

電資學院基礎學科會考題庫

2023 年 11 月 15 日修訂版

| 題號 | 題型 | 正解 | 題目 |
|----|-------|----|---|
| 1 | 基本觀念篇 | 3 | Android 其實源自於哪個作業系統的核心？ (1) Windows (2) Palm (3) Unix (4) iOS |
| 2 | 基本觀念篇 | 3 | Chrome OS 是哪家公司推出的作業系統？ (1) Apple (2) Microsoft (3) Google (4) IBM |
| 3 | 基本觀念篇 | 1 | Linux 是由哪一個系統移植而來？ (1) Unix (2) Mac OS (3) Windows (4) MS-DOS |
| 4 | 基本觀念篇 | 3 | 負責管理電腦軟、硬體資源，讓電腦運作得到較佳效能的軟體是？ (1) 應用軟體 (2) 語言翻譯軟體 (3) 作業系統 (4) 統計分析軟體 |
| 5 | 基本觀念篇 | 4 | UNIX 是屬於何種作業系統 (1) 單人單工 (2) 多人單工 (3) 單人多工 (4) 多人多工 |
| 6 | 基本觀念篇 | 2 | 下列哪一種作業系統不適合佈署到智慧型手機上使用？ (1) Android (2) Unix (3) iOS (4) Windows Phone |
| 7 | 基本觀念篇 | 2 | Windows 與 Mac-OS 等作業系統提供圖形化使用者介面，簡稱為 (1) GPS (2) GUI (3) Window (4) IDE |
| 8 | 基本觀念篇 | 1 | 下列何者不是「物件導向程式設計」的特性？ (1) 機密性 (2) 封裝性 |

| | | | |
|----|-------|---|---|
| | | | (3) 繼承性 (4) 多形性 |
| 9 | 基本觀念篇 | 2 | 一計算機提供給多使用者共同使用，使用者可依據不同的方式分享計算機之使用時間，但看似獨自使用該系統，此種方式之計算機處理系統稱之為： (1) 整批處理系統 (2) 分時處理系統 (3) 即時處理系統 (4) 平行處理系統 |
| 10 | 基本觀念篇 | 1 | 下列何者不是作業系統？ (1) Firefox (2) Linux (3) MacOS (4) WindowsXP |
| 11 | 基本觀念篇 | 2 | 下列何種作業系統方式是將資料分散至各地電腦處理，以享用各地的電腦資源？ (1) 平行式系統 (2) 分散式系統 (3) 分時系統 (4) 多工系統 |
| 12 | 基本觀念篇 | 1 | 在不同機器平台的電腦之間，哪一種程式語言的差異最小？ (1) 高階語言 (2) 自然語言 (3) 機器語言 (4) 組合語言 |
| 13 | 基本觀念篇 | 4 | 下列何者不是作業系統的功能 (1) 系統資源的分配 (2) 監督作業 (3) 資源工作的安排 (4) 資料庫的管理 |
| 14 | 基本觀念篇 | 4 | 下列何者不是系統軟體？ (1) 作業系統 (2) 翻譯程式 (3) 載入程式 (4) 電腦會計管理系統 |
| 15 | 基本觀念篇 | 3 | 下列何者不是系統軟體？ (1) 組譯程式 (2) 載入程式 (3) 薪資系統 (4) 作業系統 |
| 16 | 基本觀念篇 | 4 | 下列何者不屬於作業系統的功能？ (1) 管理記憶體 |

| | | | |
|----|-------|---|---|
| | | | <p>(2) 保護記憶體</p> <p>(3) 分配電腦資源</p> <p>(4) 編譯程式</p> |
| 17 | 基本觀念篇 | 3 | <p>下列何者是目前使用中，數量最多的資料庫系統架構呢？</p> <p>(1) 階層式資料庫(Hierarchical Database)</p> <p>(2) 網路式資料庫(Network Database)</p> <p>(3) 關聯式資料庫(Relational Database)</p> <p>(4) 物件導向資料庫(Object-Oriented Database)</p> |
| 18 | 基本觀念篇 | 1 | <p>在 WWW 上是以何種 Unicode 編碼方式最為通行？</p> <p>(1) UTF-8</p> <p>(2) UTF-16</p> <p>(3) UTF-32</p> <p>(4) UTF-48</p> |
| 19 | 基本觀念篇 | 4 | <p>下列何者對 Linux OS 的敘述是正確的？</p> <p>(1) 屬 Windows NT 的一種</p> <p>(2) 只能在個人電腦上執行</p> <p>(3) 只能作 Server 使用</p> <p>(4) 有在網路上公佈程式原始碼</p> |
| 20 | 基本觀念篇 | 3 | <p>大部分的計算機是採用下列何種方式來表示負數？</p> <p>(1) 帶正負符號大小表示法</p> <p>(2) 1's 補數系統</p> <p>(3) 2's 補數系統</p> <p>(4) 4's 補數系統</p> |
| 21 | 基本觀念篇 | 3 | <p>下列哪個作業系統只提供命令列介面？</p> <p>(1) Mac OS</p> <p>(2) Linux</p> <p>(3) DOS</p> <p>(4) Unix</p> |
| 22 | 基本觀念篇 | 4 | <p>下列有關批次處理系統的敘述，何者有誤？</p> <p>(1) 資料處理具週期性，無須隨到隨處理</p> <p>(2) 所需設備較簡單，操作亦較單純</p> <p>(3) 使用者無法獲得即時資訊</p> <p>(4) 會降低單位時間內電腦工作量</p> |
| 23 | 基本觀念篇 | 1 | <p>下列敘述何者正確？</p> <p>(1) 多工(multitasking)之作業系統可以使用單一 CPU 來達成</p> <p>(2) 交通管制及銀行自動提款可使用批次處理(batch processing)</p> <p>(3) 薪資結算適合使用即時系統(real-time system)</p> <p>(4) 當電腦使用兩個以上的 CPU 同時執行同一程式時，稱為分時處理系統(time-sharing system)</p> |
| 24 | 基本觀念篇 | 2 | <p>用來監督管理電腦所有資源的軟體為</p> <p>(1) 管理資訊系統</p> <p>(2) 作業系統</p> |

| | | | |
|----|-------|---|---|
| | | | (3) 檔案系統 (4) I/O 系統 |
| 25 | 基本觀念篇 | 4 | 要能表示 A~Z 及 a~z 的英文字母，最少需要幾個位元(bit)？ (1) 3 (2) 4 (3) 5 (4) 6 |
| 26 | 基本觀念篇 | 4 | 在用戶端個人電腦，利用應用程式來存取資料庫的使用者稱為 (1) 資料庫設計師 (2) 資料庫管理師 (3) 資料庫操作師 (4) 終端使用者 |
| 27 | 基本觀念篇 | 3 | 作業系統簡稱為 (1) AO (2) OA (3) OS (4) OP |
| 28 | 基本觀念篇 | 3 | 使用者與計算機硬體間的關係，何者正確？ (1) 使用者→硬體→應用程式→系統程式 (2) 使用者→應用程式→硬體→系統程式 (3) 使用者→應用程式→系統程式→硬體 (4) 使用者→系統程式→應用程式→硬體 |
| 29 | 基本觀念篇 | 2 | 通用作業系統為一個資源管理者，以下那種資源不在其管轄範圍內 (1) 處理機資源 (2) 網路資源 (3) 輸出入通道資源 (4) 記憶體及檔案資源 |
| 30 | 基本觀念篇 | 4 | 試將二進位數字 1001.101 轉換成十進位數字。 (1) 6.925 (2) 7.825 (3) 8.725 (4) 9.625 |
| 31 | 基本觀念篇 | 2 | 試將二進位數字 1011001010.1101101 轉換成八進位數字。 (1) 1311.665 (2) 1312.664 (3) 1313.663 (4) 1314.662 |
| 32 | 基本觀念篇 | 4 | 試將二進位數字 1011001010.1101101 轉換成十六進位數字。 (1) 2CD.DD (2) 2CC.DC (3) 2CB.DB (4) 2CA.DA |

| | | | |
|----|-------|---|---|
| 33 | 基本觀念篇 | 1 | 試將二進位數字 10110101111010.1111001 轉換成十六進位數字。 (1) 2D7A.F2 (2) 2D7B.F3 (3) 2D7C.F4 (4) 2D7D.F5 |
| 34 | 基本觀念篇 | 3 | 試將二進位數字 1011111001.0011101 轉換成十六進位數字。 (1) 2F7.3C (2) 2F8.3B (3) 2F9.3A (4) 2FA.3F |
| 35 | 基本觀念篇 | 1 | 試將二進位數字 1110.101 轉換成十進位數字。 (1) 14.625 (2) 15.725 (3) 16.825 (4) 17.925 |
| 36 | 基本觀念篇 | 4 | 試將二進位數字 11100001110.101 轉換成八進位數字。 (1) 3413.2 (2) 3414.3 (3) 3415.4 (4) 3416.5 |
| 37 | 基本觀念篇 | 3 | 試將八進位數字 165.4 轉換成二進位數字。 (1) 1001010.1 (2) 1010101.1 (3) 1110101.1 (4) 1111010.1 |
| 38 | 基本觀念篇 | 2 | 試將八進位數字 3416.5 轉換成二進位數字。 (1) 10111111010.101 (2) 11100001110.101 (3) 10010101111.011 (4) 10011110001.011 |
| 39 | 基本觀念篇 | 2 | 試將十六進位數字 2F9.3A 轉換成二進位數字。 (1) 1110001001.0010101 (2) 1011111001.0011101 (3) 1101111101.0010101 (4) 1011111101.0011101 |
| 40 | 基本觀念篇 | 2 | 試將十六進位數字 3AB.5 轉換成二進位數字。 (1) 1110101010.0110 (2) 1110101011.0101 (3) 1010101011.0110 (4) 1010101010.0101 |
| 41 | 基本觀念篇 | 4 | 試將十六進位數字 E8C4.B 轉換成二進位數字。 (1) 1100100011010101.1001 |

| | | | |
|----|-------|---|--|
| | | | (2) 1100100111010101.1011 (3)1110100011010100.1001 (4)1110100011000100.1011 |
| 42 | 基本觀念篇 | 3 | 試將十六進位數字 F2A9.C 轉換成十進位數字。 (1) 62101.55 (2) 62111.65 (3) 62121.75 (4) 62131.85 |
| 43 | 基本觀念篇 | 4 | 試將十進位數字 59.75 轉換成二進位數字。 (1) 110111.11 (2) 111111.10 (3) 101011.11 (4) 111011.11 |
| 44 | 基本觀念篇 | 1 | 資料是由下列何者開始組成？ (1) 位元(Bit) (2) 位元組(Byte) (3) 記錄(Record) (4) 檔案(File) |
| 45 | 基本觀念篇 | 2 | 二進制數值 1011011111001101 以十六進制數值表示為？ (1) B7CE (2) B7CD (3) C7CD (4) C7CE |
| 46 | 基本觀念篇 | 3 | 要使用 Google 搜尋一些特定的檔案格式時，可以使用哪個語法，進行搜尋的動作？ (1) AND (2) OR (3) filetype: (4) site: |
| 47 | 基本觀念篇 | 3 | 奈米科技中的「奈」(nano)是指 10 的幾次方 (1) -3 (2) -6 (3) -9 (4) -12 |
| 48 | 基本觀念篇 | 2 | 電腦最常使用的資訊交換碼是？ (1) BCD (2) ASCII (3) CRC (4) Hamming Code |
| 49 | 基本觀念篇 | 2 | 下列何種編碼標準試圖讓世界上大部分的文字系統可以在不同的語言系統中交換、處理？ (1) EBCDIC |

| | | | |
|----|-------|---|--|
| | | | (2) Unicode (3) ASCII (4) UTF-8 |
| 50 | 基本觀念篇 | 4 | 下列何者為二維條碼？ (1) ASCII Code (2) Big5 Code (3) Unicode (4) QR Code |
| 51 | 基本觀念篇 | 4 | 下列何者為常見的手機作業系統？ (1) DreamWeaver (2) DOS (3) Windows 10 (4) Android |
| 52 | 基本觀念篇 | 3 | 購買一顆硬碟容量有 2TB，請問 T 代表容量為何？ (1) 2^{20} (2) 2^{30} (3) 2^{40} (4) 2^{50} |
| 53 | 基本觀念篇 | 1 | 二進制數值 10101010 取 2 的補數後數值為何？ (1) 01010110 (2) 01010101 (3) 11010101 (4) 10101011 |
| 54 | 基本觀念篇 | 2 | 二進制數值「00001101」取 1 的補數後數值為何？ (1) 11110011 (2) 11110010 (3) 10001101 (4) 00001110 |
| 55 | 基本觀念篇 | 3 | 若某學校有 1000 位學生，至少需要多少位元來儲存學生的學號？ (1) 8 (2) 9 (3) 10 (4) 11 |
| 56 | 基本觀念篇 | 1 | 上網瀏覽資訊時，在搜尋引擎的文字欄鍵入的一個字或一句話，稱之為？ (1) 關鍵字 (2) 運算子 (3) 運算元 (4) 檔案夾 |
| 57 | 基本觀念篇 | 4 | 下列何種數位處理不需要即時作業系統： (1) 網路銀行存提款作業 (2) 國際航班定位系統 |

| | | | |
|----|-------|---|--|
| | | | (3) 飛彈射控系統 (4) 自來水費、電話費計算系統 |
| 58 | 硬體設計篇 | 1 | DRAM 和 SRAM 的比較哪一個正確? (1) SRAM 的存取速度比 DRAM 快 (2) DRAM 成本比 SRAM 高 (3) SRAM 的存取速度比 DRAM 慢 (4) 全部皆是 |
| 59 | 硬體設計篇 | 3 | DRAM 是使用何種屬性材質來存放資料? (1) 電阻 (2) 二極體 (3) 電容 (4) 電晶體 |
| 60 | 硬體設計篇 | 4 | 一般所謂 32 位元或 64 位元微處理機(Microprocessor)是基於下列何者而稱呼的? (1) 暫存器數目 (2) 位址匯流排 (3) 控制匯流排 (4) 資料匯流排 |
| 61 | 硬體設計篇 | 3 | 一般所謂的 VLSI，就是所謂： (1) 大型積體電路 (2) 微晶片 (3) 超大型積體電路 (4) 超導體 |
| 62 | 硬體設計篇 | 2 | 下列 ROM 何者可透過電流寫入及更新資料？ (1) PROM (2) EEPROM (3) EPROM (4) OTPROM |
| 63 | 硬體設計篇 | 3 | 下列電路設計中何者的主要用途是作為快取記憶體？ (1) DRAM (2) EPROM (3) SRAM (4) OTPROM |
| 64 | 硬體設計篇 | 3 | 下列何者不是硬體的五大部門 (1) ALU 算術邏輯部門 (2) CU 控制部門 (3) DOS 磁碟作業系統 (4) Memory 記憶體 |
| 65 | 硬體設計篇 | 1 | 下列何者不為影響 CPU 處理速度的因素？ (1) 記憶體的存取時間 (2) 資料匯流排的位元數 |

| | | | |
|----|-------|---|---|
| | | | (3) CPU 內部時序電路的頻率 (4) CPU 內部資料暫存器的位元數 |
| 66 | 硬體設計篇 | 4 | 下列何者不屬於輔助記憶體? (1) 光碟 (2) 磁帶 (3) 磁碟 (4) 隨機存取記憶體 |
| 67 | 硬體設計篇 | 1 | 下列何者存取資料的速度最快? (1) 快取記憶體 (2) 隨機存取記憶體 (3) 唯讀記憶體 (4) 快閃記憶體 |
| 68 | 硬體設計篇 | 3 | 下列何者具備算術與控制之功能? (1) 軟碟 (2) 硬碟 (3) CPU (4) RAM |
| 69 | 硬體設計篇 | 2 | 下列何者是計算機硬體? (1) 應用程式 (2) CPU (3) 系統程式 (4) 作業系統 |
| 70 | 硬體設計篇 | 3 | 下列何者是處理器中負責執行算術、比較和其他運算動作的元件? (1) 機器單元 (2) 控制單元 (3) 算術邏輯單元 (4) 記憶單元 |
| 71 | 硬體設計篇 | 1 | 下列何者負責解釋和執行運作電腦的基本指令? (1) 控制單元 (2) 輸入或輸出單元 (3) 算術邏輯單元 (4) 記憶單元 |
| 72 | 硬體設計篇 | 3 | 下列何者設備讀取資料的速度最快呢? (1) 磁帶機 (2) 軟式磁碟機 (3) 硬式磁碟機 (4) 讀卡機 |
| 73 | 硬體設計篇 | 2 | 下列何種匯流排的線路為雙向 (1) 輸入/輸出通道 (2) 資料線 (3) 位址線 (4) 控制線 |

| | | | |
|----|-------|---|--|
| 74 | 硬體設計篇 | 3 | 下列何種記憶體可隨意讀出或寫入資料? (1) PROM (2) ROM (3) RAM (4) EPROM |
| 75 | 硬體設計篇 | 1 | 下列何種記憶體當電源中斷時，資料會消失 (1) RAM (2) ROM (3) 磁碟 (4) 全部皆非 |
| 76 | 硬體設計篇 | 2 | 下列何種記憶體需要透過不斷的更新(Refresh)電路不斷重建? (1) SRAM (2) DRAM (3) PROM (4) EPROM |
| 77 | 硬體設計篇 | 3 | 下列何種設備兼具輸入及輸出功能? (1) 滑鼠 (2) 鍵盤 (3) 磁碟機 (4) 光學閱讀機(OCR) |
| 78 | 硬體設計篇 | 2 | 1.磁碟機 2.觸控螢幕 3.印表機 4.光筆 5.滑鼠 6.磁帶機 7.隨身碟等，上列 7 種設備中那些是屬於輸入設備亦屬於輸出設備? (1) 1236 (2) 1267 (3) 1367 (4) 1456 |
| 79 | 硬體設計篇 | 3 | CPU 執行指令計有後列：(1)讀取資料、(2)讀取指令、(3)解碼指令、(4)執行運算等過程，下列那一個順序是正確的呢? (1) 1234 (2) 2431 (3) 2314 (4) 1243 |
| 80 | 硬體設計篇 | 3 | 下列那一個設備不是記憶體裝置? (1) 磁帶 (2) 軟式磁碟 (3) 顯示器 (4) 光碟 |
| 81 | 硬體設計篇 | 4 | 下列那一個單元負責協調及指揮各單元間的運作? (1) 記憶單元 (2) 輸入/輸出單元 (3) 算術邏輯單元 (4) 控制單元 |

| | | | |
|----|-------|---|--|
| 82 | 硬體設計篇 | 1 | 下列那一種記憶體需要不斷的補充電荷，以防止資料流失 (1) RAM (2) ROM (3) 磁片 (4) 光碟 |
| 83 | 硬體設計篇 | 3 | 下列那種唯讀記憶體可以利用電流脈衝將其原有的資料消除? (1) PROM (2) EPROM (3) EEPROM (4) 全部皆是 |
| 84 | 硬體設計篇 | 3 | 下列哪種介面卡是將數位資料轉換成類比訊號送到喇叭上發出聲音，專門處理電腦中和聲音有關的部分？ (1) 無線網卡 (2) 記憶卡 (3) 音效卡 (4) 並列埠擴充卡 |
| 85 | 硬體設計篇 | 3 | 下列對 CPU 的敘述何者不正確? (1) CPU 內含有記憶單元 (2) CPU 是屬於硬體 (3) CPU 內含有應用程式 (4) CPU 內含算術邏輯單元 |
| 86 | 硬體設計篇 | 4 | 下列儲存媒體之資料存取時間，以何種為最短? (1) 硬碟 (2) 光碟 (3) 軟碟 (4) 隨機存取記憶體 |
| 87 | 硬體設計篇 | 4 | 中央處理單元(CPU)不包含下列何種單元? (1) 控制單元 (2) 記憶單元 (3) 算術邏輯單元 (4) 輸出單元 |
| 88 | 硬體設計篇 | 2 | 中央處理單元 CPU 中的 ALU 其功能是 (1) 執行資料傳輸 (2) 執行加、減法與邏輯運算 (3) 執行中斷程式 (4) 執行控制作業 |
| 89 | 硬體設計篇 | 2 | 主記憶體中可以儲存使用者的程式與資料為 (1) ROM (2) RAM (3) PROM (4) EPROM |

| | | | |
|----|-------|---|---|
| 90 | 硬體設計篇 | 4 | <p>用來指定在 RAM (Random Access Memory) 中儲存資料的位址是下列哪一個匯流排?</p> <p>(1) 擴展匯流排 (2) 資料匯流排 (3) 控制匯流排 (4) 位址匯流排</p> |
| 91 | 硬體設計篇 | 2 | <p>由輸入單元所輸入的程式或資料存於電腦的那一部份?</p> <p>(1) 中央處理器 (2) 記憶體 (3) 控制器 (4) 全部皆非</p> |
| 92 | 硬體設計篇 | 1 | <p>在 CPU 與 RAM 之間來回傳送需要處理或是需要儲存的資料的匯流排是?</p> <p>(1) 資料匯流排 (2) 控制匯流排 (3) 位址匯流排 (4) 擴展匯流排</p> |
| 93 | 硬體設計篇 | 1 | <p>在計算機中將某一部份軟體永恆的存在唯讀記憶體中，我們稱之為</p> <p>(1) 韌體 (2) 軟體 (3) 輔助記憶體 (4) 硬體</p> |
| 94 | 硬體設計篇 | 1 | <p>在個人電腦上，要執行放在硬碟中的某一程式時，作業系統會先將程式載入何處後才開始執行?</p> <p>(1) RAM (2) ROM (3) 軟碟 (4) 光碟</p> |
| 95 | 硬體設計篇 | 2 | <p>有關 ROM 的敘述何者有誤?</p> <p>(1) 是唯讀記憶體 (2) 是輔助記憶體之一 (3) 只能讀出資料，無法寫入 (4) 當電源關閉時，存在其中之資料不會消失</p> |
| 96 | 硬體設計篇 | 3 | <p>依據：1.積體電路，2.大型積體電路，3.電晶體，4.真空管等電子元件的演進過程，下列順序中那一項為正確?</p> <p>(1) 4123 (2) 4321 (3) 4312 (4) 1234</p> |
| 97 | 硬體設計篇 | 1 | <p>指令的解釋是由電腦的那一個單元來執行</p> <p>(1) 控制單元 (2) 記憶單元</p> |

| | | | |
|-----|-------|---|--|
| | | | (3) 輸入/輸出單元 (4) 算術邏輯單元 |
| 98 | 硬體設計篇 | 2 | 指揮電腦執行基本運算的命令是 (1) 軟體 (2) 指令 (3) 敘述 (4) 程式 |
| 99 | 硬體設計篇 | 2 | 為改善快速的處理器與低速的記憶體存取速度的不平衡，試問通常使用那一種記憶體？ (1) 虛擬記憶體 (2) 快取記憶體 (3) 輔助記憶體 (4) 相連記憶體 |
| 100 | 硬體設計篇 | 2 | 計算機的基本架構中，暫存器(記憶部門)、算術及邏輯部門、控制部門三者合稱為 (1) ALU (2) CPU (3) OS (4) RAM |
| 101 | 硬體設計篇 | 1 | 計算機基本結構五個單元中，何者負責比較資料大小？ (1) 算術邏輯單元 (2) 控制單元 (3) 記憶單元 (4) 輸入/輸出單元 |
| 102 | 硬體設計篇 | 1 | 計算機與印表機間的資料傳輸屬下列何者？ (1) 單工 (2) 半雙工 (3) 全雙工 (4) 多工 |
| 103 | 硬體設計篇 | 3 | 負責電腦系統之指揮與控制的是 (1) 輸入單元 (2) 記憶單元 (3) 控制單元 (4) 算術邏輯單元 |
| 104 | 硬體設計篇 | 4 | 個人電腦的基本輸出入系統(BIOS)是儲放在下列那一種記憶體裝置內？ (1) 隨機存取記憶體 (2) 硬碟 (3) 軟式磁碟 (4) 唯讀記憶體 |
| 105 | 硬體設計篇 | 3 | 哪一種單元是存放程式與資料的地方？ (1) 算術邏輯單元 (2) 控制單元 |

| | | | |
|-----|-------|---|--|
| | | | (3) 記憶單元 (4) 輸入或輸出單元 |
| 106 | 硬體設計篇 | 3 | 哪種是提供顯示卡暫存輸出的影像，並且會影響顯示卡的可用解析度與最大色彩數？ (1) 解析度 (2) 色彩濃度 (3) 顯示記憶體容量 (4) 記憶時脈 |
| 107 | 硬體設計篇 | 3 | 哪種裝置/機制的功能是将位元從輸入裝置傳輸到記憶體？ (1) 光碟機 (2) 硬碟 (3) 匯流排 (4) 擴充卡 |
| 108 | 硬體設計篇 | 1 | 記憶體單元中哪個是用來儲存暫時不用的程式和資料？ (1) 輔助記憶體 (2) 隨機存取記憶體 (3) 緩衝記憶體 (4) 暫存器 |
| 109 | 硬體設計篇 | 2 | 唯讀記憶體(ROM)可用來 (1) 作為資料緩衝器 (2) 儲存開機用的基本程式 (3) 提供間接定址模式 (4) 程式變數的記憶空間 |
| 110 | 硬體設計篇 | 1 | 將電腦輸出的數位訊號轉變為類比訊號在電話線傳輸是何設備的工作 (1) 數據機 (2) 前端處理機 (3) 終端機 (4) 主電腦 |
| 111 | 硬體設計篇 | 3 | 將電路的所有元件如電晶體、電阻、二極體等濃縮在一個矽晶片上之電腦元件稱為 (1) 真空管 (2) 電晶體 (3) 積體電路 (4) 中央處理單元 |
| 112 | 硬體設計篇 | 1 | 控制單元的動作順序為何？ (1) 擷取、解譯、執行、回寫 (2) 解譯、執行、回寫、擷取 (3) 執行、回寫、擷取、解譯 (4) 回寫、擷取、解譯、執行 |
| 113 | 硬體設計篇 | 2 | 硬碟的第一個磁區，又稱為： (1) Bios 磁區 (2) 開機磁區 |

| | | | |
|-----|-------|---|---|
| | | | (3) 關機磁區 (4) 密碼磁區 |
| 114 | 硬體設計篇 | 3 | 微電腦內部不包括下列何種匯流排(Bus)? (1) 資料匯流排 (2) 位址匯流排 (3) 記憶匯流排 (4) 控制匯流排 |
| 115 | 硬體設計篇 | 2 | 雷射印表機的規格上註明 600DPI 指的是什麼? (1) 列印速度 (2) 解析度 (3) 色彩種類 (4) 置放紙張數 |
| 116 | 硬體設計篇 | 3 | 電腦 CPU 中的 ALU 其功能為何? (1) 控制存取 (2) 管理 I/O (3) 處理運算 (4) 管理記憶體 |
| 117 | 硬體設計篇 | 2 | 電腦的所有作業程序、與其他單元間互動的協調工作、資料的傳遞等，皆透過哪個單元來控制與監督? (1) 記憶單元 (2) 控制單元 (3) 算術邏輯單元 (4) 輸出/輸入單元 |
| 118 | 硬體設計篇 | 3 | 電腦處理資料的三個基本步驟是 (1) 輸入、記憶、輸出 (2) 輸入、記憶、計算 (3) 輸入、處理、輸出 (4) 記憶、計算、輸出 |
| 119 | 硬體設計篇 | 4 | 電腦對於一個圖素若使用一個位元表達，只能顯示黑或白兩色，若使用 6 個位元，則能顯示幾種顏色? (1) 8 種顏色 (2) 16 種顏色 (3) 32 種顏色 (4) 64 種顏色 |
| 120 | 硬體設計篇 | 4 | 對於 ROM 與 RAM 的敘述何者正確? (1) ROM 屬於輸入單元，RAM 屬於輸出單元 (2) ROM 屬於控制單元，RAM 屬於算術邏輯單元 (3) ROM 是軟體，RAM 是硬體 (4) 兩者均屬於記憶單元 |
| 121 | 硬體設計篇 | 2 | 算術邏輯單元不具何者之功能 (1) 計算數值 (2) 解釋程式碼 |

| | | | |
|-----|-------|---|---|
| | | | (3) 將計算之總合傳給記憶體 (4) 比較兩個數字 |
| 122 | 硬體設計篇 | 2 | 機器週期中，下列哪個基本動作是負責將指令翻譯成電腦可以執行的訊號？ (1) 擷取 (2) 解碼 (3) 執行 (4) 儲存 |
| 123 | 硬體設計篇 | 4 | 輸入、輸出裝置，以及外接的輔助記憶體，統稱為 (1) 操作系統 (2) 記憶體 (3) CPU (4) 週邊設備 |
| 124 | 硬體設計篇 | 2 | 一般所稱個人電腦容量有 2GB 的主記憶體，指的是電腦中的哪一種記憶體？ (1) 快取記憶體 (2) 動態隨機存取記憶體 (3) 靜態隨機存取記憶體 (4) 唯讀記憶體 |
| 125 | 硬體設計篇 | 4 | 下列何者對加快電腦的運算速度沒有幫助？ (1) 加裝記憶體 (2) 將處理器升級為多核心處理器，例如從同時脈的雙核心處理器，升級為四核心處理器 (3) 安裝支援 CUDA(Compute Unified Device Architecture，統一運算架構)之顯示卡 (4) 擴充 USB 介面之數量，例如 USB 插槽從八個擴增為十六個 |
| 126 | 硬體設計篇 | 1 | 下列何者不是虛擬記憶體(virtual memory)的優點？ (1) 加快記憶體存取的速度 (2) 使程式設計者可以設計較大型程式 (3) 增加多程式化程度 (degree of multiprogramming) (4) 加速程式啟動時間 |
| 127 | 硬體設計篇 | 3 | 下列具有記憶功能的硬體元件，何者速度最快？ (1) 快取記憶體 (2) 隨機存取記憶體 (3) 暫存器 (4) 硬碟 |
| 128 | 硬體設計篇 | 3 | 下列何者最適合描述「快取記憶體(cache)」的功能？ (1) 增加系統容錯能力 (2) 減少系統儲存空間 (3) 增加系統效能 (4) 增加系統可擴展性 (scalability) |

| | | | |
|-----|-------|---|---|
| 129 | 硬體設計篇 | 3 | 某硬碟每秒中最多轉 240 圈，請問該硬碟最高轉速為下列何者？ (1) 5600RPM (2) 7200RPM (3) 14400RPM (4) 72000RPM |
| 130 | 硬體設計篇 | 1 | 下列何者為電腦主機或 CPU 內建快取記憶體所使用之元件？ (1) SRAM (2) EPROM (3) DRAM (4) SDRAM |
| 131 | 硬體設計篇 | 4 | 若以固態硬碟與傳統硬碟比較，下列何者不是固態硬碟的優勢？ (1) 重量 (2) 噪音 (3) 耗電 (4) 價格 |
| 132 | 硬體設計篇 | 4 | 管理電腦硬體與資源分配也是電腦系統核心的是甚麼？ (1) 算術與邏輯單元 (2) 控制單元 (3) 暫存器 (4) 作業系統 |
| 133 | 硬體設計篇 | 3 | 下列儲存裝置何者存取速度最快？ (1) 磁帶機 (2) 磁碟機 (3) 固態硬碟 SSD (4) 光碟機 CD |
| 134 | 硬體設計篇 | 3 | 下列何者不屬於 CPU 控制單元中的暫存器？ (1) 一般用途暫存器 (2) 狀態暫存器 (3) 比較暫存器 (4) 位址暫存器 |
| 135 | 硬體設計篇 | 1 | 兼具讀出與寫入功能，且電源切斷後儲存資料即消失，是何種記憶體？ (1) 隨機存取記憶體 (2) 唯讀記憶體 (3) 可程式唯讀記憶體 (4) 輔助記憶體 |
| 136 | 硬體設計篇 | 3 | 某計算機系統的位址匯流排有 32 條位址線，則可以定址多少記憶體空間？ (1) 1GB (2) 2GB (3) 4GB (4) 8GB |

| | | | |
|-----|-------|---|--|
| 137 | 硬體設計篇 | 3 | 27 吋電腦螢幕中，「27 吋」指的是電腦螢幕的： (1) 水平長度 (2) 垂直高度 (3) 對角線長度 (4) 厚度 |
| 138 | 程式設計篇 | 4 | C++ 語言是以 C 語言為基礎，並加入下列哪一種特性？ (1) 網頁製作 (2) 多媒體設計 (3) 安全性佳 (4) 物件導向 |
| 139 | 程式設計篇 | 1 | C++ 屬於何種翻譯方式的高階語言？ (1) 編譯程式(Compiler) (2) 組譯程式(Assembler) (3) 直譯程式(Interpreter) (4) 全部皆非 |
| 140 | 程式設計篇 | 4 | Java 是屬於何種語言？ (1) 組合語言 (2) 機器語言 (3) 低階語言 (4) 高階語言 |
| 141 | 程式設計篇 | 2 | 一個佇列原本是空的，再經過 add 7，add 6，delete，add 5，delete，add 4 後，佇列前端的內容為 (1) 4 (2) 5 (3) 6 (4) 7 |
| 142 | 程式設計篇 | 1 | 一個堆疊原本是空的，再經過 push 7，push 6，pop，push 5，pop，push 4 後，堆疊最上層的內容為 (1) 4 (2) 5 (3) 6 (4) 7 |
| 143 | 程式設計篇 | 4 | 下列 4 種數值資料型別，何者可表示的數值資料範圍最大？ (1) 整數(Integer) (2) 長整數(Long) (3) 單精度(Single) (4) 倍精度(Double) |
| 144 | 程式設計篇 | 3 | 下列有關高階語言與低階語言的比較，何者錯誤？ (1) 高階語言的可讀性較高 (2) 低階語言的可攜性較差 (3) 高階語言的執行效率較佳 (4) 低階語言偵錯較困難 |

| | | | |
|-----|-------|---|--|
| 145 | 程式設計篇 | 3 | <p>下列有關高階語言編譯程式(Compiler)之敘述，何者錯誤？</p> <p>(1) 可以產生目的碼檔</p> <p>(2) 可以檢查出原始程式之語法錯誤</p> <p>(3) 可以產生執行檔並執行</p> <p>(4) 無法偵測出原始程式之邏輯性錯誤</p> |
| 146 | 程式設計篇 | 2 | <p>下列有關演算法與程式的比較何者正確</p> <p>(1) 演算法和程式都不一定要具有有限性，可存在無窮迴路</p> <p>(2) 演算法必須具有有限性，但程式則不一定</p> <p>(3) 程式必須具有有限性，但演算法則不一定</p> <p>(4) 演算法和程式都可存在無窮迴路</p> |
| 147 | 程式設計篇 | 1 | <p>下列何者不是結構化程式的基本控制結構？</p> <p>(1) 平行結構</p> <p>(2) 循序結構</p> <p>(3) 選擇結構</p> <p>(4) 重覆結構</p> |
| 148 | 程式設計篇 | 4 | <p>下列何者不是結構化程式的優點？</p> <p>(1) 容易了解</p> <p>(2) 容易維護</p> <p>(3) 容易書寫、測試、除錯</p> <p>(4) 執行速度較快</p> |
| 149 | 程式設計篇 | 4 | <p>下列何者不是資料庫的優點？</p> <p>(1) 減少資料的重覆</p> <p>(2) 維持資料的一致性</p> <p>(3) 資料的共享</p> <p>(4) 資料具有相依性</p> |
| 150 | 程式設計篇 | 4 | <p>下列何者不是載入程式的工作？</p> <p>(1) 定位(Allocation)</p> <p>(2) 連結(Linking)</p> <p>(3) 載入>Loading)</p> <p>(4) 執行(Execution)</p> |
| 151 | 程式設計篇 | 3 | <p>下列何者不是語言翻譯程式？</p> <p>(1) 編譯程式(Compiler)</p> <p>(2) 組譯程式(Assembler)</p> <p>(3) 監督程式(Supervisor)</p> <p>(4) 直譯程式(Interpreter)</p> |
| 152 | 程式設計篇 | 1 | <p>下列何者不屬於系統程式</p> <p>(1) 文書處理</p> <p>(2) 巨集處理</p> <p>(3) 組譯程式</p> <p>(4) 連結載入</p> |
| 153 | 程式設計篇 | 1 | <p>下列何者的可攜性最低，只要電腦的機型不同，命令就幾乎完全不同？</p> |

| | | | |
|-----|-------|---|---|
| | | | (1) 組合語言 (2) BASIC (3) FORTRAN (4) C |
| 154 | 程式設計篇 | 4 | 下列何者的可攜性最高，可在不同的電腦上執行？ (1) 組合語言 (2) BASIC (3) FORTRAN (4) JAVA |
| 155 | 程式設計篇 | 1 | 下列何者為堆疊(stack)結構的應用？ (1) 遞迴程序呼叫與返回處？ (2) 模擬(simulation) (3) 工作排程(job scheduling) (4) 全部皆是 |
| 156 | 程式設計篇 | 3 | 下列何種電腦語言和人類的語言最相近，且廣為大眾所使用？ (1) 中階語言 (2) 組合語言 (3) 高階語言 (4) 機器語言 |
| 157 | 程式設計篇 | 4 | 下列哪一個程式語言，適合用來開發系統軟體及一般應用程式？ (1) FORTRAN (2) COBOL (3) BASIC (4) C |
| 158 | 程式設計篇 | 1 | 下列哪一項不是高階語言(與低階語言比較)的優點？ (1) 程式需花費較長的時間撰寫 (2) 程式容易維護 (3) 程式可攜性高 (4) 容易學習 |
| 159 | 程式設計篇 | 2 | 下列哪一種程式翻譯方式，必須每次在執行程式前，逐行翻譯原始程式？ (1) 組譯 (2) 直譯 (3) 編譯 (4) 口譯 |
| 160 | 程式設計篇 | 2 | 下列敘何者是錯的？ (1) VB 是一種高階語言 (2) 高階語言的執行速度較機器語言為快 (3) 機器語言是由 0 與 1 所構成的 (4) 高階語言的可讀性較機器語言為高 |
| 161 | 程式設計篇 | 4 | 下列敘述何者不正確？ (1) 巨集處理的功能，可讓設計者將其程式中之某一部份定義為一個縮 |

| | | | |
|-----|-------|---|--|
| | | | 寫，且允許其在程式中重複地使用此一縮寫 (2) 使用巨集執行檔會變大 (3) 執行速度會比使用副程式快 (4) 高階語言無巨集功能 |
| 162 | 程式設計篇 | 4 | 下列關於直譯程式(interpreter)敘述何者不正確？ (1) 也是高階語言翻譯程式 (2) 一樣會根據文法對原始程式進行語句、語法及語意分析 (3) 不會產生目的碼 (4) 要等到將整個程式編譯完後才能執行 |
| 163 | 程式設計篇 | 3 | 下列敘述何者不正確？ (1) 編譯程式(compiler)的工作就是將高階的原始程式編譯成目的碼(object code) (2) 不同的高階語言如 FORTRAN、COBOL、C、C++、JAVA 等，會有不同對應的編譯程式 (3) 各種高階語言的文法規定都一樣 (4) 較簡單而且被廣泛使用的是 BNF(Backus-Naur Form)文法規則。 |
| 164 | 程式設計篇 | 2 | 下列敘述何者正確？ (1) 將機器碼轉譯成組合語言的程式稱為組譯器(assembler) (2) 輸入組譯器的組合語言稱為原始程式(source program) (3) 不同廠牌微處理器的組合語言指令都一樣 (4) 全部皆是 |
| 165 | 程式設計篇 | 1 | 下列敘述何者錯誤？ (1) 使用副程式，程式執行較有效率 (2) 使用副程式，可使程式結構較清晰 (3) 使用副程式，常可縮短程式而仍保持程式的可讀性 (4) 使用副程式，有利於分工合作，共同完成較大的程式 |
| 166 | 程式設計篇 | 3 | 下列程式片段的執行結果為 int x=10; while (x<50) x=x+10; printf("%d",x); (1) 10 (2) 20 (3) 50 (4) 60 |
| 167 | 程式設計篇 | 3 | 撰寫 C 語言程式的步驟依序為： (1) 編譯、編輯、執行、連結 (2) 連結、執行、編輯、編譯 (3) 編輯、編譯、連結、執行 (4) 執行、連結、編譯、編輯 |

| | | | |
|-----|-------|---|--|
| 168 | 程式設計篇 | 1 | <p>在呼叫一個函式時，若是直接把真實參數的值，指定給正式參數，則這種方法我們稱作：</p> <p>(1) 傳值呼叫 (2) 傳址呼叫 (3) 傳名呼叫 (4) 以上皆非。</p> |
| 169 | 程式設計篇 | 3 | <p>以下何者不是語言翻譯程式？</p> <p>(1) 組譯程式 (2) 直譯程式 (3) 連結程式 (4) 編譯程式</p> |
| 170 | 程式設計篇 | 4 | <p>1.組合語言;2.機器語言;3.高階語言等程式語言，若以接近人類語言的程度來做排列，其排列順序應為何？</p> <p>(1) 123 (2) 132 (3) 231 (4) 312</p> |
| 171 | 程式設計篇 | 1 | <p>巨集(Macro)與副程式(Subroutine)的敘述何者為真？</p> <p>(1) 在參數與引數的關係中，巨集為字串之替代，副程式為值與位址之替代 (2) 副程式較佔記憶空間，而巨集執行較費時 (3) 程式執行時巨集才展開，而副程式被呼叫時才執行 (4) 全部皆非</p> |
| 172 | 程式設計篇 | 2 | <p>先進先出(First In First Out)的資料結構是</p> <p>(1) 堆疊(Stack) (2) 佇列(Queue) (3) 樹(Tree) (4) 串列(List)</p> |
| 173 | 程式設計篇 | 2 | <p>在佇串中所有的新增和刪除的操作</p> <p>(1) 均在同一端完成 (2) 均在不同的兩端完成 (3) 必須在中間段完成 (4) 在何處完成沒有限制</p> |
| 174 | 程式設計篇 | 1 | <p>在流程圖中，決策判斷的圖形為</p> <p>(1) 菱形 (2) 矩形 (3) 圓形 (4) 橢圓形</p> |
| 175 | 程式設計篇 | 1 | <p>在堆疊中所有的新增和刪除的操作</p> <p>(1) 均在同一端完成 (2) 均在不同的兩端完成</p> |

| | | | |
|-----|-------|---|---|
| | | | (3) 必須在中間段完成 (4) 在何處完成沒有限制 |
| 176 | 程式設計篇 | 3 | 在程式設計時，常常需要「debug」，請問「debug」是什麼意思？ (1) 除去程式中的病毒 (2) 除去污垢 (3) 除去程式中的錯誤 (4) 除去程式中多餘的空白 |
| 177 | 程式設計篇 | 4 | 組譯器或編譯器會將原始語言轉換為目的語言。請問下敘述何者錯誤？ (1) 編譯器將高階語言轉換為目的語言程式 (2) 組譯器將組合語言轉換為目的語言程式 (3) 目的語言經結器可產生機器碼 (4) 高階語言一般與機器相關 |
| 178 | 程式設計篇 | 3 | 下何種選擇結構在條件為真時執某個動作，當條件為假時則執另一個動作？ (1) while (2) for (3) if (4) switch |
| 179 | 程式設計篇 | 3 | 有關直譯程式的敘述何者不正確？ (1) 偵錯較編譯程式容易 (2) 一邊翻譯一邊執行 (3) 執行效率較編譯程式佳 (4) 全部皆非 |
| 180 | 程式設計篇 | 4 | 有關組合語言的指令，下列敘述何者不正確？ (1) 運算碼代表指令的動作與功能 (2) 運算元是配合運算碼所需的資料 (3) 註解欄只是方便程式設計師對指令用意做說明 (4) 指令必須包含運算碼和運算元才能執行 |
| 181 | 程式設計篇 | 4 | 有關監督程式的敘述何者正確？ (1) 用來控制作業系統中其他程式的一個程式 (2) 常駐在記憶體內 (3) 當需要用到其他程式時會將控制權轉移給該程式 (4) 全部皆是 |
| 182 | 程式設計篇 | 1 | 佇列(Queue)的特性為 (1) FIFO (2) LIFO (3) FOFO (4) FILO |
| 183 | 程式設計篇 | 1 | 身份證統一編號適合使用下列哪一種類型的資料型別來表示？ (1) 字串 (2) 數值 |

| | | | |
|-----|-------|---|---|
| | | | (3) 布林 (4) 日期 |
| 184 | 程式設計篇 | 1 | 使用下列哪一種程式語言所撰寫的程式，必須經過組譯器翻譯成機器語言之後，電腦才能執行？ (1) 組合語言 (2) 程序性語言 (3) 物件導向語言 (4) 應用軟體語言 |
| 185 | 程式設計篇 | 4 | 使用直譯器將程式翻譯成機器語言的方式，下列敘述何者正確？ (1) 直譯器與編譯器翻譯方式一樣 (2) 先翻譯成目的碼再執行之 (3) 在鍵入程式的同時，立即翻譯並執行 (4) 依行號順序，依序翻譯並執行 |
| 186 | 程式設計篇 | 3 | 若某支程式必須連結使用相關的副程式，則下列何者是編譯及執行該程式的正確流程？ (1) 編譯→載入→執行 (2) 連結→執行→翻譯 (3) 編譯→連結→載入→執行 (4) 編譯→載入→連結→執行 |
| 187 | 程式設計篇 | 2 | 要和電腦溝通，最基本的語言是機器碼，又稱機器語言；但一般人卻不直接使用機器語言來撰寫程式，以下列何者是合理的原因？ (1) 機器語言執行太慢 (2) 機器語言可讀性差 (3) 機器語言必須經過組譯才能執行 (4) 機器語言必須經過編譯才能執行 |
| 188 | 程式設計篇 | 3 | 哪一種電腦語言中是由 0 與 1 兩種符號表示指令？ (1) 組合語言 (2) BASIC 語言 (3) 機器語言 (4) COBOL 語言 |
| 189 | 程式設計篇 | 4 | 下列程式片段的執行結果為 int s=0; int x=20; for (x=1;x<=5;x++) s=s+x; printf("%d",s); (1) 20 (2) 5 (3) 6 (4) 15 |

| | | | |
|-----|-------|---|---|
| 190 | 程式設計篇 | 2 | 堆疊(Stack)的特性為 (1) FIFO (2) LIFO (3) FOFO (4) LILO |
| 191 | 程式設計篇 | 2 | 1.組譯程式 ;2.編譯程式 ;3.直譯程式 ; 4.驅動程式等工具程式可將高階語言翻譯成機器語言的呢? (1) 12 (2) 23 (3) 34 (4) 14 |
| 192 | 程式設計篇 | 1 | 將解決問題的方法，以文字敘述的方式，明確的表達各步驟執行的先後順序，稱之為 (1) 演算法 (2) 流程圖 (3) 程式 (4) 副程式 |
| 193 | 程式設計篇 | 2 | 組合語言的翻譯程式為何？ (1) 編譯程式(Compiler) (2) 組譯程式(Assembler) (3) 直譯程式(Interpreter) (4) 全部皆非 |
| 194 | 程式設計篇 | 2 | 組合語言指令中的運算元，提供什麼給微處理器? (1) 要做什麼事 (2) 要用何資料 (3) 要做什麼事及要用何資料 (4) 全部皆非 |
| 195 | 程式設計篇 | 1 | 組合語言指令中的運算碼，提供什麼給微處理器? (1) 要做什麼事 (2) 要用何資料 (3) 要做什麼事及要用何資料 (4) 全部皆非 |
| 196 | 程式設計篇 | 4 | 組合語言指令中資料移轉指令的功能為何? (1) 由暫存器搬移資料到另一個暫存器 (2) 由暫存器搬移資料到記憶體位置 (3) 由記憶體位址搬移資料到暫存器 (4) 全部皆是 |
| 197 | 程式設計篇 | 2 | 組合語言程式執行程序分三個步驟：指令碼讀取→解碼→執行，以邏輯控制電路處理指令暫存器(Instruction register, IR)內指令碼的步驟為何？ (1) 指令碼讀取 (2) 解碼 |

| | | | |
|-----|-------|---|--|
| | | | (3) 執行 (4) 全部皆是 |
| 198 | 程式設計篇 | 1 | 組合語言程式執行程序分三個步驟：指令碼讀取→解碼→執行，其中必需參考程式計數器(Program counter, PC)的步驟為何？ (1) 指令碼讀取 (2) 解碼 (3) 執行 (4) 全部皆是 |
| 199 | 程式設計篇 | 2 | 程式執行時，執行環境通常會利用那一種資料結構來協助處理函數的呼叫與返回？ (1) 佇列(Queue) (2) 堆疊(Stack) (3) 圖形結構(Graph) (4) 樹狀結構(Tree) |
| 200 | 程式設計篇 | 1 | 程式設計通常包含以下四種工作：1.編寫程式； 2.編譯及測試； 3.設計演算法；4.決定需求，請問這四種工作的先後順序應為 (1) 4312 (2) 1243 (3) 4321 (4) 3412 |
| 201 | 程式設計篇 | 4 | 開發程式的過程中，常會用到 1.編譯程式(compiler)，2.載入程式(loader)，3.連結程式(linker)，4.編輯程式(editor)來處理所開發的程式，這些軟體使用依序為何？ (1) 1234 (2) 4321 (3) 4123 (4) 4132 |
| 202 | 程式設計篇 | 1 | 經過語句、語法和語意分析的步驟後，編譯程式的下一步為何？ (1) 產生中間碼 (2) 產生目的碼 (3) 結束工作 (4) 全部皆非 |
| 203 | 程式設計篇 | 4 | 撰寫程式的重要考慮因素，就是使程式容易閱讀而達成此項目的技巧為： (1) 縮排(Indenting) (2) 使用註解 (3) 使用空格列 (4) 全部皆是 |
| 204 | 程式設計篇 | 1 | 編譯程式(Compiler)中讀進原始程式後最先處理的工作項目為何？ (1) 語句分析(Lexical) (2) 語法分析(Syntax) |

| | | | |
|-----|-------|---|--|
| | | | (3) 語意分析(Semantic) (4) 產生中間碼(Code Generation) |
| 205 | 程式設計篇 | 3 | 編譯器主要的功能為何？ (1) 將組合語言程式碼轉譯成機器碼 (2) 將程式重新定址 (3) 將高階語言程式碼轉譯成機器碼 (4) 連結互相呼叫的程式 (5) 全部皆非 |
| 206 | 程式設計篇 | 4 | 關於結構化程式設計的觀念，下列何者不是其優點？ (1) 是一種由上而下的設計方法 (2) 將程式分解成多數個具有獨立功能的模組 (3) 每個模組功能單元自成一段程式 (4) 不需要做整合測試的一種程式設計方法 |
| 207 | 程式設計篇 | 2 | 在結構化程式設計的概念中，下列何者不是其所提供的結構方式？ (1) 重複結構 (2) 遞迴結構 (3) 選擇結構 (4) 循序結構 |
| 208 | 程式設計篇 | 1 | 在計算機執行程式的過程中，主程式呼叫副程式時，才將副程式由輔助記憶體載入主記憶體中，這個機制為下列何者？ (1) 動態載入(dynamic loading) (2) 動態編譯(dynamic compiling) (3) 隨插即用(plug and play) (4) 虛擬記憶體(virtual memory) |
| 209 | 程式設計篇 | 2 | 下列哪一個程式語言不能用來寫伺服器端執行的動態網頁程式？ (1) ASP (2) HTML (3) PHP (4) Java |
| 210 | 程式設計篇 | 4 | 下列何種機制使得 Java 能夠做到跨平台 (Cross Platform) 運作？ (1) 物件導向 (Object-Oriented) (2) 例外處理 (Exception Handling) (3) 多執行緒 (Multi-thread) (4) 虛擬機器 (Virtual Machine) |
| 211 | 程式設計篇 | 4 | Android 手機應用程式無法利用下列何種語言開發的？ (1) Kotlin (2) JAVA (3) C++ (4) J# |
| 212 | 程式設計篇 | 4 | 廣義的 HTML5，不包含下列哪一項？ (1) HTML5 (2) CSS3 |

| | | | |
|-----|-------|---|---|
| | | | (3) JavaScript (4) Flash |
| 213 | 程式設計篇 | 4 | 目前被普遍使用於關聯式資料庫的結構化查詢語言是下列哪一個？ (1) VB.NET (2) C# (3) Java (4) SQL |
| 214 | 程式設計篇 | 2 | 以下程式片段執行完畢後，變數 x 值應為多少？ x=0; for (i=2; i<=10; i=i+2) x=x+i; (1) 20 (2) 30 (3) 40 (4) 50 |
| 215 | 程式設計篇 | 2 | 結構化程式設計應避免使用那一流程控制命令？ (1) if-then-else (2) goto (3) switch-case (4) while loop |
| 216 | 程式設計篇 | 4 | 下列那一項不是程式語言的構成要素？ (1) 運算子(operator) (2) 敘述(statement) (3) 資料型態(data type) (4) 資料庫(database) |
| 217 | 程式設計篇 | 3 | 撰寫程式時，在程式中加「註解」的主要用途為何？ (1) 簡化編譯過程 (2) 執行檔最佳化 (3) 增加程式的可讀性 (4) 增加程式的彈性 |
| 218 | 程式設計篇 | 3 | 下列何者不是 C 或 C++的迴圈指令？ (1) while 迴圈 (2) for 迴圈 (3) loop 迴圈 (4) do while 迴圈 |
| 219 | 程式設計篇 | 2 | 程式設計時，區域變數(local variable)是指 (1) 直接宣告在（主）函式之外的變數 (2) 函式中宣告的變數 (3) 宣告在某 for 迴圈區塊中的變數 (4) 宣告在某 while 迴圈區塊中的變數 |
| 220 | 程式設計篇 | 2 | 下列程式中若變數 n 的值為 10，則執行迴圈之後 x 的值為何？ |

| | | | |
|-----|--------|---|--|
| | | | <pre>x=1; for (k=2 ; k<=n ; k+=2) x++;</pre> <p>(1) 7 (2) 6 (3) 5 (4) 4</p> |
| 221 | 程式設計篇 | 2 | <p>有關 C 語言識別字的敘述下何者錯誤?</p> <p>(1) 識別字是用命名變數或者函式名稱之用 (2) 變數名稱可以由數字做開頭第一個字 (3) 變數名稱中不能有空白 (4) 變數名稱是由英文字母、數字及底線構成</p> |
| 222 | 程式設計篇 | 4 | <p>一個函式 REC 定義如下：</p> <pre>int REC (int x){ if (x==0) return (6); else return (x*REC(x-1)); }</pre> <p>當執行 REC(5)時，其結果為何？</p> <p>(1) 6 (2) 24 (3) 120 (4) 720</p> |
| 223 | 程式設計篇 | 3 | <p>假設 I=3，J=10，K=8，以下之邏輯運算式何者之運算結果為真？</p> <p>(1) $I+K \leq J$ (2) $(I < J) \text{ and not } (J > K)$ (3) $((I < K) \text{ or } (J < K)) \text{ and } (K \geq 0)$ (4) $\text{not } ((I > J) \text{ or } (K > I))$</p> |
| 224 | 網路與通訊篇 | 1 | <p>DNS 伺服器的用途在於</p> <p>(1) 將主機名稱(Host Name)轉換成 IP 位址 (2) 分配 IP 位址 (3) 提供電子郵件寄送功能 (4) 提供上網的功能</p> |
| 225 | 網路與通訊篇 | 5 | <p>IEEE 制定了一系列無線網路傳輸標準，何者速度最快</p> <p>(1) 802.11a (2) 802.11b (3) 802.11g (4) 802.11m (5) 802.11n</p> |

| | | | |
|-----|------------|---|---|
| 226 | 網路與通訊 篇 | 1 | IPv4 使用了多少位元的位址? (1) 32 (2) 64 (3) 96 (4) 128 (5) 256 |
| 227 | 網路與通訊 篇 | 4 | IPv6 使用了多少位元的位址? (1) 32 (2) 64 (3) 96 (4) 128 (5) 256 |
| 228 | 網路與通訊 篇 | 1 | LAN 代表： (1) 區域網路 (2) 廣域網路 (3) 都會網路 (4) 無線區域網路 (5) 光纖網路 |
| 229 | 網路與通訊 篇 | 2 | OSI 模型哪一層負責準確可靠地調節從來源設備到目的地設備的資訊流 (1) 會談層 (2) 傳輸層 (3) 網路層 (4) 資料鏈結層 |
| 230 | 網路與通訊 篇 | 3 | 制定 IPv6 的主要原因是什麼？ (1) 安全 (2) 標頭格式簡化 (3) 提高定址能力 (4) 簡化定址 |
| 231 | 網路與通訊 篇 | 3 | 哪一層負責將區段封裝成封包？ (1) 會談層 (2) 傳輸層 (3) 網路層 (4) 資料鏈結層 (5) 實體層 |
| 232 | 網路與通訊 篇 | 4 | 哪一層負責將封包封裝成訊框？ (1) 會談層 (2) 傳輸層 (3) 網路層 (4) 資料鏈結層 (5) 實體層 |

| | | | |
|-----|------------|---|---|
| 233 | 網路與通訊 篇 | 4 | 主機名稱 www.stut.org.tw 中的 org 所代表的是什麼單位？ (1) 教育單位 (2) 政府單位 (3) 企業單位 (4) 財團法人組織 (5) 遊戲業者 |
| 234 | 網路與通訊 篇 | 2 | 網際網路網路層採用通訊協定： (1) TCP (2) IP (3) TCP/IP (4) IP/TCP (5) WWW |
| 235 | 網路與通訊 篇 | 3 | 以下何者為遠端登入協定 (1) SNMP (2) SMTP (3) SSH (4) FTP (5) DNS |
| 236 | 網路與通訊 篇 | 4 | 檔案傳輸協定是下列何者 (1) SNMP (2) SMTP (3) POP (4) FTP |
| 237 | 網路與通訊 篇 | 4 | 下列關於動態 IP 位址的描述，何者錯誤？ (1) 當主機之網路卡啟動(如開機)時，會嘗取得 IP 位址 (2) 當主機之網路卡停用(如關機)時，會釋放該 IP 位址 (3) 每次所取得的 IP 位址可能不同 (4) 若主機有 2 個網路卡(孔)，因為是同 1 台主機， 2 個網路卡所取得的 IP 將會相同。 |
| 238 | 網路與通訊 篇 | 4 | 在網際網路設備中，具有識別節點 IP 位址能力，而能將收到的封包轉送到目的節點者為何？ (1) 集中器 (concentrator) (2) 集線器 (hub) (3) 交換器 (switch) (4) 路由器 (router) |
| 239 | 網路與通訊 篇 | 4 | 下列那一種不是無線網路(Wireless Network)？ (1) WiFi (2) Bluetooth (3) Zigbee (4) TCP/IP |
| 240 | 網路與通訊 篇 | 2 | 網址開頭的 https 係指 http 協定加上 (1) SMTP |

| | | | |
|-----|------------|---|---|
| | | | (2) SSL (3) SNMP (4) Web service |
| 241 | 網路與通訊 篇 | 4 | 下列哪一個軟體無法從遠端控制作業系統？ (1) VNC (2) 微軟遠端桌面連線 (3) TeamViewer (4) VLC |
| 242 | 網路與通訊 篇 | 3 | 以下哪一項網路裝置的主要功能在保護內部網路，以阻擋遠端使用者的非法使用？ (1) 特洛伊木馬 (2) 垃圾郵件過濾系統 (3) 防火牆 (4) 入侵偵測系統 |
| 243 | 網路與通訊 篇 | 3 | TCP 被視為是一種可靠的通訊協定，所謂的可靠的意思是？ (1) 傳送資料不會遺失 (2) 保證一定可以傳到對方 (3) 它可以檢查以及確認是否正確傳送否則會嘗試重傳多次 (4) 要使用可靠的伺服器 |
| 244 | 網路與通訊 篇 | 2 | 透過商品上的微晶片標籤，可用來辨別、追蹤與確認商品狀態的無線辨識技術稱為？ (1) Smart Card (2) RFID (3) Bluetooth (4) Bar Code |
| 245 | 網路與通訊 篇 | 4 | 現在有許多遊戲公司提供雲端遊戲來服務玩家，請問此類雲端遊戲服務應歸於雲端運算技術那一類服務？ (1) 資料服務 (DaaS) (2) 基礎設施服務 (IaaS) (3) 平台服務 (PaaS) (4) 軟體服務 (SaaS) |
| 246 | 網路與通訊 篇 | 4 | 下列何者不是正確的 IPv4 位址？ (1) 0.0.0.0 (2) 255.255.255.255 (3) 127.0.0.1 (4) 0.0.0.256 |
| 247 | 網路與通訊 篇 | 3 | 下列那一個名詞最適合描述將所有物品通過無線通訊、感測技術及互聯網 (Internet) 連接起來，實現智慧化的生活環境？ (1) 大數據 (Big Data) (2) 行動運算 (Mobile Computing) (3) 物聯網 (Internet of Things) (4) 雲端運算 (Cloud Computing) |

| | | | |
|-----|------------|---|---|
| 248 | 網路與通訊 篇 | 2 | 電腦教室有 40 部電腦，每部電腦以雙絞線直接連至具有 48 個埠的集線器上，請問此種網路連線架構稱為： (1) 匯流排拓樸 (2) 星狀拓樸 (3) 環狀拓樸 (4) 自由拓樸 |
| 249 | 網路與通訊 篇 | 3 | 那一種網路傳輸媒介是由細玻璃纖維所構成的，具有高速及不易受外界干擾的優點？ (1) 同軸電纜 (2) 雙絞線 (3) 光纖 (4) 通訊衛星 |
| 250 | 網路與通訊 篇 | 4 | 下列何者不是網際網路所提供的服務？ (1) FTP (2) DNS (3) Web (4) GPS |
| 251 | 網路與通訊 篇 | 2 | 搭乘捷運、公車、火車的民眾，只要將悠遊卡靠近感應器，即可輕鬆完成付款動作。請問悠遊卡最可能是應用了下列哪一項技術？ (1) Wi-Fi (2) RFID (3) WiMAX (4) 3G |
| 252 | 網路與通訊 篇 | 2 | 下列何種伺服器能把主機名稱翻譯成 IP 位址？ (1) AP Server (2) DNS Server (3) IIS Server (4) WWW Server |
| 253 | 網路與通訊 篇 | 4 | 一般而言，下列那一種無線系統有效傳輸距離最遠？ (1) WiFi (2) Bluetooth (3) Zigbee (4) LTE |
| 254 | 網路與通訊 篇 | 1 | 下列何種裝置，會將數位訊號與類比訊號互相轉換？ (1) 數據機 (2) 路由器 (3) 集線器 (4) 交換器 |
| 255 | 網路與通訊 篇 | 4 | 下列有關全球資訊網(World Wide Web)的敘述，何者是錯的？ (1) 全球資訊網採用的是主從式的架構 (2) 用戶端(Client)透過網路連線取得另一部電腦的資源或服務 |

| | | | |
|-----|------------|---|--|
| | | | (3) 提供資源或服務的電腦稱為伺服器(Server) (4) 全球資訊網之通訊協定為 UDP |
| 256 | 網路與通訊 篇 | 1 | 下列網路設備中，何者在開放系統互連參考模型 OSI 中，運作的層次最低？ (1) 集線器 (Hub) (2) 閘道器 (Gateway) (3) 橋接器 (Bridge) (4) 路由器 (Router) |
| 257 | 網路與通訊 篇 | 3 | 光纖的材料是 (1) 碳 (2) 石英 (3) 矽 (4) 水 (5) 氧 |
| 258 | 數位多媒體 篇 | 4 | 下列有關 MP3 的敘述，何者正確？ (1) MP3 是網路的協定 (2) 一分鐘的 MP3 檔案約 500MB (3) MP3 是 Music Player 的縮寫 (4) MP3 是音訊壓縮的一種標準 |
| 259 | 數位多媒體 篇 | 4 | 下列何者不是音樂的檔案格式？ (1) WMA (2) MP3 (3) WAV (4) MPEG |
| 260 | 數位多媒體 篇 | 2 | 下列何者不是視訊的檔案格式？ (1) AVI (2) JPEG (3) MPEG (4) RM |
| 261 | 數位多媒體 篇 | 3 | 下列何者不是圖形的檔案格式 (1) *.tif (2) *.gif (3) *.wma (4) *.jpg |
| 262 | 數位多媒體 篇 | 2 | 下列何者是圖形、影像的壓縮標準？ (1) MP3 (2) JPEG (3) MPEG (4) WAV |
| 263 | 數位多媒體 篇 | 1 | 下列和者不是圖形、影像的檔案格式？ (1) ZIP (2) GIF |

| | | | |
|-----|--------|---|---|
| | | | (3) TIF (4) JPEG |
| 264 | 數位多媒體篇 | 4 | 某些繪圖系統，將紅、綠、藍三原色各自分為 256 個獨立等級，在此類系統中可混合產生多少種不同色彩？ (1) 256 (2) 1024 (3) 65536 (4) 16777216 |
| 265 | 數位多媒體篇 | 3 | 若將電腦螢幕的顯示模式設定每一點有 1024 種顏色，則用以貯存每一影像點所需的記憶體是多少位元？ (1) 4 (2) 8 (3) 10 (4) 16 |
| 266 | 數位多媒體篇 | 4 | 若螢幕解析度為 800*600，則要顯示一張全螢幕 256 色的圖片，共需要多少記憶體？ (1) 800*600*256 bytes (2) 800*600*8 bytes (3) 800*600*16 bytes (4) 800*600 bytes |
| 267 | 數位多媒體篇 | 1 | 與向量圖(vector image)比較，下列何者為點陣圖(raster image)的特徵 (1) 需較多儲存區空間 (2) 需較多運算 (3) 顯示速度較慢 (4) 可以隨意放大不失真 |
| 268 | 數位多媒體篇 | 2 | 掃描器的解析度若是變成原來的兩倍，譬如說從 75dpi 變為 150dpi，請問掃描後所得到的檔案大小大約會變成原來的幾倍？ (1) 2 (2) 4 (3) 8 (4) 16 |
| 269 | 數位多媒體篇 | 2 | 若欲儲存 800dpi 解析度 5 x 7 英吋 256 色的掃描彩色照片 1 張，請問最少需要多少儲存空間？ (1) 30MB (2) 22MB (3) 18MB (4) 21875MB |
| 270 | 數位多媒體篇 | 4 | 點陣圖(bitmap graphics)與向量圖(vector graphics)是常用的兩種計算機繪圖系統圖像類型，關於二者的比較，下列敘述何者正確？ (1) 用點陣圖儲存簡單圖形所需的空間比較少 (2) 向量圖放大後通常比較容易產生鋸齒邊 |

| | | | |
|-----|--------|---|---|
| | | | <p>(3) 以向量圖呈現複雜相片時的感覺會比較真實</p> <p>(4) 向量圖比較容易達成圖形中個別物件的編輯、刪除或移動</p> |
| 271 | 數位多媒體篇 | 3 | <p>一般而言，下列何種媒體每單位播放時間所需的儲存資訊最大？</p> <p>(1) 音訊(voice)檔</p> <p>(2) 動畫(animation)檔</p> <p>(3) 視訊(video)檔</p> <p>(4) 音樂樂器數位介面(Musical Instrument Digital Interface, MIDI)檔</p> |
| 272 | 數位多媒體篇 | 1 | <p>下列何種壓縮技術不是針對視訊資料而設計？</p> <p>(1) MP3</p> <p>(2) MPEG</p> <p>(3) WMV</p> <p>(4) H.264</p> |
| 273 | 數位多媒體篇 | 4 | <p>關於資料壓縮，下列敘述何者錯誤？</p> <p>(1) 使用破壞性壓縮(lossy compression，或稱失真壓縮)可以比非破壞性壓縮(lossless compression)大幅提升資料壓縮比</p> <p>(2) MPEG 是破壞性壓縮</p> <p>(3) JPEG 是破壞性壓縮</p> <p>(4) MP3 是非破壞性壓縮</p> |
| 274 | 數位多媒體篇 | 4 | <p>常見的 MP4 檔案是下列何種類型檔案的壓縮格式？</p> <p>(1) 文字</p> <p>(2) 圖片</p> <p>(3) 網頁</p> <p>(4) 影片</p> |
| 275 | 數位多媒體篇 | 1 | <p>下列關於資料壓縮之敘述，何者為非？</p> <p>(1) JPEG 使用的是一種非破壞性的壓縮技術</p> <p>(2) VCD 影片使用之動態影像壓縮技術為 MPEG-1</p> <p>(3) DVD 影片使用之動態影像壓縮技術為 MPEG-2</p> <p>(4) MP3 音樂格式是利用 MPEG-1 Audio Layer 3 的技術來壓縮資料</p> |
| 276 | 數位多媒體篇 | 3 | <p>下列何者不是圖檔的格式</p> <p>(1) JPEG</p> <p>(2) BMP</p> <p>(3) PTT</p> <p>(4) GIF</p> |
| 277 | 資訊社會篇 | 1 | <p>下列何者不屬於電腦犯罪？</p> <p>(1) 員工在上班時間，依主管指示更換網路線，致使公司的電腦當機</p> <p>(2) 員工利用電腦網路更改自己在公司電腦中的服務紀錄</p> <p>(3) 員工複製公司的電腦軟體，帶回家給親人使用</p> <p>(4) 員工在上班時間，利用公司的電腦經營自己個人的事業</p> |
| 278 | 資訊社會篇 | 4 | <p>下列何者是預防電腦犯罪急需應做的事項？</p> <p>(1) 資料備份</p> <p>(2) 與警局保持連線</p> |

| | | | |
|-----|-------|---|---|
| | | | (3) 禁止電腦上網 (4) 建立資訊安全管制系統 |
| 279 | 資訊社會篇 | 2 | 下列何者較不可能為電腦病毒之來源？ (1) 網路 (2) 原版光碟 (3) 電子郵件 (4) 免費軟體 |
| 280 | 資訊社會篇 | 4 | 下列敘述何者正確？ (1) 好東西應該與好朋友分享，因此我應該將我的電腦密碼告訴我的好朋友 (2) 為廣結善緣，我可以將周杰倫的歌曲放在網路上，提供他人自由下載 (3) 為節省成本，我可以使用未經授權、且受著作權保護的軟體 (4) 當我的電腦被他人入侵時，可能會被用來作為犯罪的工具 |
| 281 | 資訊社會篇 | 1 | 只有經過授權的人才能存取資訊，是維護資訊安全的 (1) 機密性 (2) 可用性 (3) 完整性 (4) 全部皆是 |
| 282 | 資訊社會篇 | 3 | 保證資訊及其處理方法的準確性和完整性，是維護資訊安全的 (1) 機密性 (2) 可用性 (3) 完整性 (4) 全部皆是 |
| 283 | 資訊社會篇 | 2 | 資料庫管理系統可驗證完整性限制條件的資料庫優點為下列何者？ (1) 減少資料的重覆 (2) 維持資料的一致性 (3) 資料的共享 (4) 資料具有相依性 |
| 284 | 資訊社會篇 | 1 | 電腦系統遭受「駭客入侵」是屬於下列那一種影響資訊安全的因素： (1) 人為蓄意破壞 (2) 天然意外災害 (3) 人為操作疏失 (4) 環境因素導致電腦發生故障 |
| 285 | 資訊社會篇 | 4 | 擅改或刪除人家電腦裡的紀錄，會觸犯： (1) 刑法誹謗罪 (2) 刑法妨害風化罪 (3) 著作權法 (4) 毀損罪 |
| 286 | 資訊社會篇 | 1 | 下列何者是一種在網際網路環境中，透過電子郵件訊息或網站誘騙電腦使用者提供個人或財務資訊的手段？ (1) 網路釣魚(phishing) |

| | | | |
|-----|-------|---|---|
| | | | <p>(2) 電腦病毒 (virus)</p> <p>(3) 惡意軟體 (malware)</p> <p>(4) 間諜軟體(spyware)</p> |
| 287 | 資訊社會篇 | 2 | <p>為了避免資料傳輸時被竊取或外洩，通常採用何種保護措施？</p> <p>(1) 將資料壓縮</p> <p>(2) 將資料加密</p> <p>(3) 對資料加簽章碼</p> <p>(4) 對資料加檢查碼</p> |
| 288 | 資訊社會篇 | 3 | <p>某甲發現其先前所設計的一套電腦程式，疑似未經同意即被他人擅自拷貝販售，請問某甲應該循下列何項法律，來爭取自身利益？</p> <p>(1) 專利法</p> <p>(2) 個人資料保護法</p> <p>(3) 著作權法</p> <p>(4) 商標法</p> |
| 289 | 資訊社會篇 | 3 | <p>下列何者不是企業常用來防止駭客入侵內部網路的措施？</p> <p>(1) 定期更換使用者密碼</p> <p>(2) 電腦加裝掃毒軟體且定期更新版本</p> <p>(3) 定期進行資料備份</p> <p>(4) 在內部網路與外部網路間建構防火牆</p> |
| 290 | 資訊社會篇 | 2 | <p>下列敘述何者錯誤？</p> <p>(1) 販賣盜版軟體是違法的行為</p> <p>(2) 電腦病毒不可能經由光碟片來感染</p> <p>(3) 使用並定期更新防毒軟體可以降低感染電腦病毒的機會</p> <p>(4) 惡意製作並散播電腦病毒是違法的行為</p> |
| 291 | 資訊社會篇 | 4 | <p>下列有關電腦病毒的敘述及處理，何者正確？</p> <p>(1) 關閉電腦電源，即可消滅電腦病毒</p> <p>(2) 由於 Word 文件不是可執行檔，因此不會感染電腦病毒</p> <p>(3) 購買及安裝最新的防毒軟體，即可確保電腦不會中毒</p> <p>(4) 上網瀏覽網頁有可能會感染電腦病毒</p> |
| 292 | 資訊社會篇 | 1 | <p>有關「著作權」之敘述，下列何者有誤？</p> <p>(1) 需要向相關機關進行登記或註冊程式</p> <p>(2) 目前保護的權利包括改作權、編輯權、出租權、散佈權等</p> <p>(3) 著作人於著作完成時即自動享有著作權</p> <p>(4) 區分為著作人格權與著作財產權</p> |
| 293 | 資訊社會篇 | 4 | <p>四位好友共同完成一套軟體。下列敘述，哪一項錯誤？</p> <p>(1) 四人共同擁有這套軟體的著作權</p> <p>(2) 即使功勞最多的人也不可以未經另外三人的同意把這套軟體的著作權授權給別人</p> <p>(3) 四人可以依功勞的不同，約定不等的權利</p> <p>(4) 四人中只要一半以上的作者同意，就可以決定把這套軟體的著作權授權給其他人</p> |

| | | | |
|-----|-------|---|--|
| 294 | 資訊社會篇 | 4 | <p>下列何者屬於侵害智慧財產權的行為？</p> <p>(1) 在家中播放自行購買的音樂給朋友聽</p> <p>(2) 在網路上公布自己撰寫的程式碼</p> <p>(3) 使用寬頻分享器讓多台電腦同時上網</p> <p>(4) 將自己購買的軟體複製給好友使用</p> |
| 295 | 資訊社會篇 | 2 | <p>下列關於免費軟體(freeware)、共享軟體(shareware)、自由軟體(free software)之敘述，何者正確？</p> <p>(1) 電腦廠商可以把從網路下載下來的自由軟體，燒錄成光碟販賣</p> <p>(2) 共享軟體是因為原創者願意免費和別人分享軟體，才稱為共享軟體</p> <p>(3) 免費軟體因為原創者已經免費提供別人使用，所以原創者不再擁有著作權</p> <p>(4) 電腦廠商可以把從網路下載下來的免費軟體，與其他商業程式包裝成套裝軟體販賣</p> |
| 296 | 資訊社會篇 | 1 | <p>日前調查局破獲地下光碟複製工廠，係違反下列何者有關智慧財產權之法律？</p> <p>(1) 著作權法</p> <p>(2) 專利法</p> <p>(3) 商標法</p> <p>(4) 營業秘密法</p> |
| 297 | 資訊社會篇 | 3 | <p>下列何者不是電腦感染病毒後所發生的現象？</p> <p>(1) 檔案長度無故變長</p> <p>(2) 無法開機</p> <p>(3) 電源突然中斷</p> <p>(4) 程式執行速度變得非常慢</p> |
| 298 | 資訊社會篇 | 2 | <p>使用下列何者非對稱式加密的前提下，假設甲方要傳送一份只有乙方能夠解密的資訊，那麼甲方必須使用下列何者進行加密？</p> <p>(1) 甲方的公鑰</p> <p>(2) 乙方的公鑰</p> <p>(3) 甲方的私鑰</p> <p>(4) 乙方的私鑰</p> |
| 299 | 資訊社會篇 | 4 | <p>所謂殭屍網路(BotNet)攻擊，是指下列何種對電腦的入侵？</p> <p>(1) 程式中加上特殊的設定，使程式在特定的時間與條件下自動執行而引發破壞性的動作</p> <p>(2) 建立與合法網站極為類似的網頁，誘騙使用者在網站中輸入自己的帳號密碼</p> <p>(3) 利用軟體本身在安全漏洞修復前進行攻擊</p> <p>(4) 散佈具有遠端遙控功能的惡意軟體，並且集結大量受到感染的電腦進行攻擊</p> |
| 300 | 資訊社會篇 | 2 | <p>為防止硬碟機資料流失應定期</p> <p>(1) 壓縮</p> <p>(2) 備份</p> |

| | | | |
|--|--|--|-------------------|
| | | | (3) 格式化 (4) 清洗 |
|--|--|--|-------------------|