

2025 信息素养大赛小低组复赛真题

一、选择题

1、用以下积木块中，正确表示 $7*6+5$ 的是? ()


$$7 * 6 + 5$$

A、


$$5 + 7 * 6$$

B、


$$7 * 5 + 6$$

C、


$$6 + 5 * 7$$

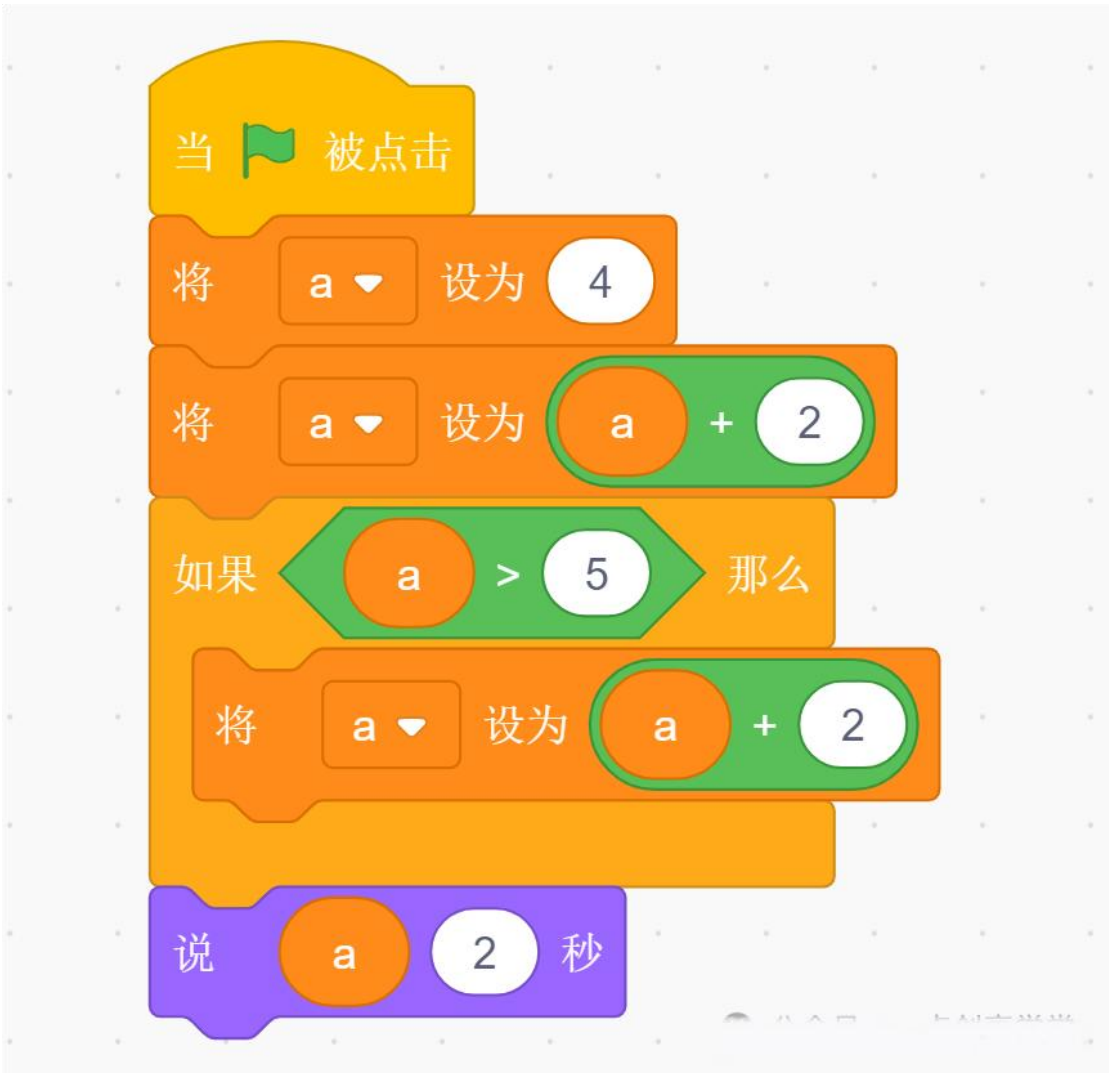
D、

2、小狗当前造型是 2 号，运行下面程序，最终小狗的造型是？（ ）



- A、小狗-1 B、小狗-2 C、小狗-3 D、小狗-4

3、当绿旗被点击，最终说出 a 的值是（ ）



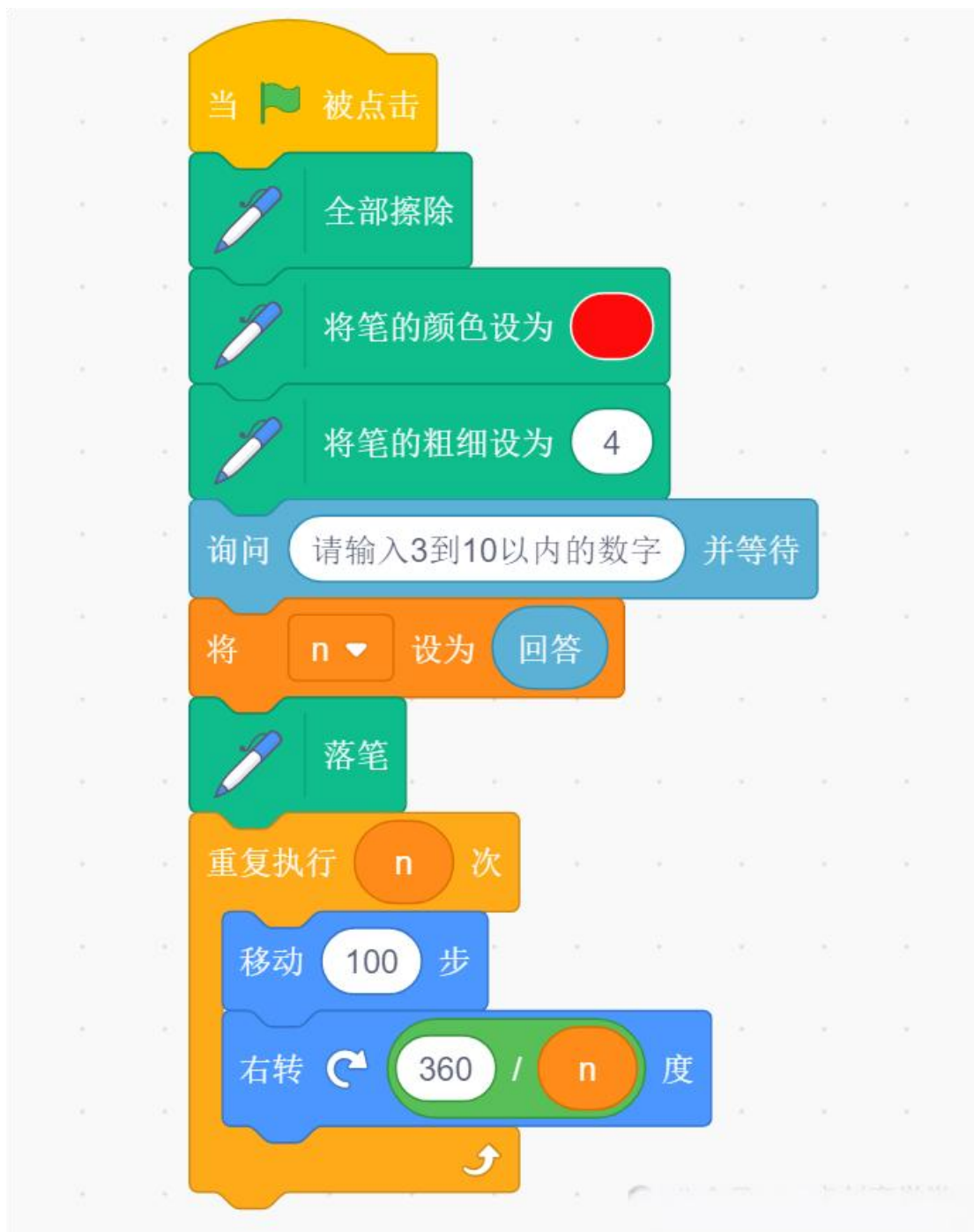
A、 8 B、 10 C、 6 D、 12

4、运行下面程序，最终角色说的是（ ）



- A、信息素养大赛 B、大赛素养信息 C、信息大赛素养 D、大赛信息素养

5、询问之后输入数字 5，舞台上绘制的结果是（ ）

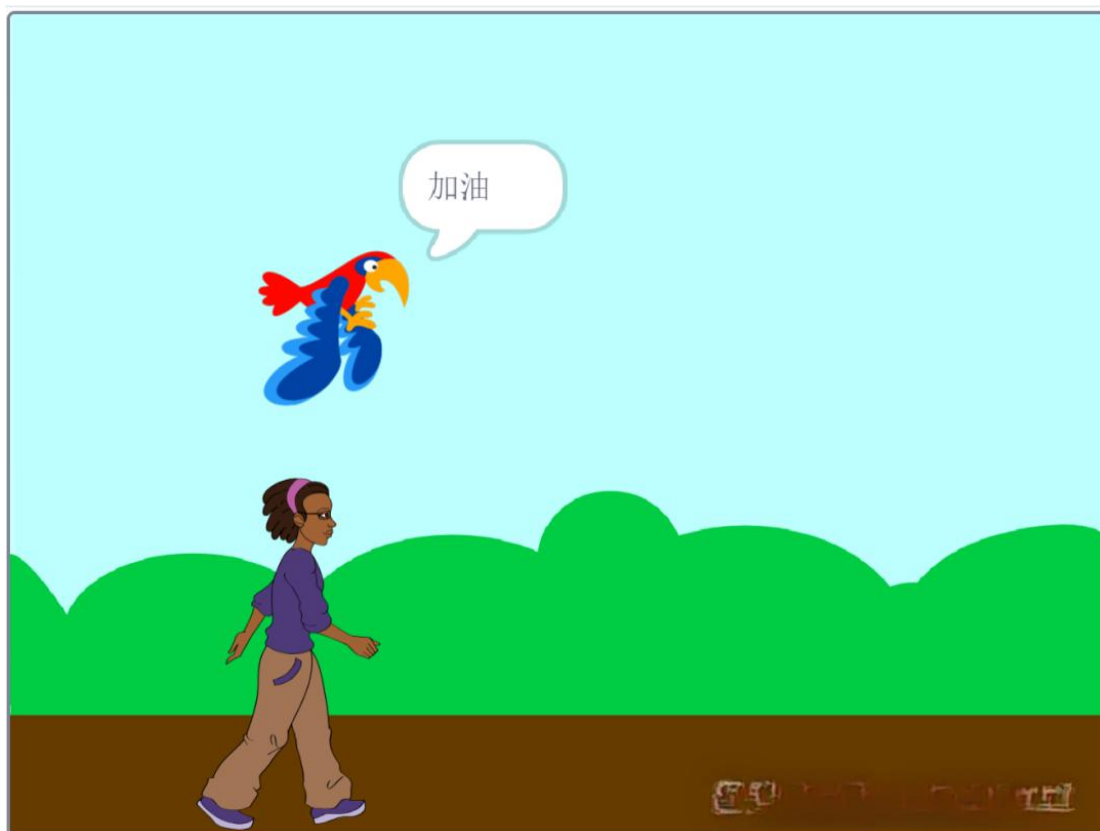


A、五角星 B、正六边形 C、正五边形 D、不规则图形

二、编程题 （以下角色、背景素材非官方原素材）

（一）

点击小绿旗，小女孩开始在公园竞走锻炼，她的宠物鸟在为她加油。



【具体要求】

*作答时请勿修改给出的角色名称，用组程序完成下列要求，程序尽量简洁。

(1) 点击小绿旗，小女孩初始大小为 80，初始位置在(x:-180 y:-100)，小鸟初始大小为 50，初始位置在(x:-165 y:60)；

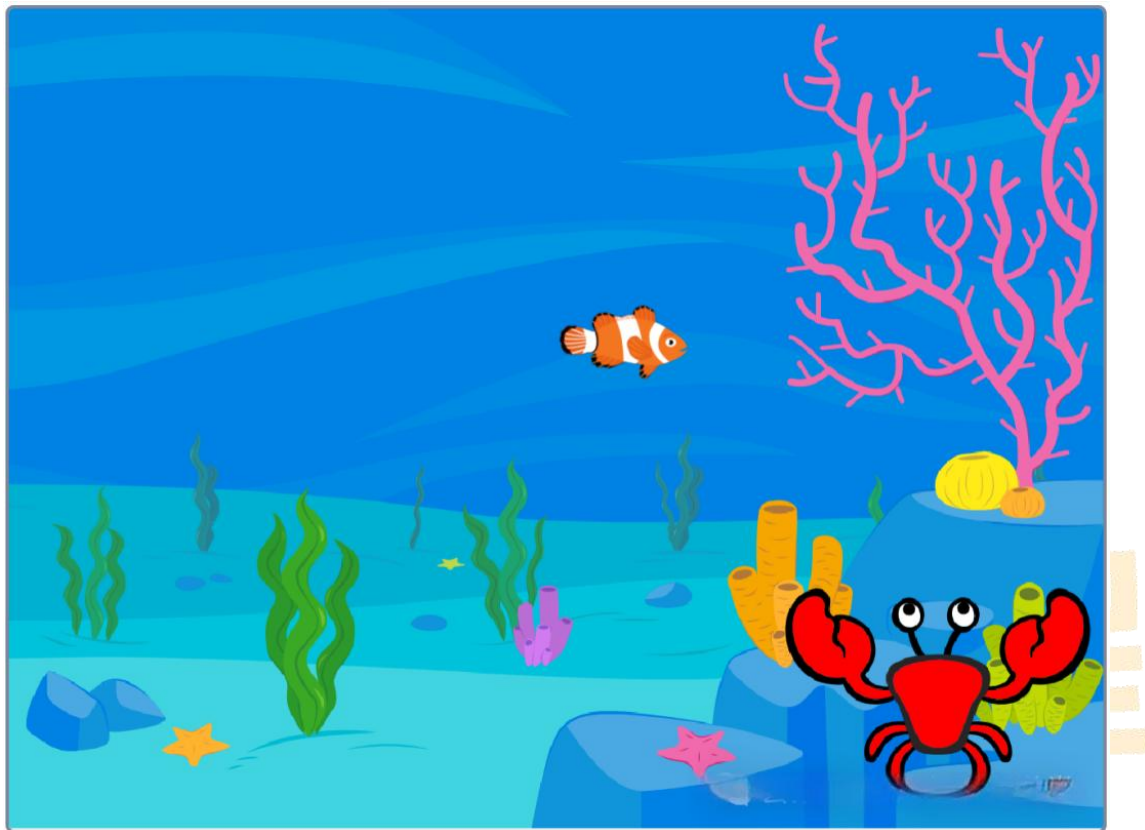
(2) 小女孩从左侧开始，向右移动每次移动 10 步，移动过程中，小女孩的造型也在不停切换，走到右侧后返回实现左右来回移动；

(3) 小鸟跟随小女孩来回移动，每隔 5 秒，说一次“加油”，一共说 2 秒。

注意：小鸟的效果需要使用两组程序完成。

(二)

点击小绿旗前海洋中没有海洋动物，点击绿旗后，海里会先出现一只螃蟹在欢快地左右移动。等待 1 秒钟之后，海底出现各种美丽的鱼儿游来游去。



【具体要求】

"作答时请勿修改给出的角色名称，程序尽量简洁；

(1) 对螃蟹(角色名: Crab)这个角色编程，点击绿旗时，它的大小为 100，初始状态为隐藏；

(2) 点击绿旗后，将螃蟹移到(x:150, y:-150)的位置，等待 1 秒后显示，并且说“欢迎来到海底世界” 2 秒；

(3) 然后螃蟹间隔 0.1 秒时间不断切换造型。左右移动，碰到边缘会反弹，旋转方式设为左右翻转；

(4) 当螃蟹说完“欢迎来到海底世界”这句话，广播消息“小鱼出现”；

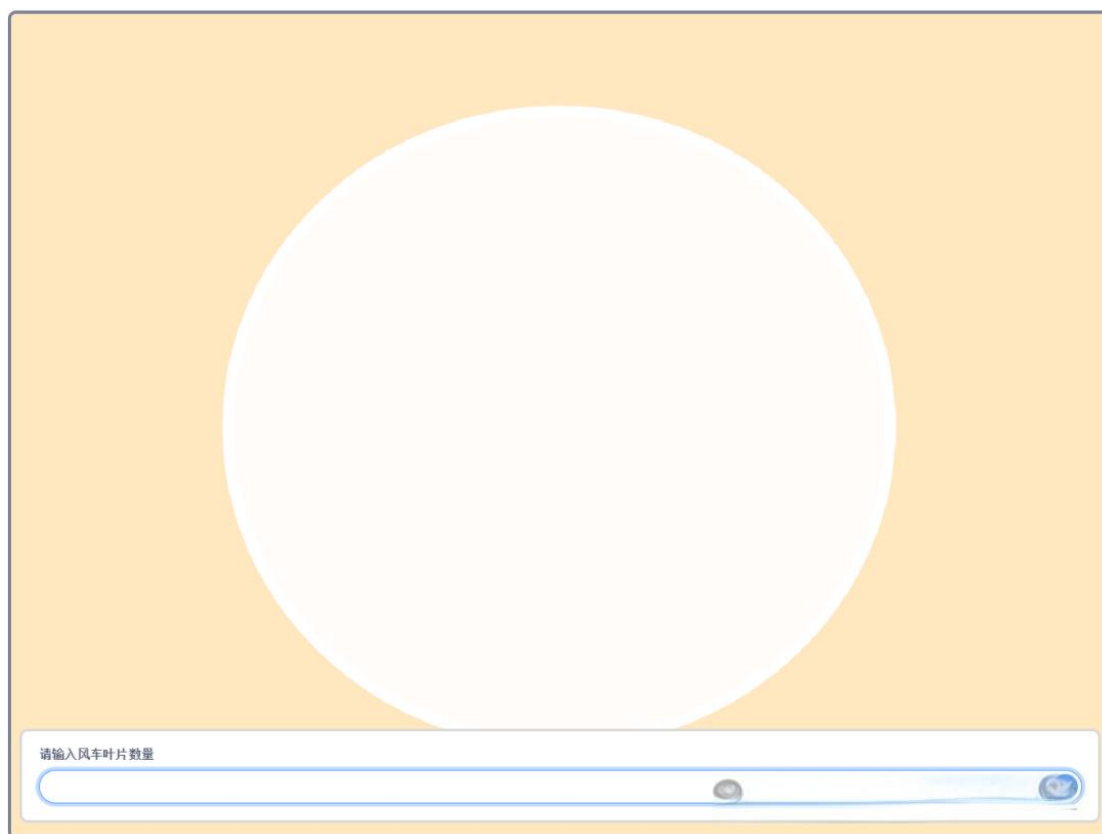
(5) 对小鱼(角色名:Fish1)编程, 点击小绿旗后小鱼隐藏起来, 收到消息“小鱼出现”后显示出来, 造型随机, 大小设置为 50;

(6) 小鱼会在舞台左侧坐标为-200, y 坐标在舞台范围内取随机数的位置出现, 重复移动到舞台右侧, 直到碰到舞台边缘后隐藏, 并重复这个过程;

注意: 螃蟹(角色名: Crab)的效果用一组程序完成。

(三)

输入任意数量, 使用给出的风车叶片图案, 绘制出有对应数量叶片的风车, 并绘制风车的杆。



【具体要求】

*作答时请勿修改给出的角色名称, 用一组程序完成下列要求, 程序尽量简洁。

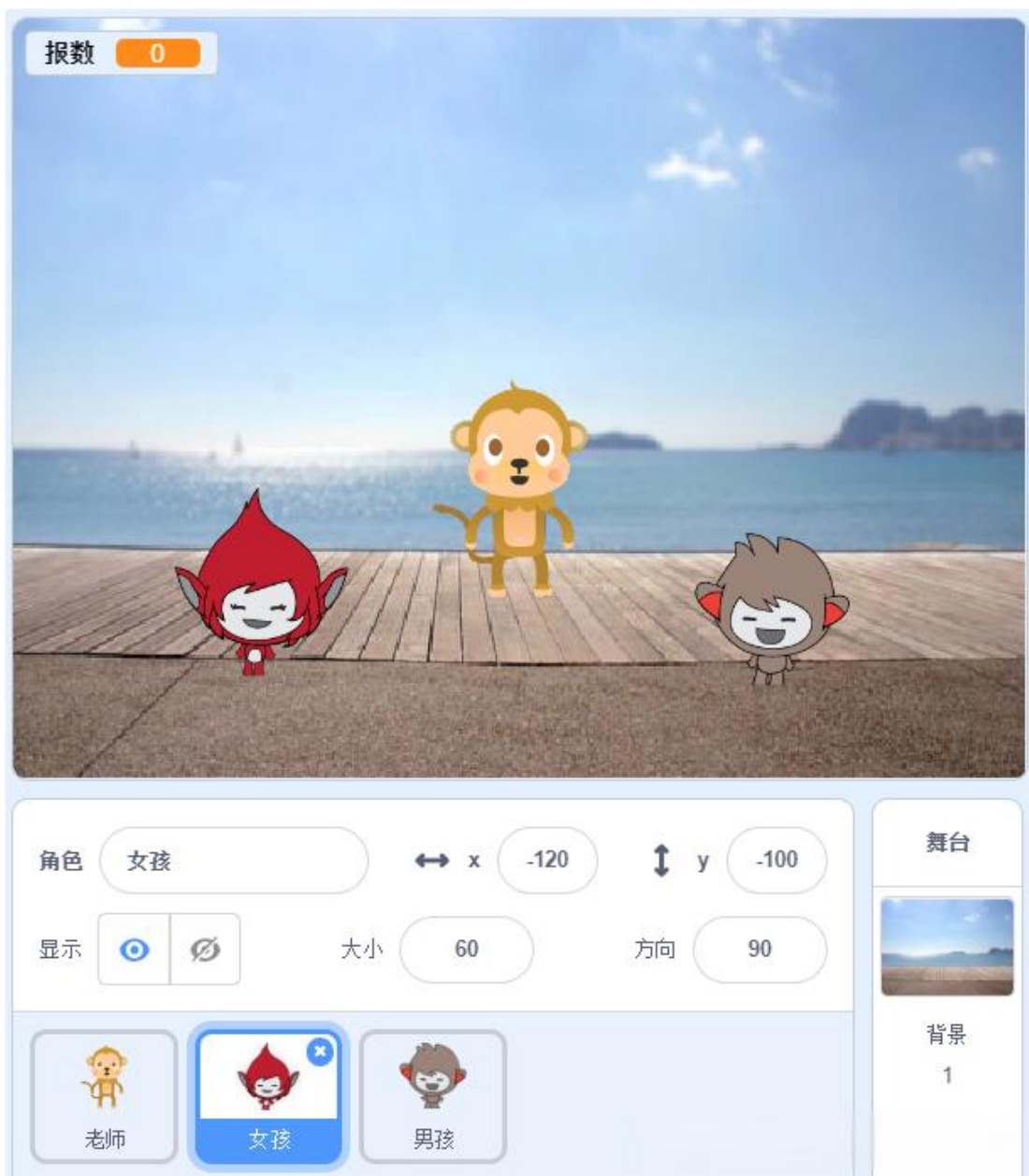
(1) 小绿旗点击后, 擦除界面上的所有叶片, 然后询问“请输入风车叶片数量”;

(2) 等待输入回答后，使用画笔和图章绘制出对应的图案，颜色不限，风车在画板中间位置；

(3) 绘制风车的杆，长度为 150，粗细为 3。

(四)

老师和两位同学玩报数游戏，从数字 1 开始依次报数，到数字 40 结束，如果数字包含 3 或是 3 的倍数，不能说数字，要说“过”。



【具体要求】

作答时请勿修改给出的角色名称，每个角色用至多两组程序完成下列要求，程序尽量简洁。

- (1) 三个角色大小为 60，整齐摆放在舞台上，需要用到的变量“报数”已经建立，请勿修改或删除，以下所有角色需要说的内容时间均为 1 秒；
- (2) 报数从老师开始，当小绿旗被点击，将变量“报数”数值设置为 1，老师说“1”，广播消息“男孩报数”并等待；
- (3) 当男孩接收到消息“男孩报数”，变量“报数”增加 1，如果当前数字包含数字 3 或者是 3 的倍数，那么说“过”，否则说出变量“报数”。然后广播消息女孩报数”并等待；
- (4) 当女孩接收到消息“女孩报数”变量“报数”增加 1，如果当前数字包含数字 3 或者是 3 的倍数，那么说“过”，否则说出变量“报数”。然后广播消息老师报数”并等待；
- (5) 当老师接收到消息“老师报数”，变是“报数”增加 1，如果当前数字包含数字 3 或者是 3 的倍数，那么说“过”，否则说出变量“报数”。然后广播消息男孩报数”并等待；
- (6) 所有人的程序重复执行直到报数等于 40，游戏结束。

(五) 月之十科以教月双机台

舞台上铺满玉米，让小男孩拿到所有玉米，并报数的程序效果。



【具体要求】

(1) 给小男孩、玉米角色进行初始化设置：角色大小都为30，小男孩初始位置在左下角，玉米位置在 (x: -180 y: -130)，点击绿旗后，角色都是隐藏的；

(2) 对玉米编程：使用"克隆"、"将x坐标增加..."和"重复执行...次"排出一排玉米，舞台上只显示克隆出来的玉米；

(3) 对玉米编程：使用"将x坐标设为..."、"将y坐标增加..."积木块确定每排第一个玉米的位置，外面再加上"重复执行...次"积木块排出多排玉米，具体需要的玉米数量和间距参考图片，克隆体玉米碰到小男孩后，将变量"玉米"增加1；

(4) 克隆结束后，玉米广播消息"男孩出现"，男孩接收到广播后显示出来；

(5) 通过上下左右按键控制小男孩走路，每次按下按键切换造型并朝着按键对应方向移动10步，当小男孩碰到玉米后，等待0.2秒，然后说"收到玉米多少"（使用变量获取玉米的数量），同时删除对应的玉米克隆体。

杭者