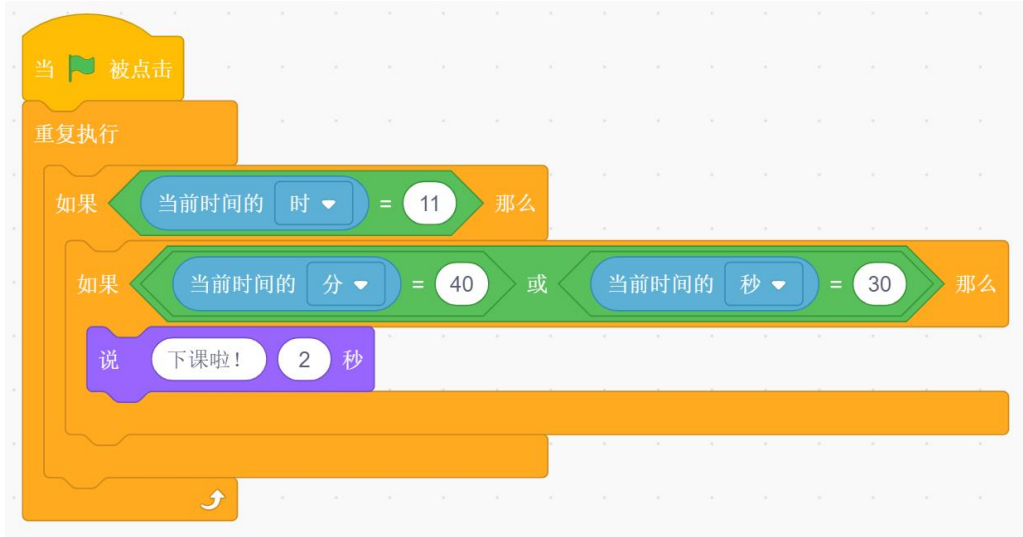
A、



B、



C、



D、

15、一次数学小测只有两道题，结果全班有 10 人全对，第一题有 25 人做对，第二题有 18 人做错，那么两题都做错的有多少人？（ ）

A、 $25 - 18 - 10$

A、

B、 $18 - 25 - 10$

B、

C、 $18 + 10 - 25$

C、

D、 $25 + 18 - 10$

D、

二、判断题 (每题 2 分, 共 20 分)

| 题号 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| 答案 | × | × | √ | × | × | × | √ | √ | √ | × |

1、小杨最近在备考 GESP，他用 Scratch 来练习和运行程序，所以 Scratch 也是一个小型操作系统。（ ）

2、默认小猫角色，执行下列代码，舞台上会出现 15 个等边三角形。（ ）



3、默认小猫角色，执行下列程序后，角色会一直改变颜色。（ ）



4、默认小猫角色，执行下列程序，小猫说 1010。（ ）



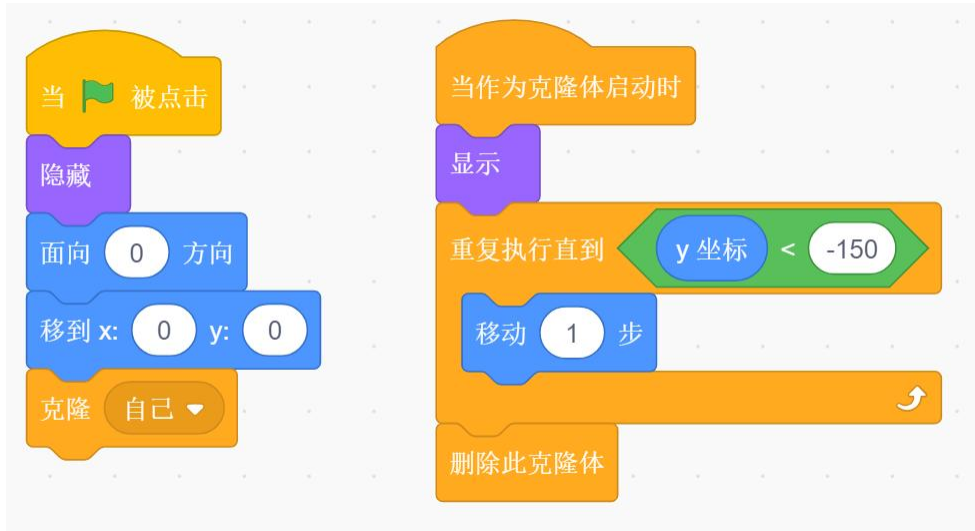
5、默认小猫角色，执行下列程序，可将列表 list1 里的所有数据迁移到列表 list2。
()



6、默认小猫角色，执行下列程序，小猫最后说出的结果是 11。（ ）



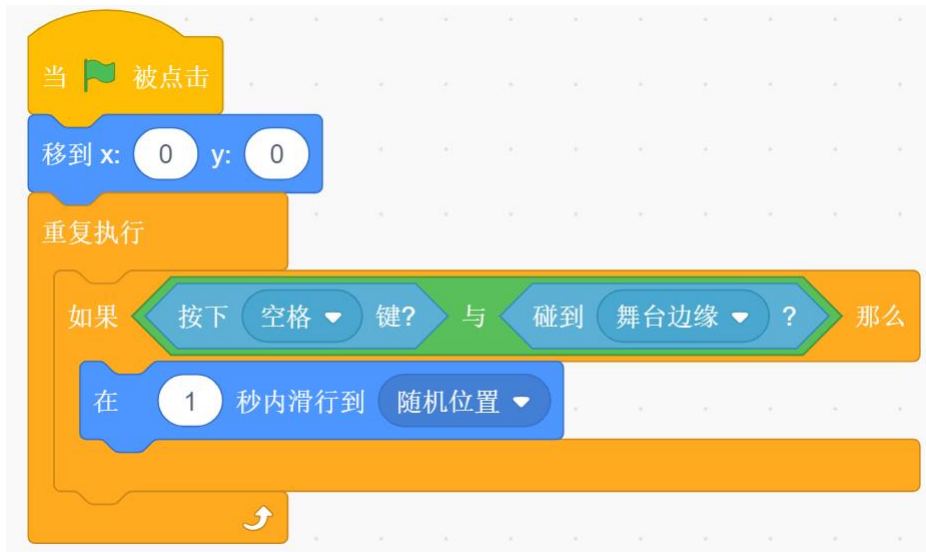
7、默认小猫角色，执行下列程序，小猫的克隆体不会被删除。（ ）



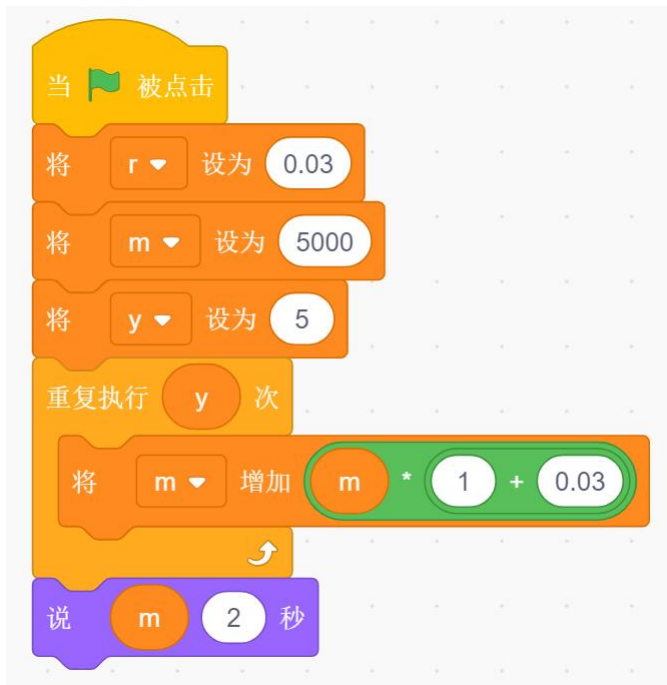
8、默认小猫角色，执行下列程序，最终变量 i 的值为 6。（ ）



9、默认小猫角色，执行下列程序，小猫不会移动。（ ）



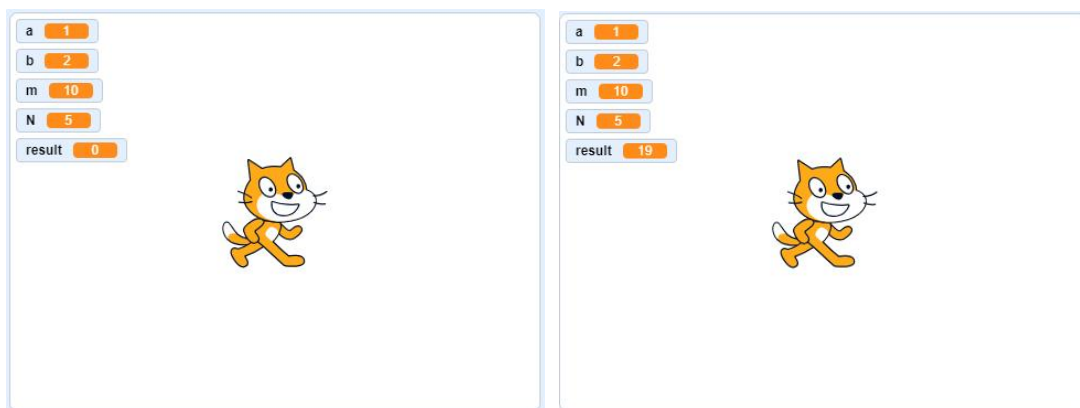
10、小明现在有 5000 元压岁钱，他想把这笔钱存入银行。已知目前银行的年化利率为 3%，小明准备连续存入 5 年，下列程序可以计算出 5 年后他会有多少钱。（ ）



三、编程题（每题 25 分，共 50 分）

| | | |
|----|---|---|
| 题号 | 1 | 2 |
| 答案 | | |

1、小杨做题



【题目描述】

为了准备考试，小杨每天都要做题。第 1 天，小杨做了 a 道题，第 2 天，小杨做了 b 道题，从第 3 天起，小杨每天做的题目数量是前两天的总和。

此外，小杨还规定，当自己某一天做了大于或等于 m 题时，接下来的所有日子里，他就再也不做题了。

默认小猫角色和白色背景，编写程序计算到了第 N 天，小杨总共做了多少题呢？

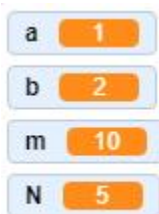
【输入描述】

新建变量 “ a ”，“ b ” ($0 \leq a, b \leq 10$)

新建变量 “ m ” ($a, b < m \leq 100000$)

新建变量 “ N ” ($3 \leq N \leq 364$)

如下图所示：



【输出描述】

新建变量“result”用于存储小杨 N 天里总共做了多少题目。

如下图所示：

**【输入样例】**

a = 1

b = 2

m = 10

N = 5

【输出样例】

result = 19

【样例解释】

小杨第一天做 1 题，第二天做 2 题，第三天做 $1 + 2 = 3$ 题，第四天做 $2 + 3 = 5$ 题，第五天做 $3 + 5 = 8$ 题。因此他总共做了 $1 + 2 + 3 + 5 + 8 = 19$ 题。

【输入样例】

a = 1

b = 1

m = 5

N = 8

【输出样例】

result = 12

【样例解释】


小杨前 5 天分别做了 1, 1, 2, 3, 5 题，由于第 5 天小杨做了 5 题，而 $m = 5$ ，于是小杨从此以后不再做题。因此小杨总共做了 $1 + 1 + 2 + 3 + 5 = 12$ 题。

注意：

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。

【参考程序】

2、满足条件的数累加



【题目描述】

现有若干正整数存放在列表 `lst` 中，默认小猫角色和白色背景，编写程序将其中个位数为 `k` 的数进行累加求和。

例如：`lst` 中存放数据 2、5、7、17、11、18、4、27、1、7，个位数为 7，则累加的数据为 7，17，27，7，和为 58。

【输入描述】

新建列表“`lst`”，存放若干正整数。

新建变量“`k`”，存放个位数（ $0 \leq k \leq 9$ ）。

如下图所示：

| lst | |
|----------|----|
| 1 | 2 |
| 2 | 5 |
| 3 | 7 |
| 4 | 17 |
| 5 | 11 |
| 6 | 18 |
| 7 | 4 |
| 8 | 27 |
| 9 | 1 |
| 10 | 7 |
| + 长度10 = | |
| k | 7 |

【输出描述】

新建变量“result”，存储满足要求的累加和。

如下图所示：

result 58

【输入样例】

```
lst = [2, 5, 7, 17, 11, 18, 4, 27, 1, 7]
```

```
k = 7
```

【输出样例】

```
result = 58
```

【输入样例】

```
lst = [67, 54, 34, 51, 45, 26, 11, 52, 56, 70]
```

```
k = 4
```

【输出样例】

```
result = 88
```

注意：

- 1、列表名、变量名的拼写（包括大小写）要和题目完全一致。
- 2、列表直接用“+”功能赋值进行测试即可，无需写代码赋值。

| lst | |
|---------|----|
| 1 | 88 |
| 2 | 9 |
| 3 | 26 |
| 4 | 17 |
| 5 | 13 |
| 6 | 10 |
| + 长度6 = | |

【参考程序】

