

2026 年信息素养大赛 Scratch 低年级模拟卷二

1. 在模拟丝路商队装载货物时，程序如下。执行后，变量“总负重”的值是多少？



- A. 100
B. 150
C. 200
D. 300
2. 一个代表“信使”的角色从长安（坐标(0, 0)）出发，执行以下程序后，其最终坐标是？



- A. (20, 10)
B. (40, 20)
C. (60, 30)
D. (90, 30)
3. 程序模拟关隘税收：货物价值超过 150 贯的部分征收 20%的税。

变量“货物价值”为 200。执行后，变量“税款”的值是？



- A. 0
- B. 10
- C. 40
- D. 50

4. 以下程序用于绘制丝路地图上的一个图案。执行后，角色共移动了多少步？（移动一次“移动 10 步”算一步）



- A. 4 步
- B. 8 步
- C. 16 步
- D. 32 步。

5. 列表“驿站距离”记录了相邻驿站间的距离（里）：[120, 85, 200]。执行以下程序后，变量“总路程”的值是？



- A. 120
- B. 205
- C. 405
- D. 24000

6. 角色“烽燧 A”和“烽燧 B”的程序如下。点击绿旗后，角色“烽燧 B”最终说出的内容是？

烽燧 A:



烽燧 B:



- A. 什么都不说
- B. “前方平安”
- C. “有敌情!”
- D. 先“前方平安”，后“有敌情!”

7. 变量“城市”为“玉门关”，变量“天数”为 5。执行以下程序后，角色说出的内容是？



- A. 预计到达玉门关需要 5 天
 - B. 玉门关 5
 - C. 预计到达城市需要天数
 - D. 预计到达玉门关 5
8. 角色“商旗”有“造型 1”（卷起）和“造型 2”（展开）。执行以下程序后，角色最终显示哪个造型？



- A. 造型 1
 - B. 造型 2
 - C. 造型 1 和造型 2 快速切换，无法分辨
 - D. 无法确定
9. 程序模拟丝路旅途中发现的金币数量。执行以下程序后，变量“金币数”的值不可能是？



- A. 3
- B. 5
- C. 7
- D. 9

10. 变量“通关文牒有效”为“真”，变量“货物合规”为“假”。

执行以下程序后，角色说出的内容是？



- A. “放行”
 - B. “扣留检查”
 - C. 先“放行”后“扣留检查”
 - D. 什么都不说
- 答案：

11. 角色从坐标 $x=-120$ 出发向长安(x 坐标 ≥ 100)移动，每次 x 坐标增加 15。执行以下程序，角色停止移动时共移动了多少次？



- A. 14 次
- B. 15 次
- C. 16 次
- D. 20 次 **答案:**

12. 执行以下模拟商队克隆的程序后，变量“队伍编号”的最终值是多少？共创建了多少个克隆体？



- A. 编号 4，克隆体 3 个
- B. 编号 4，克隆体 4 个
- C. 编号 5，克隆体 4 个
- D. 编号 8，克隆体 4 个

13. 列表“商品”初始为[丝绸， 瓷器]。依次执行以下操作后，列

表的内容是？



- A. [茶叶, 玉石, 瓷器]
- B. [玉石, 瓷器, 茶叶]
- C. [丝绸, 玉石, 茶叶]
- D. [瓷器, 茶叶, 玉石]

14. 执行以下程序后，变量“计算结果”的值是多少？



- A. 7
- B. 8
- C. 14
- D. 22

15. 列表“货物价值”为[45, 78, 92, 33, 60]。以下程序用于统计价值低于 50 贯的货物数量。执行后，变量“廉价货物数”的值是？



- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 5

16. 执行下面的程序后，角色会先移动到(100, 0)，然后说“抵达！”，最后停止所有脚本。



- A. 正确
- B. 错误

17. 以下两段程序在列表“丝路城市”初始为空时，执行后列表的

内容完全相同。

程序 A:



程序 B:



A. 正确 B. 错误

18. 执行以下程序后，变量“计数”的值一定为 10。



A. 正确 B. 错误

19. 在角色有多个造型的情况下，执行“下一个造型”积木一次，角色总会切换到与当前造型不同的另一个造型。

A. 正确 B. 错误

20. 以下两段程序在实现“角色移动到随机位置”的功能上是完全等价的。

程序 A:



程序 B:



A. 正确 B. 错误

23 编程

少年科创教育领航