

範圍：

年 班 座號： _____ 姓名： _____

壹、選擇-：(每題 0 分。共 0.0 分)：

1. () () 我們的生活與資訊科技的應用已密不可分，試問下列何者不是資訊科技為我們帶來的好處？ (A)網路詐騙事件層出不窮 (B)人與人的聯絡更快速 (C)獲得知識的管道更加多元 (D)病因診斷更精確

《答案》A

2. () () 當資訊科技與網路應用越來越普及，下列何種情形或行為會越來越少？ (A)到郵筒投遞手寫賀節卡片 (B)線上購物、外送到府 (C)利用網路影片學習技能 (D)利用手機 APP 訂購外送美食

《答案》A

3. () () 資訊科技的發展對於大眾生活的影響，下列何者正確？ (A)可隨時隨地利用網路線上學習 (B)人與人之間的資訊傳遞變得更加困難 (C)必須學習電腦操作，造成工作效率降低 (D)資訊設備的體積越來越大，攜帶與使用均不方便

《答案》A

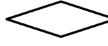
4. () () 隨著資訊科技的普及，網路詐騙事件也層出不窮，下列相關態度與看法，何者正確？ (A)不要貪小便宜就不會被騙 (B)只有笨蛋才會被騙，所以我不會被騙 (C)防人之心不可無，應該隨時提高警覺 (D)負面案例太多，最好不要使用科技產品與服務

《答案》C

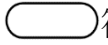
5. () () 設計程式時，為了表達演算法所代表的指令執行過程，我們可以使用一種介於自然語言與程式語言之間的表示法，此種表式方法稱為下列何者？ (A)文字 (B)流程圖 (C)虛擬碼

(D)機器碼

《答案》C

6. () () 流程圖中，符號代表的是何種意義？ (A)開始或結束 (B)決策判斷 (C)輸入或輸出 (D)處理程序

《答案》B

7. () () 流程圖中，符號代表的是何種意義？ (A)開始或結束 (B)決策判斷 (C)輸入或輸出 (D)處理程序

《答案》A

8. () () 下列何種演算法的表達方式，容易因為每個人的理解不同而造成誤解？ (A)流程圖 (B)文字 (C)虛擬碼 (D)程式碼

《答案》B

9. () () 演算法的特性中，何者是指「每個步驟都必須可執行，用紙筆也能推演完畢」，又稱為「可行性」？ (A)明確性 (B)有效性 (C)完整性 (D)有限性

《答案》B

10. () () 繪製流程圖時，為了方便所有人員都能正確解讀，下列繪製的原則說明何者錯誤？ (A)必須使用標準符號 (B)步驟說明要簡潔 (C)每個步驟都必須明確可行 (D)可視需求選擇由左至右繪製，或由右至左繪製

《答案》D

詳解：(D)應由上而下、由左而右。

11. () () 下列哪一種程式的基本結構，可以根據判斷的條件是否成立，而執行不同的程式指令？ (A)重複結構

(B)循序結構 (C)選擇結構 (D)以上三種都可以

《答案》C

12. () () 下列哪一種程式的結構，主要是依照程式敘述出現的先後順序依序執行？ (A)循序結構 (B)選擇結構 (C)重複結構 (D)以上三種都是

《答案》A

13. () () 小君要設計一個購票程式，當使用者輸入年齡之後，可以自動判斷應購買一般票、兒童票、或是敬老票。若要完成上述判斷的功能，應該使用下列哪一種流程結構？ (A)循序結構 (B)選擇結構 (C)重複結構


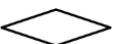


《答案》B

14. () () 小美要設計一個指針式馬錶的程式，已知馬錶的秒針要持續不停轉動，則應該使用下列哪一種流程結構來達到目的？ (A)循序結構 (B)選擇結構 (C)重複結構

《答案》C


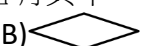


15. () () 繪製流程圖時，善用流程控制結構來表達執行步驟，不能達到下列何種目的？ (A)較易閱讀理解 (B)方便修改維護 (C)易於與他人溝通 (D)可以讓電腦直接執行

《答案》D

16. () () 流程圖中，通常每個符號都有 1 個流出的箭頭符號，但下列何者會有 2 個流出的箭頭符號？ (A)  (B)  (C)  (D) 

《答案》B

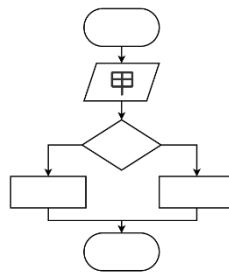
詳解：(B)決策判斷會有「是/否」兩個流出的符號。

17. () () 流程圖中，通常每個符號會同時具有「流入」、「流出」兩種箭頭符號，但下列何者通常只含有其中一種箭頭符號？ (A)  (B)  (C)  (D) 

《答案》A

詳解：(A)開始符號只有流出箭頭符號，結束符號只有流入箭頭符號。

18. () () 有一個程式，會依據輸入的分數，決定是否要進行補救教學，其流程圖如附圖所示。試問圖中的「甲」應該是哪一個指令？ (A)開始 (B)輸入分數 (C)分數 < 60 (D)進行補救教學



《答案》B

詳解：甲圖形應為輸入/輸出資料。

19. () () 如果想將自己設計的演算法表達給同學看，採用下列何種方式表達較為適合？ (A)流程圖 (B)折線圖 (C)心智圖 (D)長條圖

《答案》A

20. () () 下列哪一選項最可能是「機器語言」的程式片段？

- 0010 1011 0101 1001
- (A) 1001 0010 1110 0110
- if x>y then
sum=x+y
- (B) end if
- MOV X, 20
- (C) ADD X,1



《答案》A

21. () () 下列三種程式語言中，何者不須經過轉譯，電腦可以直接看得懂？ (A)機器語言 (B)組合語言 (C)高階語言

《答案》A

22. () () 下列何種程式語言的語法最接近人類的語言，使用上最易理解？

(A)機器語言 (B)組合語言 (C)高階語言

《答案》C

23. () () 下列何者是人類和電腦溝通的橋梁？ (A)流程圖 (B)虛擬碼 (C)程式語言 (D)以上三者均是

《答案》C

24. () () 下列關於 Scratch 的敘述，何者正確？ (A)屬於低階程式語言 (B)是視覺化的程式設計工具 (C)完全不需要學習就能撰寫程式 (D)必須輸入文字指令來撰寫程式

《答案》B

25. () () 利用 Scratch 撰寫程式，按下綠旗後，程式執行結果會呈現在何處？ (A)程式積木列表區 (B)程式編輯區 (C)角色區 (D)舞臺區

《答案》D

26. () () 使用 Scratch 撰寫程式時，若想使用範例庫中提供的角色「Abby」，應使用何種功能，才能讓「Abby」出現在舞臺上？ (A)上傳角色 (B)選個角色 (C)上傳背景 (D)選個背景

《答案》B

27. () () 小宇拍攝了一張海邊的照片，存放在電腦中。若他想用這張照片作為 Scratch 程式的舞臺背景，應使用何種功能，才能達到目的？ (A)上傳角色 (B)選個角色 (C)上傳背景 (D)選個背景

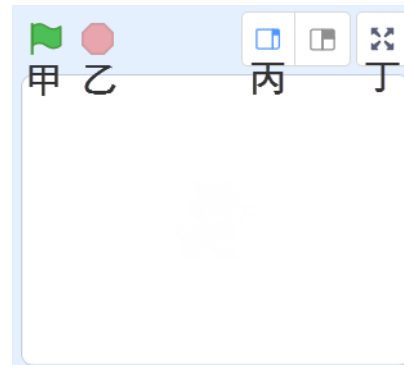
《答案》C

28. () () 某角色身上的程式如附圖所示，請問這個程式用到何種流程控制結構？ (A)循序結構 (B)選擇結構 (C)重複結構 (D)上述三種結構都沒有用到。



《答案》A

29. () () 寫好 Scratch 程式之後，應該按舞臺上方哪一個按鈕，才能讓程式開始執行？ (A)甲 (B)乙 (C)丙 (D)丁

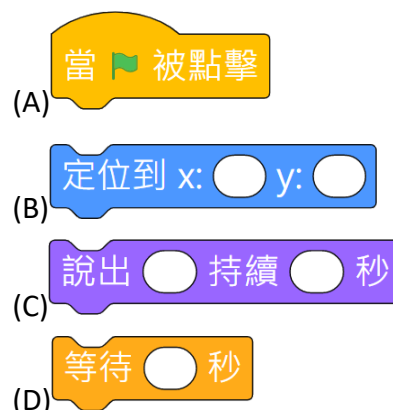


《答案》A

30. () () 開啟一個新專案之後，若舞臺上有我們不需要使用的角色，如何處理較為適合？ (A)將角色隱藏 (B)將角色刪除 (C)將角色匯出

《答案》B

31. () () 下列哪一個指令，可以改變角色在舞臺上的位置？



《答案》B


32. () () 已知某角色有兩種不同的造型，該用哪一類的指令，才能控制角色的造型變化？ (A)控制類 (B)事件類

(C)外觀類 (D)動作類

《答案》C

33. () () 若想利用程式積木來控制角色的尺寸大小，應使用哪一類的積木？ (A)外觀類 (B)動作類 (C)事件類 (D)控制類

《答案》A

34. () () 若某角色的原始高度是 200 點，當執行了  指令之後，角色的高度變為多少點？ (A)100 (B)150 (C)200 (D)300

《答案》A

詳解：此指令會讓角色變為原始尺寸的 50%。

35. () () 在 Scratch 中，「可以用來觸發程式執行」的指令被歸類在「事件類」積木中，例如：當背景切換時、當收到訊息時。則下列哪一指令也同屬於事件類指令？

(A) 

(B) 

(C) 

(D) 

《答案》A