

2025 年青少年信息素养大赛图形化真题

单选题（每题 5 分）

第一题：

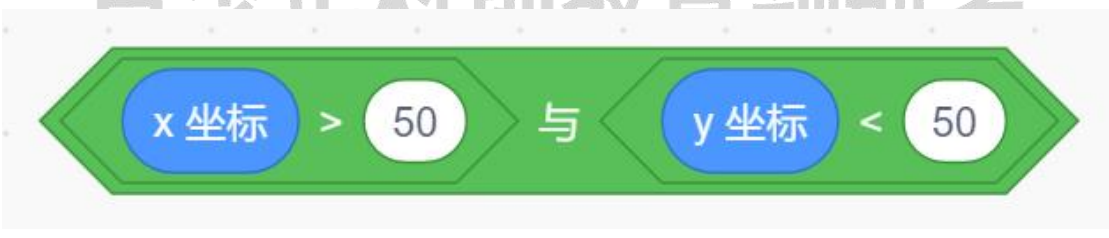
Scratch 点击小绿旗，点击角色，并按下空格键，下列对程序效果表述最完善的是()。



- A、角色一边变大变小，一边随机移动，并伴随背景音乐
- B、角色随机移动，并伴随背景音乐
- C、角色变大变小，并伴随背景音乐
- D、只有角色变大变小效果

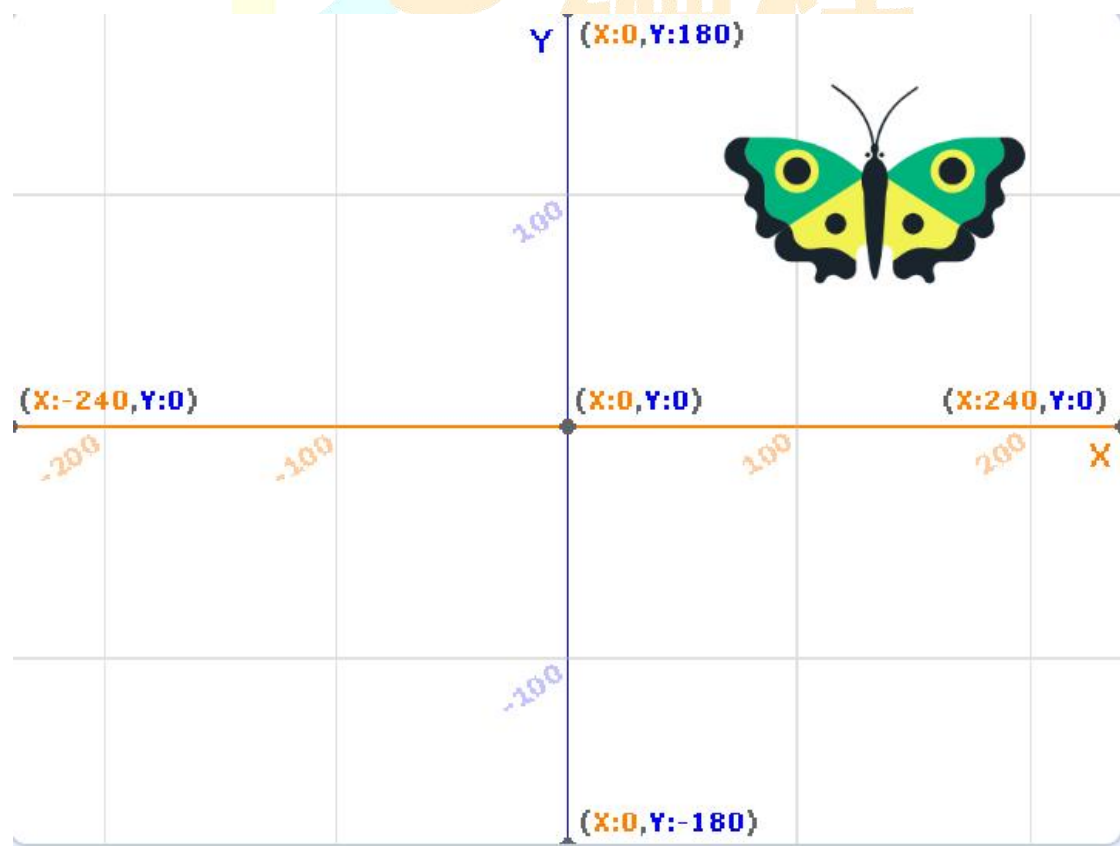
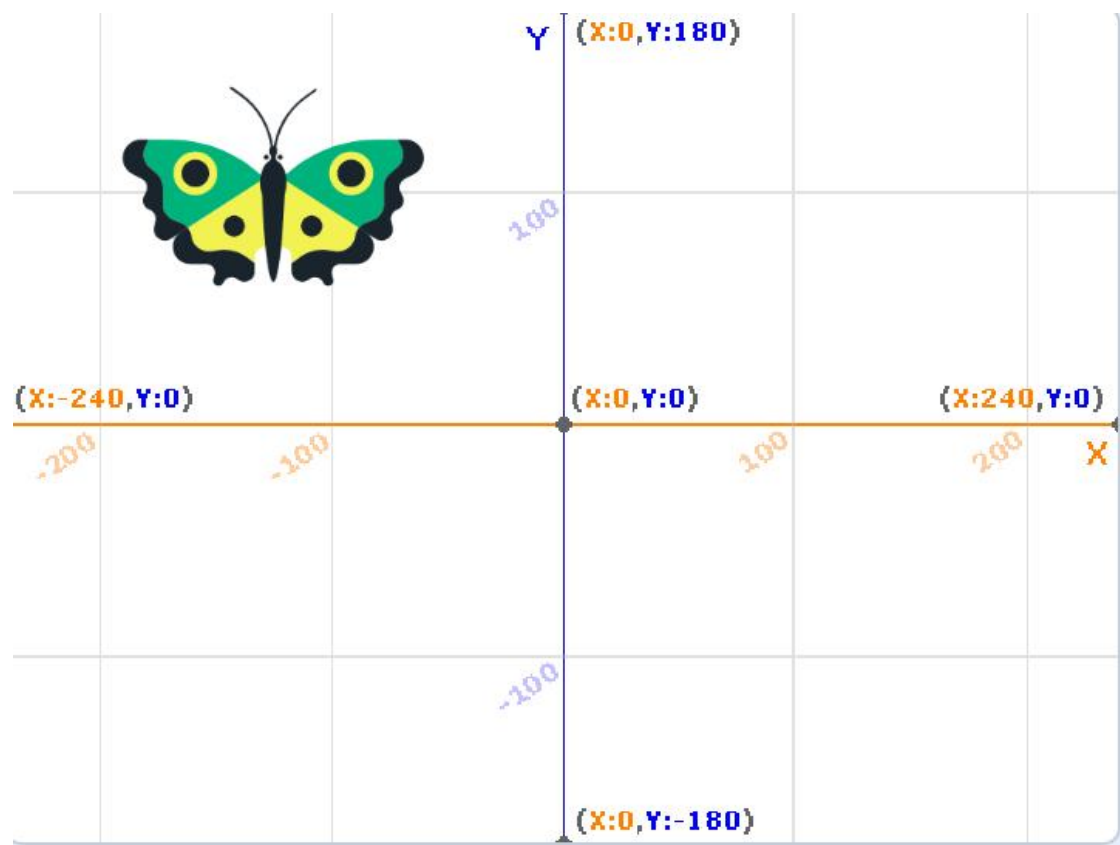
第二题：

蝴蝶位于哪个位置时，以下条件结果为 true?()



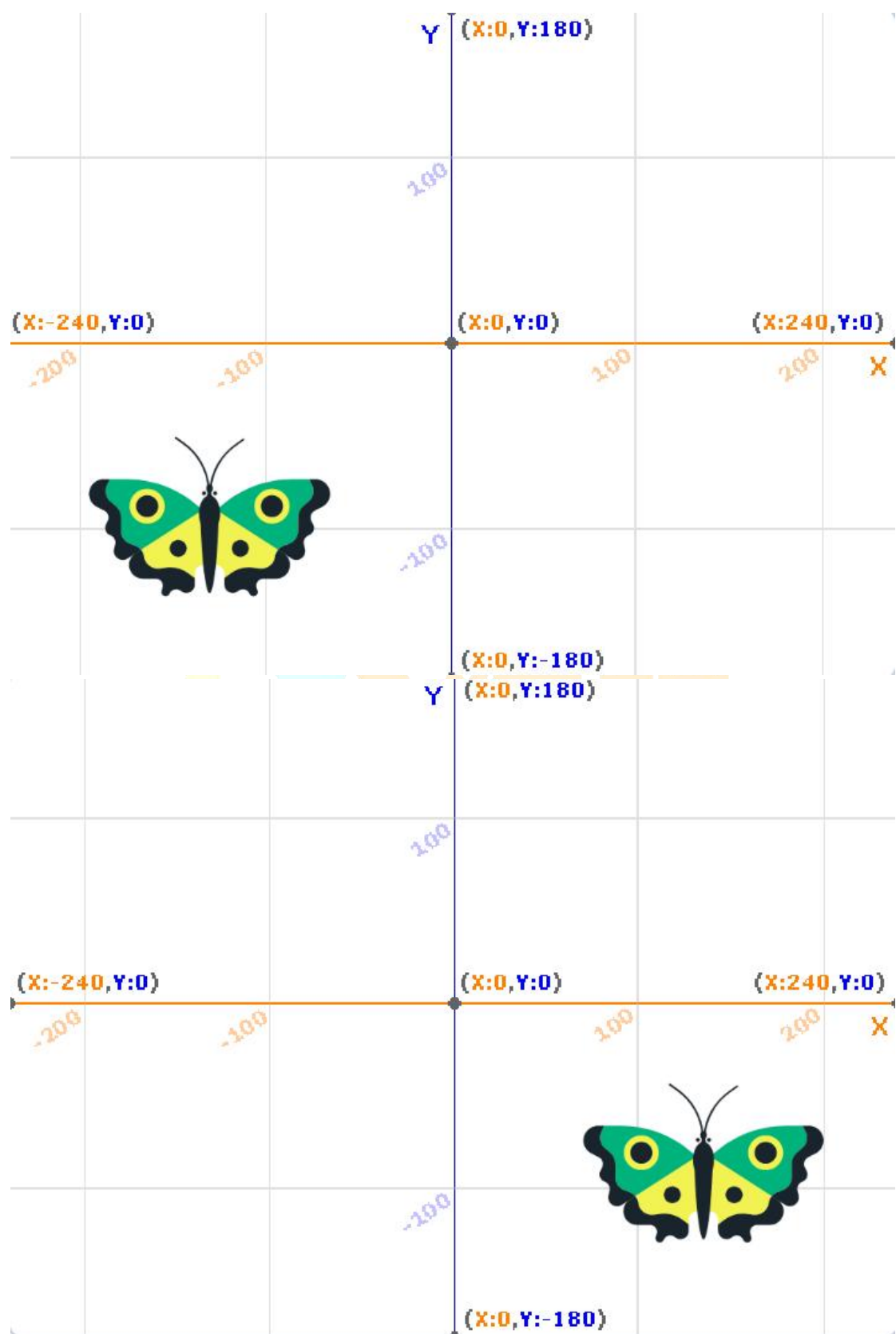
A

B



C

D



第三题:

scratch 编译器中， 图标的作用是()

- A、切换语言
- B、保存文件
- C、上传文件
- D、没作用

第四题：

以下哪个积木不能作为“如果..那么”的条件?()

A

B



C

D



第五题：

运行下列程序后，最终鱼的造型是哪一个?()



- A、 fish-a
- B、 fish-b
- C、 fish-c
- D、 fish-d

第六题：

运行程序后，角色不可能会移动多少步?()



- A、 24

- B、30
- C、8
- D、15

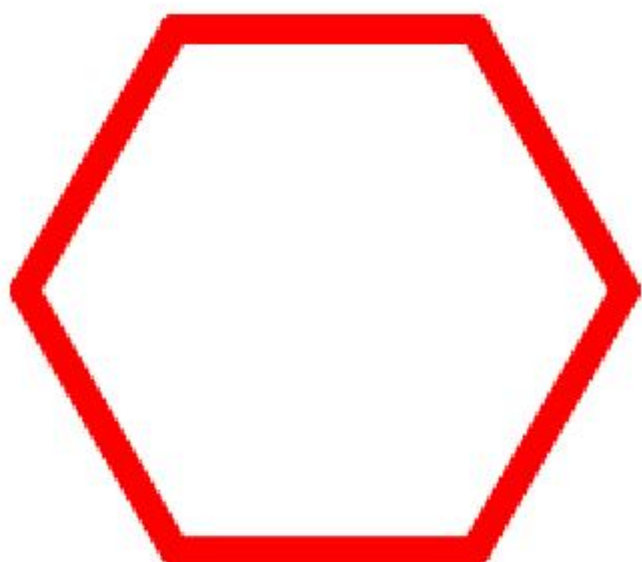
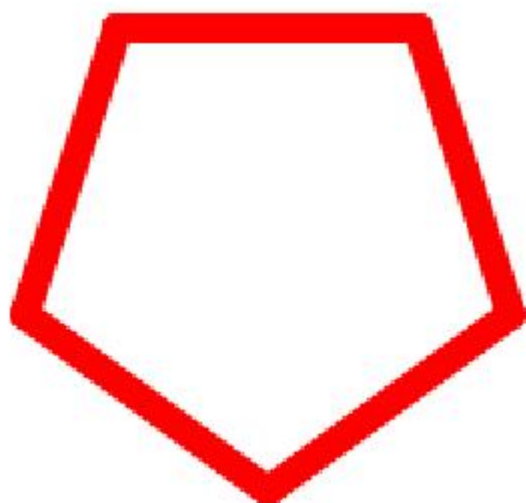
第七题：

运行下列程序后，舞台上能看到什么图案?()



A

B

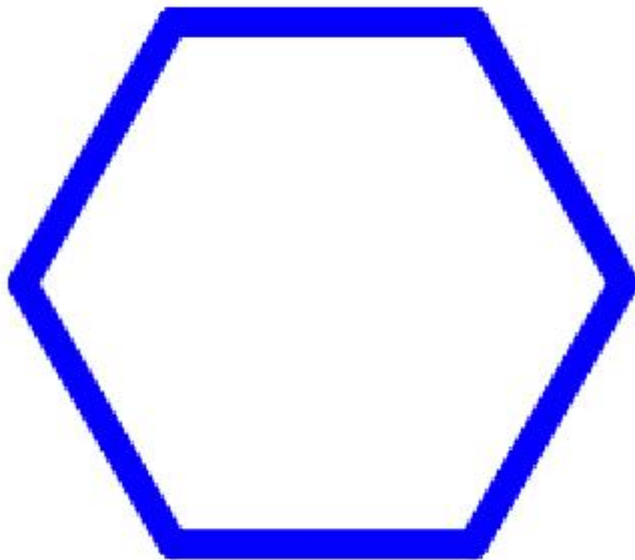
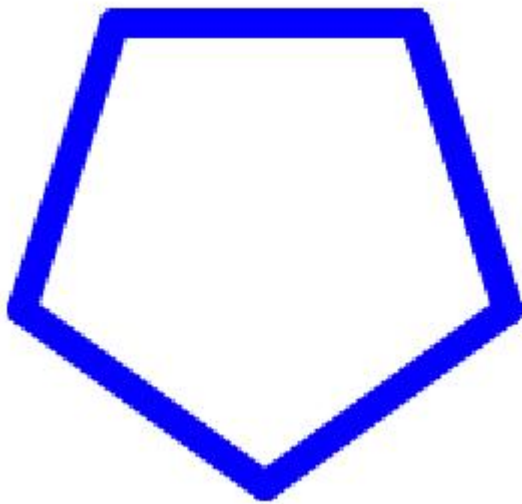


C

D

课程

育领航者



程

育领航者

第八题：
运行下列程序后，最终 a 和 b 分别是多少?()



- A、a 是 10，b 是 30
- B、a 是 30，b 是 10
- C、a 是 40，b 是 0
- D、a 是 0，b 是 40

第九题：

关于变量的说法，下列不正确的选项是?()

- A、角色 A 和角色 B 的变量模块中不能有相同名称的变量
- B、变量的名称可以自己命名
- C、变量具有喜新厌旧的特点
- D、变量分为全局变量和私有变量

第十题：

成绩列表如下，运行程序后，列表的第四项是多少?()

成绩	
1	45
2	23
3	67
4	34
5	92
6	13
+ 长度6 =	



- A、34
- B、67
- C、55
- D、88

第十一题：

运行下列程序后，舞台上最多看到几只小猫?()



- A、10
- B、11
- C、20
- D、0

第十二题：

数量列表如下，运行程序后，角色最终说出的数字是多少?()



青少年科创教育领航者

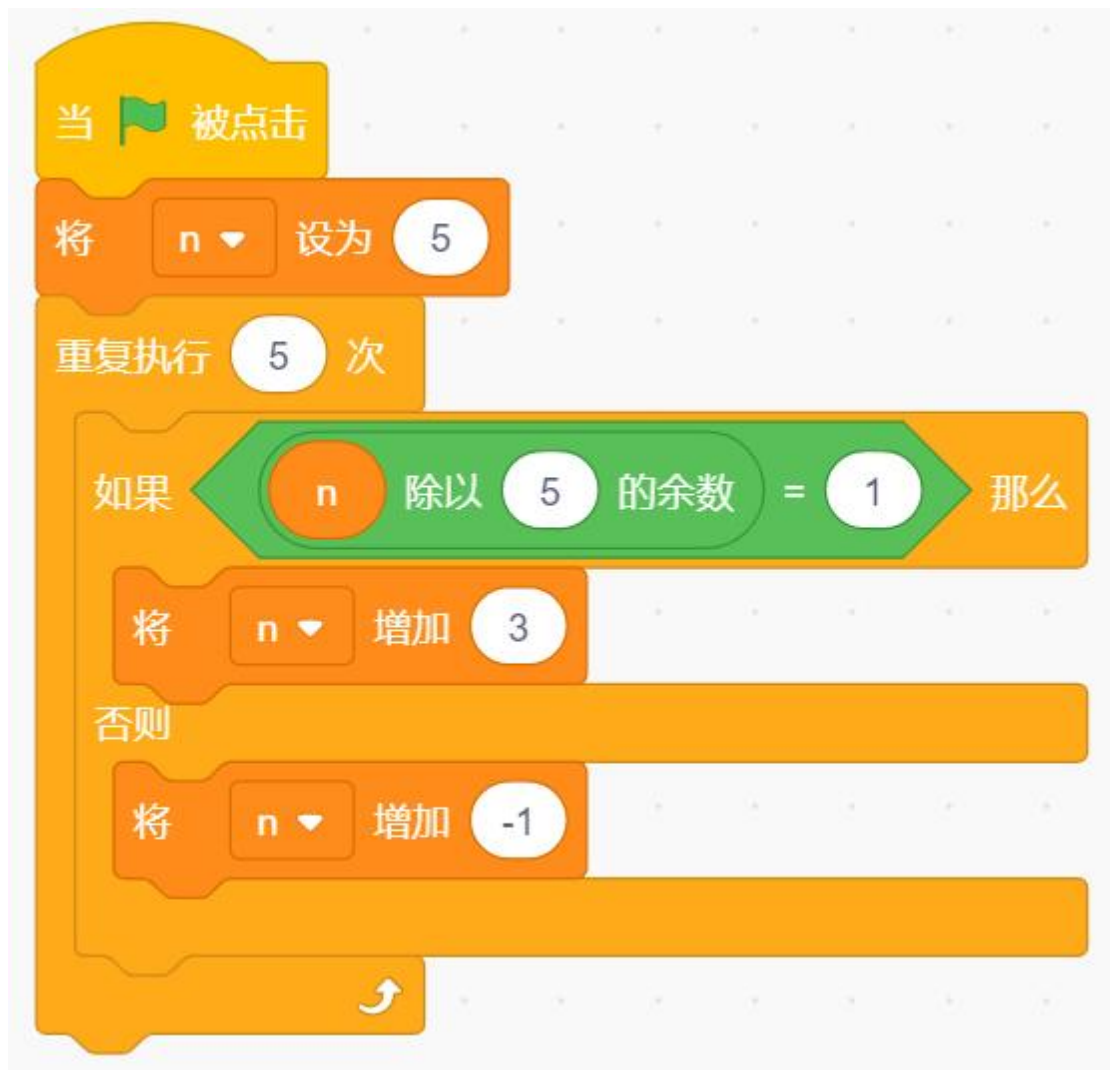


数量	
1	68
2	38
3	89
4	63
5	82
6	55
7	58
8	35
9	26
10	24
+ 长度10 =	

- A、 732
- B、 415
- C、 340
- D、 680

第十三题：

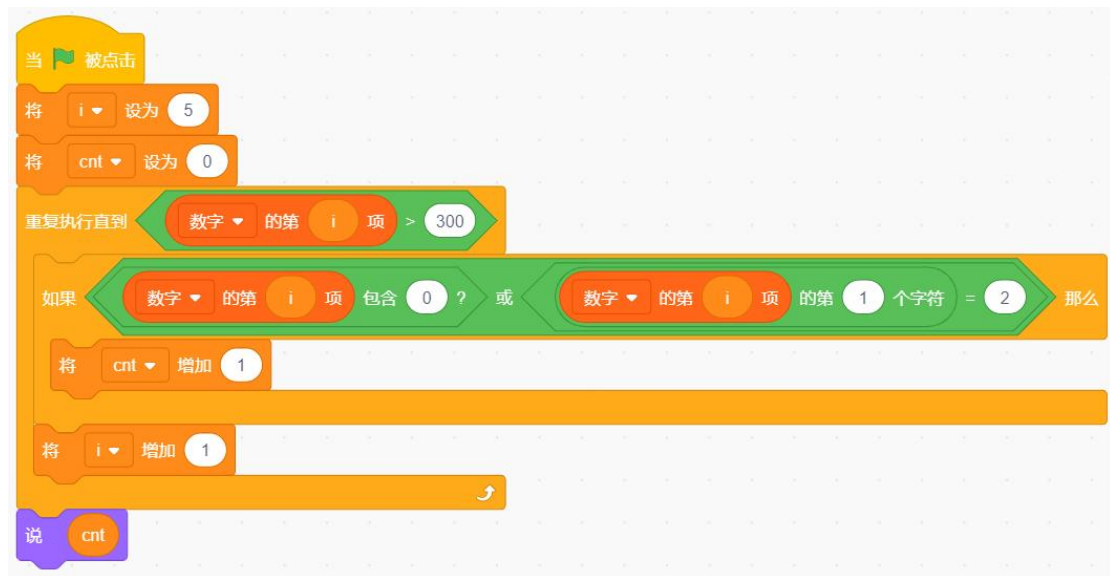
运行下列程序，最终 n 的结果为多少?()



- A.4
B.3
C.2
D.5

第十四题：

数字列表如下，运行程序后，角色最终说出的数字是?()



数字	
1	100
2	50
3	141
4	30
5	34
6	256
7	89
8	178
9	305
10	192
+ 长度10 =	

3 编程

科创教育领航者

- A、4
- B、5
- C、10
- D、9

第十五题：

运行下列程序后，最终 c 的值是多少?()



- A、7
B、16
C、8
D、17

判断题（每题 5 分

第十六题：

将角色大小设为 0 后，舞台上看不到该角色。()



正确
错误

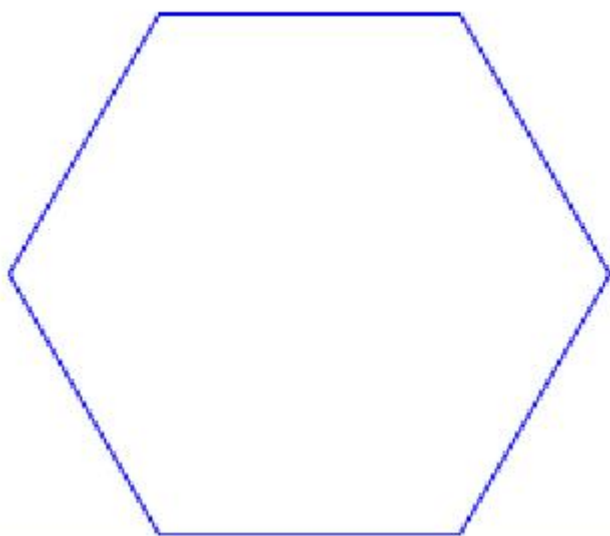
第十七题：

运行下列程序后，舞台上可以绘制一个正六边形。()



编程

创教育领航者



正确
错误

第十八题：

运行下列程序，最终变量的值为 31。()



正确

错误

第十九题：

123 编程

青少年科创教育领航者



编程

教育领航者



正确
错误

第二十题：

运行下列程序，角色会一直转圈。()



正确
错误

123 编程

青少年科创教育领航者