


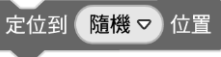



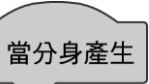


補考方式：請同學找出下列問題的答案，並將題目連同答案抄寫一遍，字體務必工整，用心書寫，唯有付出努力，才能換取及格分數，加油。

一、是非題：

- (☐) 1. 可以透過模組化的概念將複雜的程式碼簡化，使其容易維護。
- (☐) 2. 寫程式時我們可以利用副程式來簡化主程式，使程式更易閱讀。
- (☐) 3. 撰寫程式時，可將不同任務寫成不同副程式，增加程式可讀性。
- (☒) 4. 程式模組化可能導致程式更複雜，因此每次都要設計兩種以上的程式碼，避免他人看不懂。
- (☒) 5. 布林值只有兩種狀態，分別為 X 與 Y。
- (☐) 6. 程式經過模組化後，通常會變得更容易除錯。
- (☒) 7. 撰寫程式時，可以直接執行副程式，無須透過主程式呼叫。
- (☒) 8. 在設計小鳥吃蟲的程式時，若要讓小鳥跟著鼠標移動，可以使用  這個指令。
- (☐) 9. 設計小鳥吃蟲程式時，由於程式中需要一直產生蟲，因此可將產生蟲的動作包裝成獨立模組，方便主程式呼叫。
- (☐) 10. 在設計小鳥吃蟲的程式時，為了讓小鳥嘴巴碰到蟲才有反應，判定的條件可以設為小鳥嘴巴的顏色。
- (☐) 11. 媒體是指承載、傳輸和控制資訊的材料及工具。
- (☐) 12. 資訊科技泛指用於管理與處理資訊所採用各種技術的總稱。
- (☒) 13. 我國的司法院設有一個針對查證假新聞相關資訊的網站，稱為「司法院即時新聞澄清專區」。
- (☒) 14. 防範不實資訊的「三不二要」原則中，「三不」是指不輕信、不承諾、不散播。
- (☐) 15. 我國憲法賦予人民言論自由的權利，所以可以自由地發表言論。
- (☒) 16. 目前我國與其他民主國家大都使用「事前限制」來規範言論自由。
- (☒) 17. 霸凌的現象只會在校園裡出現，出社會後就不會發生。
- (☐) 18. 網路霸凌中的「文字嘲弄」，通常用有歧視、嘲笑、甚至惡毒的文字，透過網路去批評或騷擾，造成受凌者極大的精神壓力。
- (☒) 19. 長期使用網路玩線上遊戲，將會使專注力越來越集中。
- (☐) 20. 如果想釐清自己有無網路沉迷的問題，可以至臺北市政府衛生局社區心理衛生中心網頁的心理評量專區，自行填寫「網路使用評量表」。
- (☐) 21. 在日常生活中，演算法時時刻刻在幫我們解決問題。
- (☒) 22. 不同的演算法必須能夠精確的解決問題，執行不同的演算法時，不須評估它的效能差異，可以達成目的即可。
- (☐) 23. 演算法是一個可以交由電腦進行計算的具體步驟，它是一組有限運算規則的集合，包含問題精確的輸入、處理、輸出。
- (☐) 24. 「選擇排序法」的概念是反覆從未排序的原始資料中取出最小的元素，加到另一個已排序數列的最後一項，待所有原始資料中的元素都取出後，已排序的資料就是我們要的結果。
- (☐) 25. 在「選擇排序法」中，由於「找出最小值」的流程一直重複，所以可以將找出最小值的方法設為副程式。
- (☐) 26. 「選擇排序法」和「插入排序法」兩種方法都可以將清單中的資料由小排到大。
- (☐) 27. 遇到搜尋的資料量過多時，就必須從解決問題的過程中去找出規則，將其發展成一套搜尋演算法，而這套演算法適用於各種大小的資料量與各種不同的目標資料。
- (☐) 28. 在寫「循序搜尋法」的程式時，我們可以透過詢問積木，請使用者輸入一個數字，做為搜尋的目標資料。
- (☒) 29. 在寫「循序搜尋法」的程式時，目標資料需與原始資料清單中的每個數字進行比對，一定要比對完所有數字，才會停止比對。
- (☒) 30. 在寫「循序搜尋法」的程式時，需要設定變數「二分位置」。

二、選擇題：

- (B) 1. 請問應透過何種方式在程式內達到模組化的功效？
- (A) 包裝主程式 (B) 撰寫副程式
- (C) 簡化主程式 (D) 以上皆非
- (D) 2. 請問下列何者為主機內裝模組化後的優點？
- (A) 可隨時升級主機內配件 (B) 方便更換主機零組件
- (C) 容易拆裝模組 (D) 以上皆是
- (D) 3. 請問下列何者為軟體開發實務中，副程式的主要功能？
- (A) 增加程式可讀性
- (B) 將主程式的問題拆解成獨立的模組
- (C) 可交由多人設計副程式，整合成一大程式
- (D) 以上皆是
- (B) 4. 下列關於副程式的敘述何者正確？
- (A) 副程式無法直接執行
- (B) 主程式可以透過呼叫來使用副程式
- (C) 主程式一定需要副程式，避免程式碼過於複雜
- (D) 以上皆是
- (B) 5. 請問在 Scratch 3.0 中，應該如何設定副程式？
- (A) 新增畫筆功能 (B) 建立函式積木
- (C) 增加重複次數 (D) 新增等待一秒指令
- (D) 6. 請問下列何者屬於變數？
- (A) 數字 (B) 文字
- (C) 布林值 (D) 以上皆是
- (A) 7. 請問下列何者屬於布林值？
- (A) True (B) value
- (C) X (D) 123
- (B) 8. 下列敘述何者正確？
- (A) 不同型態的資料所使用的記憶體相同
- (B) 布林值僅有兩種狀態
- (C) 電腦使用越多記憶體執行的速度越快
- (D) 以上皆非
- (A) 9. 在小鳥吃蟲的程式中，可以使用何種程式碼讓被鳥吃的蟲消失？
- (A)  (B) 
- (C)  (D) 
- (C) 10. 設計小鳥吃蟲的程式時，請問若要產生十隻蟲，可以使用下列哪一個程式碼？
- (A)  (B) 
- (C)  (D) 

- (A) 11. 下列哪一項比較符合資訊科技的定義？
- (A) 泛指用於管理與處理資訊所採用各種技術的總稱
 - (B) 指承載、傳輸和控制資訊的材料及工具
 - (C) 只有與電腦有關的硬體算是資訊科技
 - (D) 包括平面媒體及電子媒體等大眾媒體
- (C) 12. 近年來因網路科技的快速發展，產生了很多新的傳播媒體，下列何者不是？
- (A) 直播
 - (B) 影音分享平臺
 - (C) 雜誌
 - (D) 以上皆是
- (D) 13. 為檢視資訊失序，目前檢警單位對假訊息的定義主要包含下列哪一選項？
- (A) 惡意
 - (B) 虛假
 - (C) 具危害性
 - (D) 以上皆是
- (A) 14. 根據歐洲理事會對「資訊失序」2017 年的報告中，《錯誤資訊》的定義為下列何者？
- (A) 指資訊雖與事實不符，但無惡意，也沒有造成傷害
 - (B) 指與事實不符，為了傷害特定對象或達到某種目的
 - (C) 符合事實但有惡意，刻意大肆渲染，造成對方傷害
 - (D) 符合事實但無惡意，刻意大肆渲染，為求曝光度
- (D) 15. 下列何者是言論表達的方式？
- (A) 表演
 - (B) 寫作
 - (C) 歌曲
 - (D) 以上皆是
- (D) 16. 下列哪個狀況符合「公然」的條件？
- (A) 通訊軟體群組
 - (B) 網路留言板
 - (C) 火車站大廳
 - (D) 以上皆是
- (D) 17. 霸凌會以下列哪一種形式發生？
- (A) 文字
 - (B) 言語
 - (C) 肢體動作
 - (D) 以上皆是
- (D) 18. 如何有效杜絕網路霸凌？
- (A) 多給予被霸凌者關懷及陪伴
 - (B) 絕對不可以一味地跟隨霸凌者，用文字謾罵被害人
 - (C) 不要人云亦云，看到網路上有針對同學惡意謾罵的資訊，隨即與師長聯繫，並且協助被害者
 - (D) 以上皆是
- (A) 19. 網路成癮者不會出現下列何種身體狀況？
- (A) 身強體壯
 - (B) 注意力不集中
 - (C) 容易分心
 - (D) 精神不振
- (D) 20. 生活中發生的哪些問題，會導致沉迷於網路的狀況？
- (A) 人際關係的困境
 - (B) 不想面對現實
 - (C) 與家長產生爭執，在家庭無法得到溫暖
 - (D) 以上皆是

- (D) 21. 演算法可以用下列何種方式來呈現？
 (A) 流程圖 (B)文字敘述 (C) 程式碼 (D)以上皆是
- (A) 22. 下列生活中常見的東西，何者屬於演算法的一種？
 (A) 食譜 (B)樂譜 (C) 月曆 (D)農民曆
- (B) 23. 下列關於演算法的敘述，何者錯誤？
 (A) 解決同一個問題可以用不同演算法
 (B) 一種演算法只能解決一種問題
 (C) 演算法可以使用程式碼來表示
 (D) 以上皆是
- (D) 24. 下列有關演算法「選擇排序法」的相關敘述，何者正確？
 (A) 此程式可以使用副程式
 (B) 此程式需先找出原始資料中的最小值
 (C) 此程式執行完畢後，會將原始資料由小排到大
 (D) 以上皆是
- (D) 25. 下列為「選擇排序法」的步驟，關於其步驟之排序，下列何者正確？
 (A) 從原始資料中找到第一個最小的元素，將它加到已排序數列的第一項。
 (B) 接著再從原始資料中找到最小的元素。
 (C) 將此元素加到已排序數列的最後一項。
 (D) 重複執行前兩項步驟，直到原始資料全部處理完成。
- (A) 26. 在寫「插入排序法」的演算法時，如何確保不會從未排序的原始數列中重複取出已經排序過的元素？
 (A) 取出一個數字後，將原始資料清單中的第一個數字刪除
 (B) 取出一個數字後，將原始資料清單中的最後一個數字刪除
 (C) 取出一個數字後，將原始資料清單重新整理
 (D) 取出一個數字後，將原始資料清單重新排列
- (B) 27. 下列關於「插入排序法」和「選擇排序法」的比較，何者正確？
 (A) 兩者執行完後的結果是不相同的
 (B) 兩者會使用到一個相同的變數，名稱為資料位置
 (C) 兩者都需要搭配副程式
 (D) 以上皆是
- (A) 28. 下列關於課本「循序搜尋法」程式的敘述，何者正確？
 (A) 執行完後會告訴我們目標資料位於第幾項
 (B) 此程式需設置至少 2 個清單
 (C) 搜尋到最後一定找得到目標資料
 (D) 此演算法只適用資料量小的清單
- (A) 29. 下列關於「二元搜尋法」的敘述，何者正確？
 (A) 一般而言，搜尋效率比「循序搜尋法」高
 (B) 此程式需設置至少 2 個清單
 (C) 搜尋到最後一定找得到目標資料
 (D) 此演算法只適用資料量小的清單
- (D) 30. 下列關於「二元搜尋法」的原始資料限制，何者正確？
 (A) 原始資料一定要超過 10 筆以上
 (B) 原始資料一定要包含數字 2
 (C) 所指定的目標資料一定會在原始資料內
 (D) 原始資料一定要經過排序