

2026年台州市青少年编程大赛 快叮岛 AI 领袖挑战赛竞赛规则

一、赛事简介

扣叮快叮岛 AI 领袖挑战赛是一项通过编程闯关的方式激发中小学生对人工智能编程学习热情，并对学生人工智能知识掌握和创新运用进行考核的竞赛活动。参赛选手使用图形化编程语言或 python 编程语言（后续有 C++），设计代码程序，完成关卡任务，锻炼选手的逻辑思维和人工智能能力。

二、参赛对象

（一）参赛组别：小学低年级组（图形化）、小学高年级组（图形化）、小学高年级组（python）、初中组（python）。

（二）队伍人数：个人赛，每队限 1 人。

（三）指导老师：1 人。

三、比赛形式

分为初赛和复赛两场，初赛为线上赛，按一定比例选取进入复赛。复赛为现场赛。

四、比赛环境

（一）竞赛语言：图形化编程和 python 编程语言二选一。

（二）网络环境：在能满足竞赛需求的联网环境下进行。

（三）电脑及浏览器：win7 及以上系统，谷歌浏览器 Chrome75 及以上。

五、比赛内容

（一）编程语言

小学低年级组仅限使用图形化编程语言，小学高年级组图形化或python语言二选一，初中组仅限使用python语言。

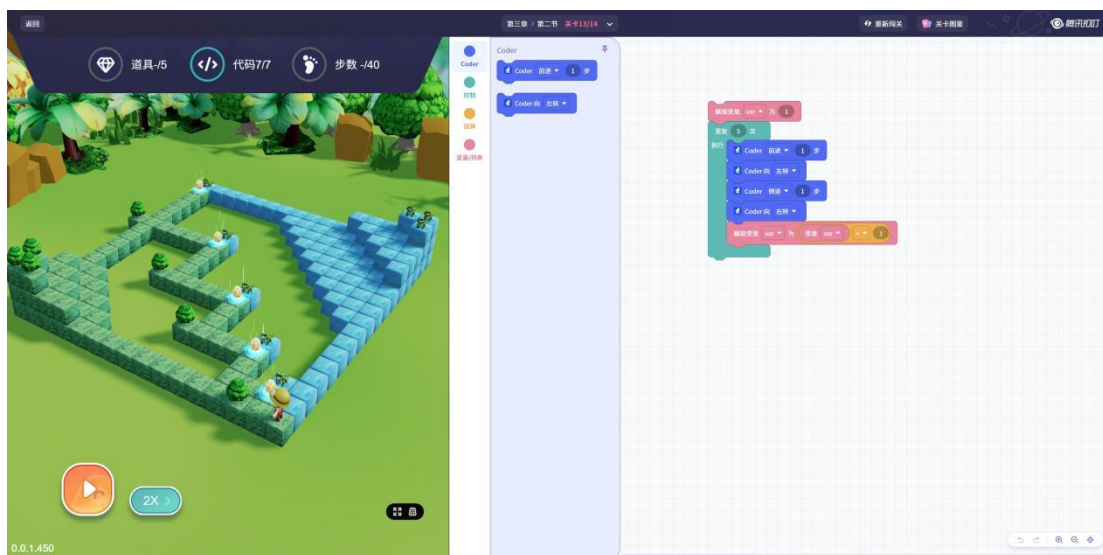
（二）比赛内容

1. 形式：参赛选手在规定时间内登录官方竞赛平台进行编程闯关竞技，每完成一个关卡系统自动记分。在未提交试卷前参赛选手可以持续优化关卡代码，系统以获得的最高分为最终得分。一旦提交试卷或比赛时间结束，将不能再运行和提交代码。

2. 题量：每个组别各 30 个关卡。

3. 题型：竞赛内容以任务闯关的形式开展，选手需使用图形化编程语言或python编程语言，控制角色完成规定的关卡任务，系统根据任务完成情况进行自动评分。

4. 时长、分值：限时 60 分钟，每个关卡 3 分，满分 90 分。



六、评比标准

（一）评分规则

系统将根据选手完成关卡任务的情况进行自动评分，每个关卡最高可获得 3 分，评分规则如下：

1. 完成关卡任务，获得 1 分。
2. 在完成关卡任务的基础上，使用代码行数少于或等于指定数量，额外获得 1 分。
3. 在完成关卡任务的基础上，角色移动步数少于或等于指定步数，额外获得 1 分。
4. 每场比赛，选手的最终得分为该场比赛所有关卡的得分总和。若选手的最终得分相同，则根据选手的代码行数、移动步数和使用时间进行排名。

（二）排名规则

快叮岛 AI 领袖挑战赛将根据选手排名进行奖项授予，选手排名规则如下：

1. 选手将按得分进行排名，分数越高，排名越靠前。
2. 若分数相同，则参考选手优化的代码行数，优化的代码行数越多，排名越靠前。
3. 若得分与优化代码行数均相同，则参考选手优化的步数，优化的步数越多，越靠前。
4. 若上诉的标准均相同，则根据先手提交的时间进行排名，优先提交的选手排名靠前。

2026 年台州市编程大赛 C++赛规考试大纲

一、笔试大纲

青少年信息学竞赛 C++ 笔试大纲 (2026 版)

一、笔试试卷简介

卷面 100 分。

基础知识选择题 30 分，程序阅读选择题 40 分，补全代码选择题 40 分。

二、小学组初赛笔试大纲

计算机的基本常识	<ol style="list-style-type: none">1. 计算机和信息社会(信息社会的主要特征、计算机的主要特征、数字通信网络的主要特征、数字化)2. 信息输入输出基本原理3. 信息的表示与处理4. 信息的存储、组织与管理5. 信息系统组成及互连网的基本知识6. 人机交互界面的基本概念7. 信息技术的新发展、新特点、新应用等。		
计算机的基本操作	<ol style="list-style-type: none">1. 操作系统的基本操作知识2. 互联网的基本使用常识(网上浏览、搜索和查询等)3. 常用的工具软件使用(文字编辑、电子邮件收发等)		
程序设计的基本知识	<table border="1"><tbody><tr><td>数据结构</td><td><ol style="list-style-type: none">1. 程序语言中基本数据类型(字符、整数、长整数、浮点)2. 数值比较3. 一维数组(串)4. 队列和栈5. 树的基本概念、二叉树特性及遍历6. 图的基本概念</td></tr></tbody></table>	数据结构	<ol style="list-style-type: none">1. 程序语言中基本数据类型(字符、整数、长整数、浮点)2. 数值比较3. 一维数组(串)4. 队列和栈5. 树的基本概念、二叉树特性及遍历6. 图的基本概念
数据结构	<ol style="list-style-type: none">1. 程序语言中基本数据类型(字符、整数、长整数、浮点)2. 数值比较3. 一维数组(串)4. 队列和栈5. 树的基本概念、二叉树特性及遍历6. 图的基本概念		

	程序设计	<ol style="list-style-type: none">1. 结构化程序设计的基本概念2. 阅读理解程序的基本能力3. 具有将简单问题抽象成适合计算机解决的模型的基本能力4. 具有针对模型设计简单算法的基本能力
	基本算法处理	<ol style="list-style-type: none">1. 初等算法(计数、统计、数学运算等)2. 排序算法3. 查找

三、初中组初赛笔试大纲

<p>计算机的基本常识</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 计算机和信息社会（信息社会的主要特征、计算机的主要特征、数字通信网络的主要特征、数字化） 2. 信息输入输出基本原理（信息交换环境、文字图形多媒体信息的输入输出方式） 3. 信息的表示与处理（信息编码、微处理部件 MPU、内存储结构、指令，程序，和存储程序原理、程序的三种基本控制结构） 4. 信息的存储、组织与管理（存储介质、存储器结构、文件管理、数据库管理） 5. 信息系统组成及互连网的基本知识（计算机构成原理、槽和端口的部件间可扩展互连方式、层次式的互连结构、互联网络、TCP/IP 协议、HTTP 协议、WEB 应用的主要方式和特点） 6. 人机交互界面的基本概念（窗口系统、人和计算机交流信息的途径（文本及交互操作） 7. 信息技术的新发展、新特点、新应用等。 	
<p>计算机的基本操作</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 操作系统的基本操作知识 2. 互联网的基本使用常识(网上浏览、搜索和查询等) 3. 常用的工具软件使用(文字编辑、电子邮件收发等) 	
<p>程序设计的基本知识</p>	<p>数据结构</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 程序语言中基本数据类型(整数型、实数型、字符型、布尔型) 2. 浮点运算中的精度和数值比较 3. 结构体 4. 一维数组（串）与线性表 5. 多维数组 6. 单链表及循环链表 7. 队列和栈 8. 树的基本概念（树的定义及其相关概念，树的父亲表示法，二叉树的定义及其基本性质，二叉树的孩子表示法，二叉树的遍历：前序、中序、后序遍历） 9. 简单图论（图的定义及其相关概念，图的邻接矩阵存储，图的邻接表存储）

	程序设计	<ol style="list-style-type: none">1. 结构化程序设计的基本概念2. 阅读理解程序的基本能力3. 具有将简单问题抽象成适合计算机解决的模型的基本能力4. 具有针对模型设计简单算法的基本能力
	基本算法处理	<ol style="list-style-type: none">1. 离散数学知识的应用（如排列组合、数理逻辑）2. 高精度算法3. 模拟法4. 贪心法5. 递归和递推6. 简单搜索算法（深度优先广度优先）及其剪枝7. 分治思想8. 动态规划的思想及基本算法

二、机试大纲

青少年信息学竞赛 C++机试大纲 (2026 版)

一、上机考试题目简介

共 4 题。每题 100 分。总分 400 分。

二、小学组复赛上机考试大纲

数据结构	<ol style="list-style-type: none">1. 一维数组、二维数组2. 线性表3. 字符串4. 文件操作（从文本文件中读入数据，并输出到文本文件中）
程序设计	<ol style="list-style-type: none">1. 具有将简单问题抽象成适合计算机解决的模型的基本能力2. 具有针对模型设计简单算法的基本能力3. 算法的实现能力4. 程序调试基本能力
算法处理	<ol style="list-style-type: none">1. 初等算法（计数、统计、数学运算等）2. 排序算法（冒泡法、插入排序、合并排序、快速排序）3. 查找（顺序查找、二分法）4. 简单的穷举

三、初中组复赛上机考试大纲

数据结构	<ol style="list-style-type: none">1. 指针类型（指针的概念及调用，指针与数组，字符指针与 string 类，指向结构体的指针）2. 多维数组3. 链表：单链表、双向链表、循环链表4. 栈、队列、堆和并查集5. 二叉树（完全二叉树的定义与基本性质，完全二叉树的数组表示法，哈夫曼树的定义、构造及其遍历，二叉排序树的定义、构造及其遍历）6. 图的存储7. 文件操作（从文本文件中读入数据，并输出到文本文件中）
------	--

程序设计	<ol style="list-style-type: none"> 1. 观察、分析问题的能力 2. 数学建模的能力 3. 算法的实现能力 4. 程序调试基本能力 5. 设计测试数据的基本能力 6. 程序的时间复杂度和空间复杂度的估计
算法处理	<ol style="list-style-type: none"> 1. 离散数学知识的应用（如排列组合、数理逻辑） 2. 高精度算法（高精度的加法，高精度的减法，高精度的乘法，求高精度整数除以单精度整数的商和余数） 3. 模拟法 4. 贪心法 5. 递归和递推 6. 简单搜索算法（深度优先广度优先）及其剪枝 7. 分治思想 8. 动态规划（动态规划的基本思路，简单一维动态规划，简单背包类型动态规划，简单区间类型动态规划） 9. 图论算法（图的深度优先遍历算法，图的宽度优先遍历算法）

四、上机测试的其他说明

3.1 软件环境

比赛使用操作系统为 windows，具体如下：

分类	软件	版本	说明
系统软件	Windows	XP/Win7	以机房实际版本为准
编译器	G++	4.8.4	C++编译器
集成开发环境	Dev-cpp	5.9.2	C/C++ IDE

3.2 文件命名

比赛中涉及的所有文件名（包括源程序名、输入文件名、输出文件名），都必须严格按照题目要求命名，严格区分大小写。例如：题目要求输入文件名为 game.in、则程序中必须按照该名字打开文件，不能使用 Game.in、GAME.IN 等名字。

3.3 答卷提交要求

选手提交答卷，必须严格按照要求，以免影响成绩和获奖。

1. 在 D 盘根目录下建立选手目录，选手目录以选手 ID 命名，用于存放选手的答

卷文件。

2. 选手目录格式。

选手目录下，对应每道题目有一个与该题同名的目录。该选手提交的源程序文件存放在对应的题目目录下。

例如：题目有 cashier、dune、manhattan 三题，选手的 ID tz0055，使用的语言是 C++，该选手的选手目录结构及其中的文件如下所示：

```
|---tz0055
| |---cashier
| | |---cashier.cpp
| |--- dune
| | |--- dune.cpp
| |---manhattan
| | |---manhattan.cpp
```

3.4 选手成绩的评测

采用机器评卷和人工评卷相结合的形式。