

2023 年普通高中学业水平合格性考试

我的世界

注意事项：

1. 本试题分为第 I 卷（客观题）和第 II 卷（主观题）两部分，共 19 题。共 6 页，总分 100 分考试时间为 90 分钟。

2. 答题前请先将姓名、座位号、考场号、科考号和考籍号填写清楚，将条形码粘贴在答题卡的相应位置上，条形码不得撕下重新粘贴。

3. 选择题答案请用 2B 铅笔填涂，如需改动，用橡皮擦干净后，再选涂其他答案标号；非选择题用黑色字迹的签字笔或碳素笔在答题卡上的规定区域内书写，在试卷、草稿纸上作答无效。

4. 考试结束后，将本试卷、草稿纸和答题卡一并交回。

若无特殊标注，每道题的默认版本范围为 1.20 的 Java Edition 且所有题不包括 Bedrock。

可能需要的数据：2 木板 \rightarrow 4 木棍，2 栅栏 \leftarrow 6 木棍。

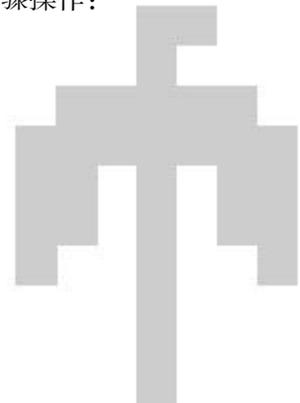
第 I 卷（客观题部分，共 60 分）

一、选择题：本题共 15 题，每小题 4 分，共 60 分。在每小题给出的四个选项中，只有一项是符合题目要求的。

- 以下选项被归为生物的是
 - 盔甲架
 - 实体掉落物
 - 雪球
 - 三叉戟
- 下列物品属于红石元件的是
 - 绊线钩
 - 黑曜石
 - 虞美人
 - 红石矿
- 合成是制作物品和工具的过程，需要一些原材料来获得所需物品。合成台可分为一阶和二阶，一阶合成台只能合成少部分的物品，二阶合成台可以合成游戏所有可直接合成的物品。下列物品可以从一阶合成台或二阶合成台均可合成出的所需物品是
 - 熔炉
 - 木棍
 - TNT
 - 盾牌
- 在一个区段内，被随机刻随机选中一个方块的概率为
 - $\frac{1}{16^3}$
 - $\frac{1}{16}$
 - $\frac{1}{16 \times 16 \times 256}$
 - $\frac{1}{16 \times 16 + 1}$
- 某玩家用木板制造立方体房屋的墙壁，已知高为 5，不留门，则建造四面墙壁所需的木板数量为
 - 25
 - 50



- C. 75
D. 100
6. 假设有一个红石电路，其中有一个红石中继器，将延迟设为 3 游戏刻，如果向红石中继器输入一个信号，信号经过该中继器后的延迟为
- A. 3 GT
B. 2 RT
C. 2 GT
D. 1 RT
7. 已知一敌对生物命名为 X ，具有 40 点生命值，假设用铁剑攻击 X ，缓冲时攻击造成 6 点伤害，非缓冲时攻击造成 2 点伤害，设每次攻击均击中 X ，则造成 X 死亡的最少攻击数为
- A. 6 次
B. 7 次
C. 20 次
D. 15 次
8. 开采矿区是为了获取各种资源，如煤炭、铁矿石、金矿石、钻石等。开采矿石也必须采用正确工具来开采，例如黑曜石需要钻石镐来开采，橡木原木需要任意材料制作的斧来获得，下列工具能用于开采钻石矿的是
- A. 铁斧
B. 钻石锹
C. 钻石镐
D. 金镐
9. 已知一把完好的钻石镐，你希望在挖掘地底时找到钻石，已知，在地底的每一个区块中，有 10% 的概率可以找到钻石，你计划在挖掘 10 个相邻的区块，则至少在其中一个区块中找到钻石的概率和在至少一个区块中找到钻石的概率大于 50% 的最少连续区块数量分别为
- A. 65%，5
B. 35%，7
C. 65%，7
D. 35%，5
10. 假设一个农场，让农场中的动物（如牛、羊）自然繁殖，但是不确定生成概率，现给予观察法：在 100 个游戏日期间，每天平均有 5 只牛在农场内生成。根据观察的数据，估计在任何给定的游戏日中，农场内生成的牛的概率为
- A. 4%
B. 4.5%
C. 5%
D. 5.5%
11. 假设有一计分板名称为“#oVen”，里面记录了一些玩家的分数，现在有 5 个玩家分别为 A 、 B 、 C 、 D 、 E ，他们的初始分数为 0。现在按照如下步骤操作：
- 将玩家 A 的分数设定为 5。
 - 执行命令，将每个玩家的分数加上前一个玩家的分数。
 - 执行命令，将每个玩家的分数设为其后一个玩家的分数。
 - 执行命令，将每个玩家的分数除以 2，并保留整数部分。
 - 执行命令，将玩家 E 的分数设定为 10。
- 下列选项中与其他选项正误有差别的是
- A. 玩家 $A \sim E$ 的分数分别为 5、7、10、3、10



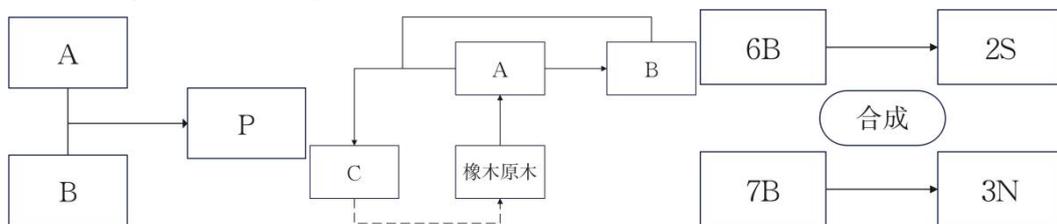
- B. 若不执行 e, 玩家 D 的分数与玩家 E、C 相等
- C. 创建该计分板的命令为: `/scoreboard objectives add #oVen #oVen`
- D. 在 c 操作后, 玩家 C 的分数为 15
12. 在合成台中想要合成 x 个樱花木栅栏需要 12 个樱花木板, 合成 y 个栅栏门需要 8 个樱花木板, 已知所有材料均全部消耗, 下列说法正确的是
- A. x 为 4, 平均每生成的栅栏数至少消耗 4 个樱花木板, 并且余下 4 个木棍
- B. y 为 2, 具体合成公式为 $y \rightarrow 4n$, n 为樱花木板
- C. 若合成 y_1 个栅栏门需要 20 个樱花木板, 则 $y_1 = x$
- D. 使用 `/clear @s` 并执行, 已知有 a 个栅栏和 b 个栅栏门, 此时背包有 20 个物品, 再获得 c 个木板, 木板数恰好可以合成 1 个栅栏门, 已知 a 与 b 差为 c , 则木板数恰好是栅栏数的 3 倍
13. 某玩家建造了一个地下室 χ , 但并未设置重生点, 坐标为 $(-50, 40, 30)$ 。随后前往沙漠寻找沙漠神庙 ξ , 实际位置为地下室 χ 的东北方, 在寻找的过程中因意外死亡, 复活后, 玩家想回到地下室 χ , 但记不清具体坐标了。只记得地下室靠近沙漠群系, 下列说法中最为准确且靠谱的是
- A. 玩家可以使用地图来寻找地下室 χ
- B. 玩家可以通过周围地形特征来判断地下室 χ 的大致位置
- C. 玩家可以通过 `/tp @s -50.00 40.00 30.00` 命令来返回地下室 χ
- D. 玩家需要重新找到沙漠神庙 ξ , 然后根据相对位置找到地下室 χ
14. 有一名为“#oMct”的计分板目标, 用于记录玩家与村民的交易次数。现给出一说法: 村民交易物品会在每次村民的睡眠周期后自动刷新。该说法
- A. 正确
- B. 错误
- C. 可能正确, 取决于其他因素的影响
- D. 不确定, 需要进一步验证
15. 有一名为“counter”的计分板目标, 用于记录玩家计数。现有一函数 `foo:bar`, 其中包含以下命令:
- `scoreboard players add counter counter 1`
 - `execute if score counter counter matches 10.. run say Minecraft`
- 若将函数 `foo:bar` 连续执行 20 次, 则游戏中输出“Minecraft”的次数为
- A. 10 次
- B. 20 次
- C. 30 次
- D. 35 次

第 II 卷 (主观题部分, 共 40 分)

二、非选择题: 共 40 分。

16. (8 分) 如图为简单的物品合成过程图, 图中实线表示“合成”, 虚线表示“采集”。请

根据图示，回答下列问题：

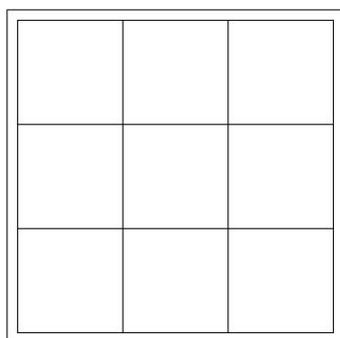


- (1) $x\text{A} + y\text{B} \rightarrow \text{P}$ ，则 P 有可能的工具是_____（要求 B 用量最少），若 $2\text{A} + 4\text{B} \rightarrow \text{P}_1$ ，则 P_1 有可能是_____（答出一种）。
- (2) C 是采集橡木原木的最好工具，则 C 是_____，若在合成台中： $\text{A} : \text{C}_1 = \text{B} : 2$ ($\text{A}, \text{B} \in \mathbb{N}^*, \text{C}_1 = 1$)，则工具 C_1 可能是_____。
- (3) S 表示_____，N 表示_____，他们都是有 B_____（填名称），通过_____来合成的产物。

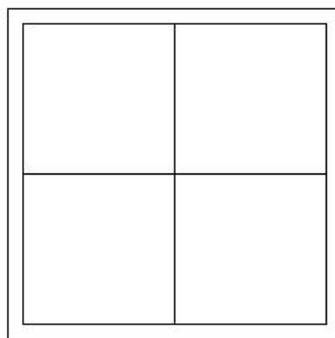
17. (10分) 铜是一种用于制作各种装饰性物品的矿石。玩家可以在地下挖掘铜矿石，使用铜矿石可以合成铜锭。铜锭可以用来制作各种装饰品等物品，还可以用来合成铜块。

I. 铜的基本合成：

- (1) 命令获取：望远镜的获取命令是（忽略“/”，目标为“@s”）_____。
- (2) 基本合成：望远镜的合成需要 2 个铜锭和 1 个紫水晶碎片，请选择最合适的合成台，并在选择的合成台中放入适当的合成材料：其中，“○”表示铜锭，“△”表示紫水晶碎片，“◎”表示铜矿石。_____（填字母，本空 1 分，作图 3 分）。



A.



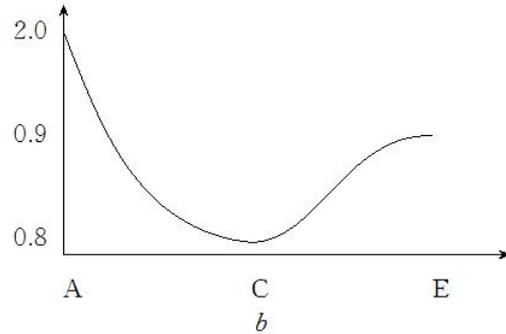
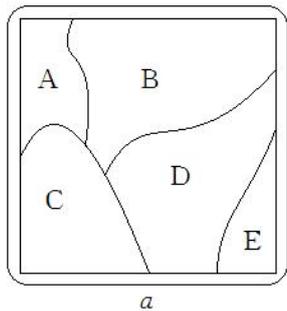
B.

II. 铜的产物性质：

- (3) 避雷针是由 3 个粗铜烧制的铜锭合成而来，下列有关选项合理的有_____。（3 分，全部选对得 3 分，部分选对得部分分，有选错的得 0 分）
 - A. 用 3 个铜锭在合成台中垂直排列合成的方式有 3 种
 - B. 可将半径 128 格以内的闪电吸引到自身
 - C. 避雷针必须附着在某方块上才可以引雷
 - D. 在避雷针被击中时不会激活侧重的轻质压力板
 - E. 在避雷针被击中时会影响到所有半径 $R=4$ 格以内的任何生物
 - F. 避雷针被任意来源的闪电击中时会产生能量为 15 的红石信号并持续 4 GT

(4) 铜锭初始数量为 2，在合成避雷针的过程中每次以 5 倍的数量增加铜锭材料 3 次，合成产物有_____个避雷针。

18. (11 分) Mojang 的著名首席创意设计官 Jens Bergensten 称生物群系是用来设置地表、气候、植被以及生成动物等的气候区。图 a 中分别是不同的气候区，其中群系 B 面积最大、温度最高；与其相邻的群系 D，相对平坦、干燥、植被发黄，能同时生成马和羊驼；生物群系 A 主要由陶瓦、染色陶瓦构成，金矿石在此地表附近大量生成，在这里，降水量为 0，没有高耸的陶瓦岩柱以及任何树木。



- (1) 图 a 中群系 A 是_____生物群系，在生物群系 D 中，有生长的最常见的树木是_____。
- (2) 在 1.18.1 版本的某种子：-3316477445455950016 中会出生在废弃传送门前，废弃传送门____(选填“属于”或“不属于”)生物群系，激活并进入传送门后，会看见大量的黑石和玄武岩柱，则该生物群系是_____。
- (3) 如图 a，已知群系 C 充斥着大量的滴水石块和滴水石锥，则该群系属于_____(选填“地上生物群系”或“地下生物群系”)，若要快速收集木棍，最合适的生物群系是_____(选填“B”、“C”或“A”)。已知群系 C 的入口和出口分别在群系 A 和群系 E 中，如图 b 为从入口→群系 C→出口的温度曲线，则 E 最有可能的生物群系是_____。在这些生物群系之中，有着气候的多样性，温度有相同有不同，现加入两个未知的生物群系 F 和 G，T 表示温度，已知 F_T 最低， $G_T = A_T$ ，则这 7 个生物群系的温度大小排序是_____ (要求从大到小，两个温度相等的群系之间写“=”)。

19. (11 分) 定时清理技术在各个服务器广泛应用，其主要目的是清除多余的掉落物防止服务器出现卡顿、崩溃等情况。

创建一个计分板，名称为“timer”，显示名称(displayName)为“timer0”，准则为“dummy”。

在命令块 P 中执行命令：scoreboard players add #timer timer 5；

CCBI 的命令为清除掉落物的命令，原理基于 CCBII；

CCBII: execute if score #timer timer matches 500.. run scoreboard players set #timer timer 0。

已知所有命令块均为“不受制约”和“始终活动”；

命令执行顺序为：清除掉落物→清零计分板。

- (1) 创建计分板的命令为_____。
- (2) 在命令块 P 中，命令执行加分为_____分每秒。
- (3) 试推测 CCBI 的命令为_____。
- (4) 若增加一命令块 CCBs 于命令块 P 与 CCBI 之间命令为：
execute if score #timer timer matches 800 run say Emergency 500 ;
该命令是否会生效？若能生效，请说明置于命令块 P 与 CCBI 之间的原因，若不能生效，请说明理由和改正方案。_____。
- (5) 该命令基于 Java 版设计，其原理与基岩版相同，但命令不同，请根据所给出的命令块推测基岩版命令：
命令块 P: _____ ;
CCBI: _____ ;
CCBII: _____ ;
创建计分板: _____。
- 已知条件：名称为“timer”，显示名称（displayName）为“timer0”。

