

年 班 座號：_____ 姓名：_____

壹、選擇-：(每題 0 分。共 0.0 分)：

1. () () 下列哪一種行為是恰當的使用網路行為？ (A)盜錄 Netflix 上的電影 (B)檢舉亂傳假消息的帳號 (C)在臉書上隨意散播他人照片 (D)大量使用表情符號或注音文

《答案》B

詳解：(A)盜錄屬於違法行為。(C)此舉可能侵害他人隱私權。(D)表情符號應適度使用，避免他人無法理解正確意思。

2. () () 因應遠距教學的需求，小樂的家人幫他買了一臺新電腦，請問他應該避免進行下列哪一種行為，以確保自身或電腦的安全？ (A)定時起身走動休息 (B)時常備份重要資料 (C)訂閱合法的影音串流媒體 (D)下載遊戲破解檔以快速破關

《答案》D

詳解：來源不明的破解檔很有可能夾帶惡意程式，隨意下載容易導致電腦中毒，應加以避免。

3. () () 如果有情緒上的問題，可以撥打下列哪一個電話，求助專業諮商機構？ (A)165 (B)0800 (C)1968 (D)1995

《答案》D

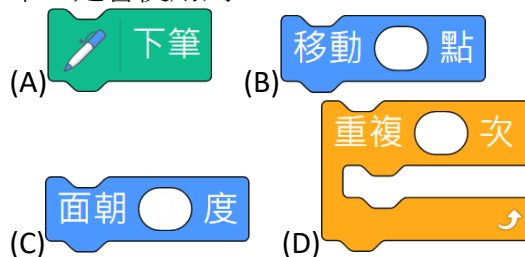
4. () () 小芳每天都會觀看新聞節目，他發現有些新聞畫面會經過霧化或馬賽克特效處理，避免畫面中出現產品或企業商標。試問新聞節目此舉是避免什麼疑慮？ (A)不實新聞 (B)業配新聞 (C)新聞立場偏頗 (D)以上皆是

《答案》B

5. () () 某政治人物發表公開談話，隔天，甲乙兩家報紙均節錄其部分內容，但卻作出完全不同論述的報導。比對這兩份報導，可印證出下列何種現象？ (A)訊息可能是基於某些目的而被建構出來的 (B)不同的訊息製造者有著各自的立場 (C)媒體傳遞的訊息不一定正確 (D)以上均是

《答案》D

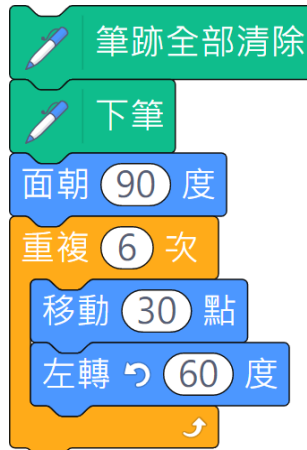
6. () () 若想在 Scratch 中，以畫筆功能畫出一個正方形，則下列哪一個積木一定會使用到？



《答案》A

詳解：(A)無論以何種方式畫圖，都必須先下筆才能畫出圖案。(B)、(C)以滑行積木移動到指定坐標，就不用設定面朝角度、移動點數。(D)使用循序結構依序完成四個邊的移動，一樣可以完成繪製。

7. () () 執行附圖程式後，請問會畫出什麼圖形？ (A)正三角形 (B)正六邊形 (C)2 個正三角形 (D)2 個正六邊形

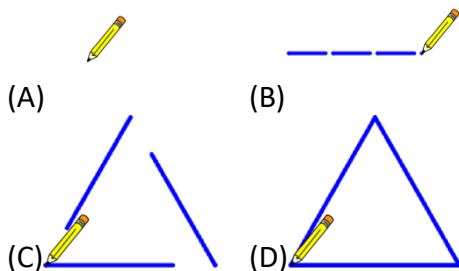


《答案》B

8. () () 請問角色「鉛筆」執行附圖程式後，舞臺的呈現結果為何？

```

    筆跡全部清除
    重複 3 次
      移動 150 點
      左轉 120 度
    停筆
  
```



《答案》A

詳解：需加入「下筆」積木才能描繪出移動軌跡。

9. () () 下列何者並非將程式模組化的優點？ (A) 模組可以重複讀取、使用，節省記憶體空間 (B) 經由模組化的程式，能夠大幅提升執行速度 (C) 各模組具有功能獨立的特性，方便除錯及維護 (D) 程式拆解成多個模組，多人同時進行開發，可以提高開發效率

《答案》B

10. () () 下列關於 Scratch 函式的敘述，何者正確？

- (A) 函式不能同時傳入多個參數
- (B) 使用函式一定可以讓程式碼更易讀
- (C) 同一個角色中可以設定多個相同名稱的函式
- (D) 在不同角色中分別設定一個函式，其函式名稱可以相同

《答案》D

詳解：(A) 同一個函式可以有多個參數，且可以傳入不同種類的參數，如文字、數值、布林等。(B) 函式應有適當的命名、合理的程式架構，才有助於程式的理解與閱讀。(C) 同一個角

色中，函式名稱不得重複。

11. () () 請問下列何者為模組化程式設計的優點？ (A) 增加可讀性，有助於程式的理解 (B) 模組能重複取用，可節省記憶體空間 (C) 大程式可拆分為多個模組同時開發，提升設計效率 (D) 以上皆是

《答案》D

12. () () 下列關於 Scratch 函式中「參數」的敘述，何者有誤？ (A) 參數可以自訂名稱 (B) 可傳入文字、數字 (C) 函式中一定要有參數 (D) 函式中可以有多个參數

《答案》C

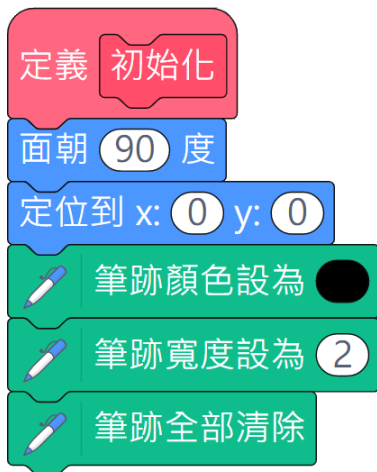
詳解：函式不一定要有參數也可以執行，一般而言，參數是用於傳入會變動的特定資料，若程式中並沒有需要修改的資料，就不必增加參數。

13. () () 將「初始化」積木分別放在圖 1 程式的甲、乙、丙處時，哪些能夠順利繪製出正方形？ (A) 甲、乙 (B) 乙、丙 (C) 甲、丙 (D) 甲、乙、丙

```

    當 被點擊
    甲
    下筆
    乙
    重複 4 次
      丙
      移動 50 點
      左轉 90 度
    停筆
  
```

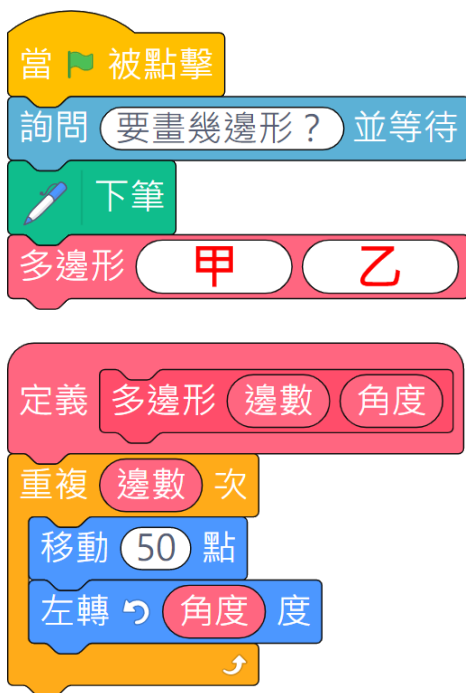
▲ 圖 1



▲圖2

《答案》A

14. () () 若要讓程式能正確繪製出正多邊形，則圖中的甲、乙應分別填入下列哪一組內容？
- (A) 甲：詢問的答案。乙：詢問的答案÷360
 (B) 甲：詢問的答案。乙：360÷詢問的答案
 (C) 甲：詢問的答案÷60。乙：詢問的答案
 (D) 甲：360÷詢問的答案。乙：詢問的答案



《答案》B

15. () () 下列哪一項陣列的操作指令，不會改變陣列中元素的組成與位

置？ (A)寫入 (B)讀取 (C)刪除 (D)插入

《答案》B

16. () () 在 Scratch 中，「陣列」是以什麼形式表現？ (A)清單 (B)變數 (C)函數 (D)表格

《答案》A

17. () () 有一陣列 W 「2、4、6、8」經過一次陣列操作後，結果為「2、4、6、8」，試問其經過什麼操作？ (A)添加 (B)讀取 (C)刪除 (D)插入

《答案》B

詳解：陣列內容沒有變更，僅有兩種可能，包含「在相同位置寫入相同資料」、「讀取資料」兩種，故選(B)。

18. () () 下列關於 Scratch 中清單的敘述，何者正確？ (A)屬於二維清單結構 (B)清單名稱不能使用中文 (C)清單長度會隨資料數量改變 (D)舞臺上的「清單視窗」不能調整顯示位置與大小

《答案》C

19. () () 有一 Scratch 清單如附圖所示，請問「賽跑排名[2]」代表的是下列哪個動物？ (A)烏龜 (B)小貓 (C)海獺 (D)兔子



《答案》B

20. () () 執行附圖程式後，試問變數「暫存」的值與下列何者相同？

```

當 被點擊
變數 暫存 設為 0
重複 清單 K 的長度 次
  變數 暫存 改變 1

```

- (A) K 的第 1 項
- (B) 清單 K 的長度
- (C) K 的第 暫存 項
- (D) 暫存 在 K 裡的項目編號

《答案》B

21. () () 阿德將在動物園看見的動物記錄在附圖清單中，試問他應該執行下列哪一段程式，才能讓清單中的內容都是水中生物？

```

水中生物
1 海豚
2 羊駝
3 鯨魚
4 鯊魚
+ 長度 4 =

```

- (A) 添加 旗魚 到 水中生物
- (B) 刪除 水中生物 的第 1 項
- (C) 替換 水中生物 的第 2 項為 鯨魚
- (D) 插入 海狗 到 水中生物 的第 2 項

《答案》C

22. () () 有一清單如附圖所示，關於此清單的敘述何者一定錯誤？

```

Z
1 足球
2 籃球
3 棒球
4 桌球
+ 長度 7 =

```

(A)清單中共有 4 個元素 (B)資料中沒有「排球」 (C)清單名稱為「Z」 (D)只有文字資料

《答案》A

詳解：(A)清單長度 7，表示共有 7 個元素。(B)(D)由於顯示出的清單資料不完整，因此這 2 個選項皆無法判斷。

23. () () 小明想寫一個抽籤程式，每次執行程式時要抽出 4 個介於 1~30 且不重複的數字，存入「抽籤清單」中，請問下列程式未達到哪一項需求？(A)要取出 4 個數字 (B)要隨機取號 (C)號碼不能重複 (D)號碼要介於 1~30 之間

```

當 被點擊
刪除 抽籤清單 的所有項目
重複直到 清單 抽籤清單 的長度 = 4
  添加 隨機取數 1 到 30 到 抽籤清單

```

《答案》C

24. () () 玲玲設計了一個猜大小的程式，程式碼如附圖，在重複執行 3 次程式之後，則下列敘述何者錯誤？

- (A)清單長度為 1
- (B)清單不會有重複的資料
- (C)清單中的資料可能包含「5」
- (D)若在清單中存入「小」，則變數 n 可能為 2

《答案》C

詳解：清單中僅可能有「大」、「小」這兩種資料。

25. () () 小文寫了一個猜數字的遊戲，程式如附圖所示，他邀請同學一起遊玩，請問哪一位同學的遊玩過程中，程式會說出「恭喜答對！」？
- (A) 小可預計依序猜測「2、4、6、8」
 (B) 阿樂預計依序猜測「1、3、5、7」
 (C) 小雪預計依序猜測「9、7、6、4、2、1」
 (D) 阿碧預計依序猜測「8、7、6、5、4、3」

《答案》B

詳解：(A)、(C)預計猜測內容皆與謎底不相同。(D)雖預計在第6次時猜測3，但程式猜測到5次後就會終止，實際上無法執行到此，因此不會猜中。

26. () () 執行附圖程式後，下列哪一組數字不可能出現在清單中？

- (A) 1, 18, 7, 3, 21 (B) 5, 20, 9, 12, 6
 (C) 17, 10, 4, 2, 8 (D) 19, 8, 1, 7, 13

《答案》A

詳解：(A)隨機取數的範圍為1~20，故不會出現21。

27. () () 執行附圖程式後，若被添加到清單的內容為「0」，則下列何者可能是「N」的內容？

- (A) 1 (B) 2 (C) 7 (D) 9

《答案》D

詳解：添加0，表示 $N < 9$ 不成立，N 隨機取出的數字應為9或10。

28. () () 某角色身上有附圖程式，執行程式後，下列何者不可能是角色最終的坐標位置？

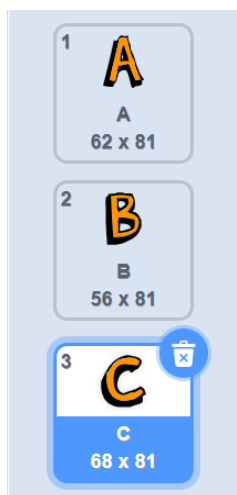
- (A) (1, 0) (B) (10, 0) (C) (25, 0) (D) (45, 0)

《答案》A

詳解：X 坐標的數字範圍為5~50。

29. () () 有一角色身上的造型狀態

如附圖所示，試問分別執行下列選項的程式後，哪一段程式的執行結果與其他三者不同？



- (A) 造型換成 B
- (B) 造型換成下一個
- (C) 造型換成 1 + 1
- (D) 變數 暫存 設為 2
造型換成 暫存

《答案》B

詳解：角色目前狀態為造型 C，即第 3 個造型。
(A) 執行後造型為 B。
(B) 造型會換回第 1 個造型，執行後造型為 A。
(C)、(D) 造型換成 2，執行後造型為 B。

30. () () 已知每建立一個分身，就會占用電腦一部分記憶體，當記憶體不足時，可能造成程式當機。在一射擊遊戲中，每個子彈都是一個分身，當子彈到達畫面邊緣後就會消失不見。則程式中可以執行下列哪個指令，以釋放出所占用的記憶體？

- (A) 隱藏
- (B) 分身刪除

(C) 筆跡全部清除

(D) 造型換成 空白造型

《答案》B

詳解：(A)、(D) 隱藏或空白造型的角色，實際上仍存在於程式中，依然會占用記憶體。(C) 筆跡清除無法刪除分身。