

Minecraft (A)试题参考答案及评分标准

注：若发现本答案有错漏之处，请点击[此处](#)反馈。 2021.1

第 I 卷 选择题(共 70 分)

一、单项选择题(每小题 5 分，本大题满分 45 分)

1.C 2.B 3.A 4.C 5.C 6.C 7.D 8.D 9.C

评分标准：每小题 5 分，多选、错选、不选的不得分。

二、不定项选择题(每小题 5 分，本大题满分 25 分)

10.C 11.AC 12.BD 13.BC 14.C

评分标准：每小题 5 分，对而不全得 2 分，多选、错选、不选的不得分。

第 II 卷 非选择题(共 80 分)

三、填空题(本大题共 5 小题，考生任选 4 个小题作答，每小题 5 分。本大题满分 20 分)

15. 多于 30 16. 600 在苦力怕即将爆炸时，关闭允许生物破坏的游戏规则 17. 能 仅向上 18. ③②① 19. ②③

评分标准：考生任选 4 个小题作答，如果多答，则按照所答的前 4 个小题计分。每小题 5 分，15—17 题第一空 2 分，第二空 3 分。第 16 题第二空，答“开启防爆”也算正确。第 18、19 题必须用带圈的数字作答，不用带圈的数字作答不得分。

四、简答题(本大题共 3 小题，满分 60 分)

20. (本小题满分 6 分)

- ①与猪灵以物易物以再生砂砾；
- ②与流浪商人交易再生灰化土，然后空手或使用无精准采集魔咒的工具挖掘以再生泥土；
- ③用 2 个砂砾与 2 个泥土合成砂土。(合理即可)

评分标准：答出前两条即可得分，每条 3 分；第②条中，写“与流浪商人交易以再生泥土”不得分；若只答出③或只写配方则不得分。

21. (本小题满分 10 分)答案示例：

- ①思路：探测玩家处于下界传送门中的时长，若达到一定值(如 15 秒)则将玩家传送至离开传送门。
- ②方案：新建一个计分板，用于记录玩家处于下界传送门中的时长；用循环电路每 5 秒激活一次探测玩家是否处于下界传送门中的命令方块，若探测到有玩家处于传送门中，就在计分板中为该玩家加 1 分；同时探测玩家是否在空气中，如果是，就将他的分数归零；这个命令方块后紧跟一个命令方块检测是否有玩家分数达到 3，如果是，就将他传送至其他位置，并将他的分数归零。
- ③不足之处：若已登录的玩家也长时间处于下界传送门中，也会符合条件而被传送；长时间执行的循环电路可能会给服务器造成负担。(也可从服务器插件方面作答，合理即可)

评分标准：思路 2 分，具体方案 6 分，不足之处 2 分，具体方案设计不完整的酌情给分。

22. (本小题满分 16 分)

若选择条件①

- (1) 存在，E 可能是夜视药水、治疗药水、平凡的药水和烟花火箭(4 分)

评分标准：答出“存在”得 2 分，正确写出两种物品的名称得 2 分。答“不存在”不得分。

- (2) 钻石(2 分)

- (3) 后者 埋藏的宝藏、沙漠神殿、末地城、丛林神庙、沉船、村庄

评分标准：本小题满分 3 分，第一空 1 分，第二空 2 分。若第一空错误则本小题两空均不得分；第二空若少写则只得 1 分，多写、错写不得分。

- (4) 牧师(3 分)

- (5) 答案略，参考营火的配方(4 分)

评分标准：作答不是营火的配方不得分；配方用图示或文字描述均可，若出现拼写错误等知识性错误则不得分。

若选择条件②

- (1) 不存在，铁链可在堡垒遗迹中生成，灯笼可在村庄和堡垒遗迹中生成（4 分）

评分标准：答出“不存在”得 2 分，正确举出两个例子得 2 分。答“存在”不得分，答“灵魂灯笼不能自然生成”不得分。

- (2) 钻石(2 分)

- (3) 后者 埋藏的宝藏、沙漠神殿、末地城、丛林神庙、沉船、村庄

评分标准：本小题满分 3 分，第一空 1 分，第二空 2 分。若第一空错误则本小题两空均不得分；第二空若少写则只得 1 分，多写、错写不得分。

- (4) 盔甲匠、工具匠、武器匠(3 分)

评分标准：考生写出其中一种即可得 3 分。

- (5) 答案略，参考营火的配方(4 分)

评分标准：作答不是营火的配方不得分；配方用图示或文字描述均可，若出现拼写等知识性错误，则本题不得分。

23. (本小题满分 28 分)

- (1) 守卫者生成在 Y=39(海底神殿地板)到 Y=61(最顶端上一个方块)之间,因此只拆除这一区域即可，神殿的柱子不需要拆除。(4 分)

评分标准：符合题意即可得分，若出现知识性错误则本题不得分。

- (2) 金胡萝卜、河豚 头盔或海龟壳(4 分)

评分标准：每空 2 分，第一空须答全才能得分，第二空只答头盔或海龟壳也可得分。

- (3) C(4 分)

- (4) 答案示例：

- a. ①若生成单元占地较大，则相应需要挖掘的空间也会扩大，增大了工程量；
 ②若守卫者数量过多，可能影响刷怪效率；
- b. ①玩家需在主世界挂机后才能前往下界击杀守卫者，故效率会有所降低；
 ②大量积累的守卫者可能对服务器造成负担；
 ③玩家需要额外挖掘大量黑曜石以建造下界传送门；
 ④下界的恶劣环境可能不利于玩家施工；
 ⑤僵尸猪灵可能会在主世界的传送门中生成。(合理即可)

评分标准：本小题 8 分，考生需分别在 a、b 中各答两点，每答出一点得 2 分。

- (5) 答案示例：

- 不合理之处：
 - ①从玩家角度：守卫者可能会伸出尖刺，对玩家造成荆棘伤害；守卫者可能会用激光攻击玩家，造成危险；
 - ②从效率角度：若击杀单元积累的守卫者较多，那么玩家空手击杀的效率较低；(合理即可)
- 改进措施：
 - ①玩家改为使用附有横扫之刃魔咒的剑清理守卫者；
 - ②玩家改为使用瞬间伤害药水清理守卫者。(合理即可)

评分标准：本小题 8 分，其中分析不合理之处 6 分，给出改进措施 2 分。分析不合理之处需从两个不同角度回答，每个角度 3 分。需要特别注意的是，题目中玩家建造的是“守卫者经验塔”，故“使用铁傀儡击杀”或“铺设岩浆块”等不会使守卫者掉落经验球的措施均为不合理的答案。

Minecraft(B)试题参考答案及评分标准

2021.1

第 I 卷 选择题(共 70 分)

一、单项选择题(每小题 5 分，本大题满分 45 分)

1.B 2.D 3.D 4.B 5.C 6.B 7.C 8.D 9.D

评分标准：每小题 5 分，多选、错选、不选的不得分。

二、不定项选择题(每小题 5 分，本大题满分 25 分)

10.B 11.BD 12.ABC 13.ABD 14.C

评分标准：每小题 5 分，对而不全得 2 分，多选、错选、不选的不得分。

第 II 卷 非选择题(共 80 分)

三、填空题(本大题共 5 小题，考生任选 4 个小题作答，每小题 5 分。本大题满分 20 分)

15. 5 120 16. 疣猪兽 流浪商人、行商羊驼、骷髅陷阱马、掠夺者、卫道士、劫掠兽、女巫、唤魔者 17. BUD ①③④⑥ 18. ④>⑤>①>②=③ 19. ②④

评分标准：考生任选 4 个小题作答，如果多答，则按照所答的前 4 个小题计分。每小题 5 分，15–17 题第一空 2 分，第二空 3 分，每写出一种得 1 分，多写、错写(如写幻术师)均不得分。第 18、19 题必须用带圈的数字作答，不用带圈的数字作答不得分。

四、简答题(本大题共 3 小题，满分 60 分)

20. (本小题满分 6 分)

答案示例一：

- ①与流浪商人交易再生沙子或红沙，冶炼得到玻璃； ②与猪灵以物易物以再生下界石英；
- ③使用木板制作台阶，最后在工作台中再生阳光探测器。

答案示例二：①与图书管理员交易以再生玻璃，②③同示例一。(合理即可)

评分标准：每条 2 分，若只答出③或只写配方则不得分。

21. (本小题满分 10 分) 答案示例：

①思路：探测世界中猪的数量，若达到一定值(如 100)，则杀死特定的数量(如 20)。

②方案：执行一次 scoreboard objectives add Count dummy，循环执行/execute store result score Pig Count if entity @e[type=pig]和 execute if score Pig Count matches 100.. run scoreboard players set Kill Count 1 ； 循 环 执 行 execute if score Kill Count matches 1 run kill @e[type=pig,limit=20,sort=random]，并后接不受制约的连锁命令方块执行 scoreboard players set Kill Count 0。(合理即可，具体的数值以及 Count、Pig、Kill 等名称不受参考答案限制)

评分标准：思路 2 分，方案 8 分，其中方案也可以用文字描述；方案设计不完整的酌情给分。

22. (本小题满分 16 分)

若选择条件①

(1) 存在，E 可能是夜视药水、治疗药水、平凡的药水和烟花火箭(4 分)

评分标准：答出“存在”得 2 分，正确写出两种物品的名称得 2 分。答“不存在”不得分。

(2) 雪屋、沉船、水下废墟、村庄(4 分)

评分标准：每答出两种得 2 分，正确写出 4 种得 4 分。

(3) 僵尸猪灵、溺尸(2 分，每空 1 分)

(4) 牧师(2 分)

(5) 钟、探险家地图、地球旗帜图案、鳕鱼桶(4 分)

评分标准：每写出 1 种得 1 分，写全得 4 分。

若选择条件②

(1) 不存在，铁链可在堡垒遗迹中生成，灯笼可在村庄和堡垒遗迹中生成(4 分)

评分标准：答出“不存在”得 2 分，正确举出两个例子得 2 分。答“存在”不得分，答“灵魂灯笼不能自然生成”不得分。

(2) 沉船、村庄(4 分，不答全不得分)

(3) 铁傀儡、僵尸(2 分，每空 1 分)

(4) 盔甲匠、工具匠、武器匠(2 分)

评分标准：考生写出其中一种即可得 2 分。

(5) 钟、探险家地图、地球旗帜图案、鳕鱼桶(4 分)

评分标准：每写出 1 种得 1 分，写全得 4 分。

23. (本小题满分 28 分)

(1) 守卫者生成在 Y=39(海底神殿地板)到 Y=61(最顶端上一个方块)之间,因此只拆除这一区域即可，神殿的柱子不需要拆除。(4 分)

评分标准：符合题意即可得分，若出现知识性错误则本题不得分。

(2) 不正确。守卫者不会攻击没有装备盔甲的隐身玩家。(6 分)

评分标准：答出“不正确”得 2 分，分析正确得满分 6 分，回答“正确”不得分。

(3) C(4 分)

(4) 答案示例：

- a. 利：守卫者生成后可以立刻被玩家击杀，效率较高；
 弊：①若生成单元占地较大，则相应需要挖掘的空间也会扩大，增大了工程量；
 ②若守卫者数量过多，可能影响刷怪效率；
- b. 利：①守卫者的数量不会影响到刷怪的效率；
 ②主世界的多个传送门可以对应下界的同一个传送门，故在下界只需要很小的空间就能收集守卫者；
 弊：①玩家需在主世界挂机后才能前往下界击杀守卫者，故效率会有所降低；
 ②大量积累的守卫者可能对服务器造成负担；
 ③玩家需要额外挖掘大量黑曜石以建造下界传送门；
 ④下界的恶劣环境可能不利于玩家施工；
 ⑤僵尸猪灵可能会在主世界的传送门中生成。(合理即可)

评分标准：本小题 6 分，玩家需在 a、b 中二选一并分析利弊，每点 3 分。若同时分析了 a、b，只按照对 a 的分析评分。

(5) 答案示例：

- 不合理之处：
 ①从玩家角度：守卫者可能会伸出尖刺，对玩家造成荆棘伤害；守卫者可能会用激光攻击玩家，造成危险；
 ②从效率角度：若击杀单元积累的守卫者较多，那么玩家空手击杀的效率较低；
- 改进措施：
 ①玩家改为使用附有横扫之刃魔咒的剑清理守卫者；
 ②玩家改为使用瞬间伤害药水清理守卫者。(合理即可)

评分标准：本小题 8 分，其中分析不合理之处 6 分，给出改进措施 2 分。分析不合理之处需从两个不同角度回答，每个角度 3 分。需要特别注意的是，题目中玩家建造的是“守卫者经验塔”，故“使用铁傀儡击杀”或“铺设岩浆块”等不会使守卫者掉落经验球的措施均为不合理的答案。