

題號	題型	正解	題目
1	基本觀念篇	C	Android其實源自於哪個作業系統的核心？ A. Windows B. Palm C. Unix D. iOS
2	基本觀念篇	C	Chrome OS 是哪家公司推出的作業系統？ A. Apple B. Microsoft C. Google D. IBM
3	基本觀念篇	A	Linux 是由哪一個系統移植而來？ A. Unix B. Mac OS C. Windows D. MS-DOS
4	基本觀念篇	D	UNIX 是屬於何種作業系統 A. 單人單工 B. 多人單工 C. 單人多工 D. 多人多工
5	基本觀念篇	B	Windows與Mac-OS等作業系統提供圖形化使用者介面，簡稱 為 A. GPS B. GUI C. Window D. IDE

6	基本觀念篇	B	<p>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：</p> <p>A. 整批處理系統 B. 分時處理系統 C. 即時處理系統 D. 平行處理系統</p>
7	基本觀念篇	D	<p>下列何者不是作業系統的功能</p> <p>A. 系統資源的分配 B. 監督作業 C. 資源工作的安排 D. 資料庫的管理</p>
8	基本觀念篇	D	<p>下列何者不是系統軟體？</p> <p>A. 作業系統 B. 翻譯程式 C. 載入程式 D. 電腦會計管理系統</p>
9	基本觀念篇	C	<p>下列何者不是系統軟體？</p> <p>A. 組譯程式 B. 載入程式 C. 薪資系統 D. 作業系統</p>
10	基本觀念篇	D	<p>下列何者不屬於作業系統的功能？</p> <p>A. 管理記憶體 B. 保護記憶體 C. 分配電腦資源 D. 編譯程式</p>

11	基本觀念篇	C	<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>A. 階層式資料庫(Hierarchical Database) B. 網路式資料庫(Network Database) C. 關聯式資料庫(Relational Database) D. 物件導向資料庫(Object-Oriented Database)</p>
12	基本觀念篇	D	<p>下列何者對Linux OS的敘述是正確的？</p> <p>A. 屬Windows NT的一種 B. 只能在個人電腦上執行 C. 只能作Server使用 D. 有在網路上公佈程式原始碼</p>
13	基本觀念篇	C	<p>下列哪個作業系統只提供命令列介面？</p> <p>A. Mac OS B. Linux C. DOS D. Unix</p>
14	基本觀念篇	A	<p>下列敘述何者正確？</p> <p>A. 多工(multitasking)之作業系統可以使用單一CPU來達成 B. 交通管制及銀行自動提款可使用批次處理(batch processing) C. 薪資結算適合使用即時系統(real-time system) D. 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>
15	基本觀念篇	B	<p>用來監督管理電腦所有資源的軟體為</p> <p>A. 管理資訊系統 B. 作業系統 C. 檔案系統 D. I/O系統</p>

16	基本觀念篇	D	<p>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</p> <p>A. 資料庫設計師 B. 資料庫管理師 C. 資料庫操作師 D. 終端使用者</p>
17	基本觀念篇	C	<p>作業系統簡稱為</p> <p>A. AO B. OA C. OS D. OP</p>
18	基本觀念篇	C	<p>使用者與計算機硬體間的關係，何者正確？</p> <p>A. 使用者→硬體→應用程式→系統程式 B. 使用者→應用程式→硬體→系統程式 C. 使用者→應用程式→系統程式→硬體 D. 使用者→系統程式→應用程式→硬體</p>
19	基本觀念篇	B	<p>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</p> <p>A. 處理機資源 B. 網路資源 C. 輸出入通道資源 D. 記憶體及檔案資源</p>
20	基本觀念篇	D	<p>試將二進位數字1001.101轉換成十進位數字。</p> <p>A. 6.925 B. 7.825 C. 8.725 D. 9.625</p>

21	基本觀念篇	B	試將二進位數字1011001010.1101101轉換成八進位數字。 A. 1311.665 B. 1312.664 C. 1313.663 D. 1314.662
22	基本觀念篇	D	試將二進位數字1011001010.1101101轉換成十六進位數字。 A. 2CD.DD B. 2CC.DC C. 2CB.DB D. 2CA.DA
23	基本觀念篇	A	試將二進位數字10110101111010.1111001轉換成十六進位數字。 A. 2D7A.F2 B. 2D7B.F3 C. 2D7C.F4 D. 2D7D.F5
24	基本觀念篇	C	試將二進位數字1011111001.0011101轉換成十六進位數字。 A. 2F7.3C B. 2F8.3B C. 2F9.3A D. 2FA.3F
25	基本觀念篇	A	試將二進位數字1110.101轉換成十進位數字。 A. 14.625 B. 15.725 C. 16.825 D. 17.925

26	基本觀念篇	D	試將二進位數字11100001110.101轉換成八進位數字。 A. 3413.2 B. 3414.3 C. 3415.4 D. 3416.5
27	基本觀念篇	C	試將八進位數字165.4轉換成二進位數字。 A. 1001010.1 B. 1010101.1 C. 1110101.1 D. 1111010.1
28	基本觀念篇	B	試將八進位數字3416.5轉換成二進位數字。 A. 10111111010.101 B. 11100001110.101 C. 10010101111.011 D. 10011110001.011
29	基本觀念篇	B	試將十六進位數字2F9.3A轉換成二進位數字。 A. 1110001001.0010101 B. 1011111001.0011101 C. 1101111101.0010101 D. 1011111101.0011101
30	基本觀念篇	B	試將十六進位數字3AB.5轉換成二進位數字。 A. 1110101010.0110 B. 1110101011.0101 C. 1010101011.0110 D. 1010101010.0101

31	基本觀念篇	D	<p>試將十六進位數字E8C4.B轉換成二進位數字。</p> <p>A. 1100100011010101.1001</p> <p>B. 1100100111010101.1011</p> <p>C. 1110100011010100.1001</p> <p>D. 1110100011000100.1011</p>
32	基本觀念篇	C	<p>試將十六進位數字F2A9.C轉換成十進位數字。</p> <p>A. 62101.55</p> <p>B. 62111.65</p> <p>C. 62121.75</p> <p>D. 62131.85</p>
33	基本觀念篇	D	<p>試將十進位數字59.75轉換成二進位數字。</p> <p>A. 110111.11</p> <p>B. 111111.1</p> <p>C. 101011.11</p> <p>D. 111011.11</p>
34	基本觀念篇	A	<p>資料是由下列何者開始組成？</p> <p>A. 位元(Bit)</p> <p>B. 位元組(Byte)</p> <p>C. 記錄(Record)</p> <p>D. 檔案(File)</p>
35	基本觀念篇	C	<p>奈米科技中的「奈」(nano)是指10的幾次方</p> <p>A. -3</p> <p>B. -6</p> <p>C. -9</p> <p>D. -12</p>

36	基本觀念篇	B	<p>電腦最常使用的資訊交換碼是？</p> <p>A. BCD B. ASCII C. CRC D. Hamming Code</p>
37	基本觀念篇	B	<p>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？</p> <p>A. EBCDIC B. Unicode C. ASCII D. UTF-8</p>
38	基本觀念篇	D	<p>下列何者為二維條碼？</p> <p>A. ASCII Code B. Big5 Code C. Unicode D. QR Code</p>
39	基本觀念篇	D	<p>下列何者為常見的手機作業系統？</p> <p>A. DreamWeaver B. DOS C. Windows 10 D. Android</p>
40	基本觀念篇	C	<p>購買一顆硬碟容量有 2TB，請問 T 代表容量為何？</p> <p>A. 2^{20} B. 2^{30} C. 2^{40} D. 2^{50}</p>

41	基本觀念篇	A	<p>二進制數值 10101010 取 2 的補數後數值為何？</p> <p>A. 01010110 B. 01010101 C. 11010101 D. 10101011</p>
42	基本觀念篇	B	<p>二進制數值「00001101」取 1 的補數後數值為何？</p> <p>A. 11110011 B. 11110010 C. 10001101 D. 00001110</p>
43	基本觀念篇	C	<p>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？</p> <p>A. 8 B. 9 C. 10 D. 11</p>
44	基本觀念篇	A	<p>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？</p> <p>A. 關鍵字 B. 運算子 C. 運算元 D. 檔案夾</p>
45	基本觀念篇	D	<p>下列何種數位處理不需要即時作業系統：</p> <p>A. 網路銀行存提款作業 B. 國際航班定位系統 C. 飛彈射控系統 D. 自來水費、電話費計算系統</p>

46	基本觀念篇	C	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？ A. 應用軟體 B. 語言翻譯軟體 C. 作業系統 D. 統計分析軟體
47	基本觀念篇	B	下列哪一種作業系統不適合佈署到智慧型手機上使用？ A. Android B. Unix C. iOS D. Windows Phone
48	基本觀念篇	A	下列何者不是「物件導向程式設計」的特性？ A. 機密性 B. 封裝性 C. 繼承性 D. 多形性
49	基本觀念篇	A	下列何者不是作業系統？ A. Firefox B. Linux C. MacOS D. Windows XP
50	基本觀念篇	B	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？ A. 平行式系統 B. 分散式系統 C. 分時系統 D. 多工系統

51	基本觀念篇	A	<p>在不同機器平台的電腦之間，哪一種程式語言的差異最小？</p> <p>A. 高階語言 B. 自然語言 C. 機器語言 D. 組合語言</p>
52	基本觀念篇	A	<p>在WWW上是以何種Unicode編碼方式最為通行？</p> <p>A. UTF-8 B. UTF-16 C. UTF-32 D. UTF-48</p>
53	基本觀念篇	C	<p>大部分的計算機是採用下列何種方式來表示負數？</p> <p>A. 帶正負符號大小表示法 B. 1's補數系統 C. 2's補數系統 D. 4's補數系統</p>
54	基本觀念篇	D	<p>下列有關批次處理系統的敘述，何者有誤？</p> <p>A. 資料處理具週期性，無須隨到隨處理 B. 所需設備較簡單，操作亦較單純 C. 使用者無法獲得即時資訊 D. 會降低單位時間內電腦工作量</p>
55	基本觀念篇	D	<p>要能表示A~Z及a~z的英文字母，最少需要幾個位元(bit)？</p> <p>A. 3 B. 4 C. 5 D. 6</p>

56	基本觀念篇	B	<p>二進制數值1011011111001101以十六進制數值表示為？</p> <p>A. B7CE B. B7CD C. C7CD D. C7CE</p>
57	基本觀念篇	C	<p>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？</p> <p>A. AND B. OR C. filetype: D. site:</p>
58	硬體設計篇	A	<p>DRAM和SRAM的比較哪一個正確？</p> <p>A. SRAM的存取速度比DRAM快 B. DRAM成本比SRAM高 C. SRAM的存取速度比DRAM慢 D. 全部皆是</p>
59	硬體設計篇	C	<p>DRAM是使用何種屬性材質來存放資料？</p> <p>A. 電阻 B. 二極體 C. 電容 D. 電晶體</p>
60	硬體設計篇	C	<p>一般所謂的 VLSI ,就是所謂：</p> <p>A. 大型積體電路 B. 微晶片 C. 超大型積體電路 D. 超導體</p>

61	硬體設計篇	C	<p>下列何者不是硬體的五大部門</p> <p>A. ALU 算術邏輯部門</p> <p>B. CU 控制部門</p> <p>C. DOS 磁碟作業系統</p> <p>D. Memory 記憶體</p>
62	硬體設計篇	A	<p>下列何者存取資料的速度最快?</p> <p>A. 快取記憶體</p> <p>B. 隨機存取記憶體</p> <p>C. 唯讀記憶體</p> <p>D. 快閃記憶體</p>
63	硬體設計篇	C	<p>下列何者具備算術與控制之功能?</p> <p>A. 軟碟</p> <p>B. 硬碟</p> <p>C. CPU</p> <p>D. RAM</p>
64	硬體設計篇	B	<p>下列何者是計算機硬體?</p> <p>A. 應用程式</p> <p>B. CPU</p> <p>C. 系統程式</p> <p>D. 作業系統</p>
65	硬體設計篇	C	<p>下列何者是處理器中負責執行算數、比較和其他運算動作的元件?</p> <p>A. 機器單元</p> <p>B. 控制單元</p> <p>C. 算術邏輯單元</p> <p>D. 記憶單元</p>

66	硬體設計篇	C	<p>下列何者設備讀取資料的速度最快呢？</p> <p>A. 磁帶機 B. 軟式磁碟機 C. 硬式磁碟機 D. 讀卡機</p>
67	硬體設計篇	B	<p>下列何種匯流排的線路為雙向</p> <p>A. 輸入/輸出通道 B. 資料線 C. 位址線 D. 控制線</p>
68	硬體設計篇	C	<p>下列何種記憶體可隨意讀出或寫入資料？</p> <p>A. PROM B. ROM C. RAM D. EPROM</p>
69	硬體設計篇	A	<p>下列何種記憶體當電源中斷時，資料會消失</p> <p>A. RAM B. ROM C. 磁碟 D. 全部皆非</p>
70	硬體設計篇	B	<p>下列何種記憶體需要透過不斷的更新(Refresh)電路不斷重建？</p> <p>A. SRAM B. DRAM C. PROM D. EPROM</p>

71	硬體設計篇	C	<p>下列何種設備兼具輸入及輸出功能?</p> <p>A. 滑鼠 B. 鍵盤 C. 磁碟機 D. 光學閱讀機(OCR)</p>
72	硬體設計篇	C	<p>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?</p> <p>A. 1234 B. 2431 C. 2314 D. 1243</p>
73	硬體設計篇	C	<p>下列那一個設備不是記憶體裝置?</p> <p>A. 磁帶 B. 軟式磁碟 C. 顯示器 D. 光碟</p>
74	硬體設計篇	D	<p>下列那一個單元負責協調及指揮各單元間的運作?</p> <p>A. 記憶單元 B. 輸入/輸出單元 C. 算術邏輯單元 D. 控制單元</p>
75	硬體設計篇	A	<p>下列那一種記憶體需要不斷的補充電荷，以防止資料流失</p> <p>A. RAM B. ROM C. 磁片 D. 光碟</p>

76	硬體設計篇	C	<p>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？</p> <p>A. 無線網卡 B. 記憶卡 C. 音效卡 D. 並列埠擴充卡</p>
77	硬體設計篇	C	<p>下列對CPU 的敘述何者不正確？</p> <p>A. CPU內含有記憶單元 B. CPU是屬於硬體 C. CPU內含有應用程式 D. CPU內含算術邏輯單元</p>
78	硬體設計篇	D	<p>中央處理單元(CPU)不包含下列何種單元？</p> <p>A. 控制單元 B. 記憶單元 C. 算術邏輯單元 D. 輸出單元</p>
79	硬體設計篇	B	<p>中央處理單元CPU中的ALU其功能是</p> <p>A. 執行資料傳輸 B. 執行加、減法與邏輯運算 C. 執行中斷程式 D. 執行控制作業</p>
80	硬體設計篇	B	<p>主記憶體中可以儲存使用者的程式與資料為</p> <p>A. ROM B. RAM C. PROM D. EPROM</p>

81	硬體設計篇	A	<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>A. RAM B. ROM C. 軟碟 D. 光碟</p>
82	硬體設計篇	B	<p>指揮電腦執行基本運算的命令是</p> <p>A. 軟體 B. 指令 C. 敘述 D. 程式</p>
83	硬體設計篇	B	<p>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?</p> <p>A. 虛擬記憶體 B. 快取記憶體 C. 輔助記憶體 D. 相連記憶體</p>
84	硬體設計篇	B	<p>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</p> <p>A. ALU B. CPU C. OS D. RAM</p>
85	硬體設計篇	A	<p>計算機基本結構五個單元中，何者負責比較資料大小?</p> <p>A. 算術邏輯單元 B. 控制單元 C. 記憶單元 D. 輸入/輸出單元</p>

86	硬體設計篇	A	<p>計算機與印表機間的資料傳輸屬下列何者?</p> <p>A. 單工 B. 半雙工 C. 全雙工 D. 多工</p>
87	硬體設計篇	C	<p>負責電腦系統之指揮與控制的是</p> <p>A. 輸入單元 B. 記憶單元 C. 控制單元 D. 算術邏輯單元</p>
88	硬體設計篇	C	<p>哪一種單元是存放程式與資料的地方?</p> <p>A. 算術邏輯單元 B. 控制單元 C. 記憶單元 D. 輸入或輸出單元</p>
89	硬體設計篇	C	<p>哪種裝置/機制的功能是将位元從輸入裝置傳輸到記憶體?</p> <p>A. 光碟機 B. 硬碟 C. 匯流排 D. 擴充卡</p>
90	硬體設計篇	A	<p>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</p> <p>A. 數據機 B. 前端處理機 C. 終端機 D. 主電腦</p>

91	硬體設計篇	C	<p>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</p> <p>A. 真空管 B. 電晶體 C. 積體電路 D. 中央處理單元</p>
92	硬體設計篇	A	<p>控制單元的動作順序為何?</p> <p>A. 擷取、解譯、執行、回寫 B. 解譯、執行、回寫、擷取 C. 執行、回寫、擷取、解譯 D. 回寫、擷取、解譯、執行</p>
93	硬體設計篇	B	<p>雷射印表機的規格上註明 600DPI 指的是什麼?</p> <p>A. 列印速度 B. 解析度 C. 色彩種類 D. 置放紙張數</p>
94	硬體設計篇	B	<p>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?</p> <p>A. 記憶單元 B. 控制單元 C. 算術邏輯單元 D. 輸出/輸入單元</p>
95	硬體設計篇	C	<p>電腦處理資料的三個基本步是</p> <p>A. 輸入、記憶、輸出 B. 輸入、記憶、計算 C. 輸入、處理、輸出 D. 記憶、計算、輸出</p>

96	硬體設計篇	D	<p>對於ROM與RAM的敘述何者正確?</p> <p>A. ROM屬於輸入單元，RAM屬於輸出單元</p> <p>B. ROM屬於控制單元，RAM屬於算術邏輯單元</p> <p>C. ROM是軟體，RAM是硬體</p> <p>D. 兩者均屬於記憶單元</p>
97	硬體設計篇	B	<p>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?</p> <p>A. 擷取</p> <p>B. 解碼</p> <p>C. 執行</p> <p>D. 儲存</p>
98	程式設計篇	D	<p>C++語言是以C語言為基礎，並加入下列哪一種特性？</p> <p>A. 網頁製作</p> <p>B. 多媒體設計</p> <p>C. 安全性佳</p> <p>D. 物件導向</p>
99	程式設計篇	A	<p>C++屬於何種翻譯方式的高階語言？</p> <p>A. 編譯程式(Compiler)</p> <p>B. 組譯程式(Assembler)</p> <p>C. 直譯程式(Interpreter)</p> <p>D. 全部皆非</p>
100	程式設計篇	D	<p>Java是屬於何種語言？</p> <p>A. 組合語言</p> <p>B. 機器語言</p> <p>C. 低階語言</p> <p>D. 高階語言</p>

101	程式設計篇	B	<p>一個佇列原本是空的，再經過add 7，add 6，delete，add 5，delete，add4後，佇列前端的內容為</p> <p>A. 4 B. 5 C. 6 D. 7</p>
102	程式設計篇	A	<p>一個堆疊原本是空的，再經過push 7，push 6，pop，push 5，pop，push4後，堆疊最上層的內容為</p> <p>A. 4 B. 5 C. 6 D. 7</p>
103	程式設計篇	D	<p>下列4種數值資料型別，何者可表示的數值資料範圍最大？</p> <p>A. 整數(Integer) B. 長整數(Long) C. 單精度(Single) D. 倍精度(Double)</p>
104	程式設計篇	C	<p>下列有關高階語言與低階語言的比較，何者錯誤？</p> <p>A. 高階語言的可讀性較高 B. 低階語言的可攜性較差 C. 高階語言的執行效率較佳 D. 低階語言偵錯較困難</p>
105	程式設計篇	A	<p>下列何者不是結構化程式的基本控制結構？</p> <p>A. 平行結構 B. 循序結構 C. 選擇結構 D. 重覆結構</p>

106	程式設計篇	D	<p>下列何者不是結構化程式的優點？</p> <p>A. 容易了解</p> <p>B. 容易維護</p> <p>C. 容易書寫、測試、除錯</p> <p>D. 執行速度較快</p>
107	程式設計篇	D	<p>下列何者不是資料庫的優點？</p> <p>A. 減少資料的重覆</p> <p>B. 維持資料的一致性</p> <p>C. 資料的共享</p> <p>D. 資料具有相依性</p>
108	程式設計篇	C	<p>下列何者不是語言翻譯程式？</p> <p>A. 編譯程式(Compiler)</p> <p>B. 組譯程式(Assembler)</p> <p>C. 監督程式(Supervisor)</p> <p>D. 直譯程式(Interpreter)</p>
109	程式設計篇	A	<p>下列何者不屬於系統程式</p> <p>A. 文書處理</p> <p>B. 巨集處理</p> <p>C. 組譯程式</p> <p>D. 連結載入</p>
110	程式設計篇	A	<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> <p>A. 組合語言</p> <p>B. BASIC</p> <p>C. FORTRAN</p> <p>D. C</p>

111	程式設計篇	D	<p>下列何者的可攜性最高，可在不同的電腦上執行？</p> <p>A. 組合語言 B. BASIC C. FORTRAN D. JAVA</p>
112	程式設計篇	A	<p>下列何者為堆疊(stack)結構的應用？</p> <p>A. 遞迴程序呼叫與返回處理 B. 模擬(simulation) C. 工作排程(job scheduling) D. 全部皆是</p>
113	程式設計篇	C	<p>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？</p> <p>A. 中階語言 B. 組合語言 C. 高階語言 D. 機器語言</p>
114	程式設計篇	D	<p>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？</p> <p>A. FORTRAN B. COBOL C. BASIC D. C</p>
115	程式設計篇	A	<p>下列哪一項不是高階語言(與低階語言比較)的優點？</p> <p>A. 程式需花費較長的時間撰寫 B. 程式容易維護 C. 程式可攜性高 D. 容易學習</p>

116	程式設計篇	B	<p>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？</p> <p>A. 組譯 B. 直譯 C. 編譯 D. 口譯</p>
117	程式設計篇	D	<p>下列關於直譯程式(interpreter)敘述何者不正確？</p> <p>A. 也是高階語言翻譯程式 B. 一樣會根據文法對原始程式進行語句、語法及語意分析 C. 不會產生目的碼 D. 要等到將整個程式編譯完後才能執行</p>
118	程式設計篇	C	<p>以下何者不是語言翻譯程式？</p> <p>A. 組譯程式 B. 直譯程式 C. 連結程式 D. 編譯程式</p>
119	程式設計篇	D	<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>A. 123 B. 132 C. 231 D. 312</p>
120	程式設計篇	B	<p>先進先出(First In First Out)的資料結構是</p> <p>A. 堆疊(Stack) B. 佇列(Queue) C. 樹(Tree) D. 串列(List)</p>

121	程式設計篇	A	<p>在流程圖中，決策判斷的圖形為</p> <p>A. 菱形</p> <p>B. 矩形</p> <p>C. 圓形</p> <p>D. 橢圓形</p>
122	程式設計篇	C	<p>在程式設計時，常常需要「debug」，請問「debug」是什麼意思？</p> <p>A. 除去程式中的病毒</p> <p>B. 除去污垢</p> <p>C. 除去程式中的錯誤</p> <p>D. 除去程式中多餘的空白</p>
123	程式設計篇	A	<p>佇列(Queue)的特性為</p> <p>A. FIFO</p> <p>B. LIFO</p> <p>C. FOFO</p> <p>D. FILO</p>
124	程式設計篇	A	<p>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？</p> <p>A. 字串</p> <p>B. 數值</p> <p>C. 布林</p> <p>D. 日期</p>
125	程式設計篇	A	<p>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？</p> <p>A. 組合語言</p> <p>B. 程序性語言</p> <p>C. 物件導向語言</p> <p>D. 應用軟體語言</p>

126	程式設計篇	D	<p>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？</p> <p>A. 直譯器與編譯器翻譯方式一樣</p> <p>B. 先翻譯成目的碼再執行之</p> <p>C. 在鍵入程式的同時，立即翻譯並執行</p> <p>D. 依行號順序，依序翻譯並執行</p>
127	程式設計篇	B	<p>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？</p> <p>A. 機器語言執行太慢</p> <p>B. 機器語言可讀性差</p> <p>C. 機器語言必須經過組譯才能執行</p> <p>D. 機器語言必須經過編譯才能執行</p>
128	程式設計篇	C	<p>哪一種電腦語言中是由0與1兩種符號表示指令？</p> <p>A. 組合語言</p> <p>B. BASIC語言</p> <p>C. 機器語言</p> <p>D. COBOL語言</p>
129	程式設計篇	B	<p>堆疊(Stack)的特性為</p> <p>A. FIFO</p> <p>B. LIFO</p> <p>C. FOFO</p> <p>D. LILO</p>
130	程式設計篇	B	<p>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?</p> <p>A. 12</p> <p>B. 23</p> <p>C. 34</p> <p>D. 14</p>

131	程式設計篇	A	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 A. 演算法 B. 流程圖 C. 程式 D. 副程式
132	程式設計篇	B	組合語言的翻譯程式為何？ A. 編譯程式(Compiler) B. 組譯程式(Assembler) C. 直譯程式(Interpreter) D. 全部皆非
133	程式設計篇	A	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？ A. 指令碼讀取 B. 解碼 C. 執行 D. 全部皆是
134	程式設計篇	B	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？ A. 佇列(Queue) B. 堆疊(Stack) C. 圖形結構(Graph) D. 樹狀結構(Tree)
135	程式設計篇	A	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 A. 4312 B. 1243 C. 4321 D. 3412

136	程式設計篇	D	<p>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：</p> <p>A. 縮排(Indenting)</p> <p>B. 使用註解</p> <p>C. 使用空格列</p> <p>D. 全部皆是</p>
137	程式設計篇	C	<p>編譯器主要的功能為何？</p> <p>A. 將組合語言程式碼轉譯成機器碼</p> <p>B. 將程式重新定址</p> <p>C. 將高階語言程式碼轉譯成機器碼</p> <p>D. 連結互相呼叫的程式</p>
138	程式設計篇	B	<p>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？</p> <p>A. 重複結構</p> <p>B. 遞迴結構</p> <p>C. 選擇結構</p> <p>D. 循序結構</p>
139	程式設計篇	A	<p>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？</p> <p>A. 動態載入(dynamic loading)</p> <p>B. 動態編譯(dynamic compiling)</p> <p>C. 隨插即用(plug and play)</p> <p>D. 虛擬記憶體(virtual memory)</p>
140	程式設計篇	D	<p>下列何種機制使得 Java 能夠做到跨平台 (Cross Platform) 運作？</p> <p>A. 物件導向 (Object-Oriented)</p> <p>B. 例外處理 (Exception Handling)</p> <p>C. 多執行緒 (Multi-thread)</p> <p>D. 虛擬機器 (Virtual Machine)</p>

141	程式設計篇	D	<p>廣義的HTML5，不包含下列哪一項？</p> <p>A. HTML5 B. CSS3 C. JavaScript D. Flash</p>
142	程式設計篇	D	<p>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？</p> <p>A. VB.NET B. C# C. Java D. SQL</p>
143	程式設計篇	B	<p>以下程式片段執行完畢後，變數x值應為多少？</p> <pre>x=0; for(i=2; i<=10; i=i+2) x=x+i;</pre> <p>A. 20 B. 30 C. 40 D. 50</p>
144	程式設計篇	C	<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>A. $I + K \leq J$ B. $(I < J) \text{ and not } (J > K)$ C. $((I < K) \text{ or } (J < K)) \text{ and } (K \geq 0)$ D. $\text{not } ((I > J) \text{ or } (K > I))$</p>
145	程式設計篇	C	<p>下列程式片段的執行結果為</p> <pre>int x=10; while (x<50) x=x+10; printf("%d" ,x);</pre> <p>A. 10 B. 20 C. 50 D. 60</p>

146	程式設計篇	C	<p>撰寫C語言程式的步驟依序為：</p> <p>A. 編譯、編輯、執行、連結</p> <p>B. 連結、執行、編輯、編譯</p> <p>C. 編輯、編譯、連結、執行</p> <p>D. 執行、連結、編譯、編輯</p>
147	程式設計篇	A	<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>A. 傳值呼叫</p> <p>B. 傳址呼叫</p> <p>C. 傳名呼叫</p> <p>D. 以上皆非</p>
148	程式設計篇	C	<p>下列何種選擇結構在條件為真時執行某個動作，當條件為假時則執行另一個動作？</p> <p>A. while</p> <p>B. for</p> <p>C. if</p> <p>D. switch</p>
149	程式設計篇	D	<p>有關監督程式的敘述何者正確？</p> <p>A. 用來控制作業系統中其他程式的一個程式</p> <p>B. 常駐在記憶體內</p> <p>C. 當需要用到其他程式時會將控制權轉移給該程式</p> <p>D. 全部皆是</p>
150	程式設計篇	A	<p>程式設計時，全域變數 (global variable)是指</p> <p>A. 直接宣告在（主）函式之外的變數</p> <p>B. 函式中宣告的變數</p> <p>C. 宣告在某for 迴圈區塊中的變數</p> <p>D. 宣告在某while迴圈區塊中的變數</p>

151	程式設計篇	B	<p>有關C語言識別字的敘述下列何者錯誤？</p> <p>A. 識別字是用來命名變數或者函式名稱之用</p> <p>B. 變數名稱可以由數字做開頭第一個字</p> <p>C. 變數名稱中不能有空白</p> <p>D. 變數名稱是由英文字母、數字及底線構成</p>
152	程式設計篇	B	<p>結構化程式設計應避免使用那一流程控制命令？</p> <p>A. if-then-else</p> <p>B. goto</p> <p>C. switch-case</p> <p>D. while loop</p>
153	程式設計篇	C	<p>撰寫程式時，在程式中加「註解」的主要用途為何？</p> <p>A. 簡化編譯過程</p> <p>B. 執行檔最佳化</p> <p>C. 增加程式的可讀性</p> <p>D. 增加程式的彈性</p>
154	數位多媒體篇	D	<p>下列有關MP3的敘述，何者正確？</p> <p>A. MP3是網路的協定</p> <p>B. 一分鐘的MP3檔案約500MB</p> <p>C. MP3是Music Player的縮寫</p> <p>D. MP3是音訊壓縮的一種標準</p>
155	數位多媒體篇	D	<p>下列何者不是音樂的檔案格式？</p> <p>A. WMA</p> <p>B. MP3</p> <p>C. WAV</p> <p>D. MPEG</p>

156	數位多媒體篇	B	<p>下列何者不是視訊的檔案格式？</p> <p>A. AVI B. JPEG C. MPEG D. RM</p>
157	數位多媒體篇	C	<p>下列何者不是圖形的檔案格式</p> <p>A. *.tif B. *.gif C. *.wma D. *.jpg</p>
158	數位多媒體篇	B	<p>下列何者是圖形、影像的壓縮標準？</p> <p>A. MP3 B. JPEG C. MPEG D. WAV</p>
159	數位多媒體篇	A	<p>下列何者不是圖形、影像的檔案格式？</p> <p>A. ZIP B. GIF C. TIF D. JPEG</p>
160	數位多媒體篇	D	<p>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？</p> <p>A. 256 B. 1024 C. 65536 D. 16777216</p>

161	數位多媒體篇	C	<p>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？</p> <p>A. 4 B. 8 C. 10 D. 16</p>
162	數位多媒體篇	D	<p>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？</p> <p>A. 800*600*256 bytes B. 800*600*8 bytes C. 800*600*16 bytes D. 800*600 bytes</p>
163	數位多媒體篇	A	<p>與向量圖(vector image)比較，下列何者為點陣圖(raster image)的特徵</p> <p>A. 需較多儲存區空間 B. 需較多運算 C. 顯示速度較慢 D. 可以隨意放大不失真</p>
164	數位多媒體篇	B	<p>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？</p> <p>A. 2 B. 4 C. 8 D. 16</p>
165	數位多媒體篇	B	<p>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？</p> <p>A. 30MB B. 22MB C. 18MB D. 21875MB</p>

166	數位多媒體篇	D	<p>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？</p> <p>A. 用點陣圖儲存簡單圖形所需的空間比較少</p> <p>B. 向量圖放大後通常比較容易產生鋸齒邊</p> <p>C. 以向量圖呈現複雜相片時的感覺會比較真實</p> <p>D. 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>
167	數位多媒體篇	C	<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>A. 音訊(voice)檔</p> <p>B. 動畫(animation)檔</p> <p>C. 視訊(video)檔</p> <p>D. 音樂樂器數位介面(Musical Instrument Digital Interface, MIDI)檔</p>
168	數位多媒體篇	A	<p>下列何種壓縮技術不是針對視訊資料而設計？</p> <p>A. MP3</p> <p>B. MPEG</p> <p>C. WMV</p> <p>D. H.264</p>
169	數位多媒體篇	D	<p>關於資料壓縮，下列敘述何者錯誤？</p> <p>A. 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>B. MPEG 是破壞性壓縮</p> <p>C. JPEG 是破壞性壓縮</p> <p>D. MP3 是非破壞性壓縮</p>
170	數位多媒體篇	D	<p>常見的 MP4 檔案是下列何種類型檔案的壓縮格式？</p> <p>A. 文字</p> <p>B. 圖片</p> <p>C. 網頁</p> <p>D. 影片</p>

171	數位多媒體篇	A	<p>下列關於資料壓縮之敘述，何者為非？</p> <p>A. JPEG使用的是一種非破壞性的壓縮技術</p> <p>B. VCD影片使用之動態影像壓縮技術為MPEG-1</p> <p>C. DVD影片使用之動態影像壓縮技術為MPEG-2</p> <p>D. MP3音樂格式是利用MPEG-1 Audio Layer 3的技術來壓縮資料</p>
172	數位多媒體篇	C	<p>下列何者不是圖檔的格式</p> <p>A. JPEG</p> <p>B. BMP</p> <p>C. PTT</p> <p>D. GIF</p>
173	網路與通訊篇	A	<p>DNS(Domain Name System)伺服器的用途在於</p> <p>A. 將完整網域名稱轉換成IP位址</p> <p>B. 分配 IP 位址</p> <p>C. 提供電子郵件寄送功能</p> <p>D. 提供上網的功能</p>
174	網路與通訊篇	D	<p>IEEE制定了一系列無線網路傳輸標準, 何者速度最快</p> <p>A. 802.11a</p> <p>B. 802.11b</p> <p>C. 802.11g</p> <p>D. 802.11n</p>
175	網路與通訊篇	A	<p>IPv4使用了多少位元的位址？</p> <p>A. 32</p> <p>B. 64</p> <p>C. 96</p> <p>D. 128</p>

176	網路與通訊篇	D	IPv6使用了多少位元的位址? A. 32 B. 64 C. 96 D. 128
177	網路與通訊篇	A	LAN 代表： A. 區域網路 B. 廣域網路 C. 都會網路 D. 無線區域網路
178	網路與通訊篇	B	OSI模型哪一層負責調節從來源設備到目的地設備的資訊流 A. 會談層 B. 傳輸層 C. 網路層 D. 資料鏈結層
179	網路與通訊篇	C	制定 IPv6 的主要原因是什麼？ A. 安全 B. 標頭格式簡化 C. 提高定址能力 D. 簡化定址
180	網路與通訊篇	C	OSI模型哪一層負責將區段封裝成封包？ A. 會談層 B. 傳輸層 C. 網路層 D. 資料鏈結層

181	網路與通訊篇	D	<p>OSI模型哪一層負責將封包封裝成訊框？</p> <p>A. 會談層 B. 傳輸層 C. 網路層 D. 資料鏈結層</p>
182	網路與通訊篇	D	<p>完整網域名稱 www.stut.org.tw 中的 org 所代表的是什麼單位？</p> <p>A. 教育單位 B. 政府單位 C. 企業單位 D. 財團法人組織</p>
183	網路與通訊篇	B	<p>網際網路架構中網路層採用的通訊協定為：</p> <p>A. TCP B. IP C. TCP/IP D. IP/TCP</p>
184	網路與通訊篇	C	<p>要讓 AP(存取點) 恢復到原廠設定，通常按那個鈕？</p> <p>A. Power B. Test C. Reset D. Connect</p>
185	網路與通訊篇	D	<p>檔案(File)傳輸協定是下列何者</p> <p>A. SNMP B. SMTP C. POP D. FTP</p>

186	網路與通訊篇	D	<p>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？</p> <p>A. 集中器（concentrator） B. 集線器（hub） C. 交換器（switch） D. 路由器（router）</p>
187	網路與通訊篇	D	<p>下列那一種不是無線網路(Wireless Network)？</p> <p>A. WiFi B. Bluetooth C. Zigbee D. TCP/IP</p>
188	網路與通訊篇	B	<p>網址開頭的 https 係指http 協定加上</p> <p>A. SMTP B. SSL C. SNMP D. Web service</p>
189	網路與通訊篇	D	<p>下列哪一個軟體無法從遠端控制作業系統？</p> <p>A. VNC B. 遠端桌面連線(RDP) C. TeamViewer D. VLC</p>
190	網路與通訊篇	C	<p>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？</p> <p>A. 特洛伊木馬 B. 垃圾郵件過濾系統 C. 防火牆 D. 入侵偵測系統</p>

191	網路與通訊篇	C	<p>TCP被視為是一種可靠的通訊協定，所謂的可靠的意思是？</p> <p>A. 傳送資料不會遺失</p> <p>B. 保證一定可以傳到對方</p> <p>C. 它可以檢查以及確認是否正確傳送否則會嘗試重傳多次</p> <p>D. 要使用可靠的伺服器</p>
192	網路與通訊篇	B	<p>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？</p> <p>A. Smart Card</p> <p>B. RFID</p> <p>C. Bluetooth</p> <p>D. Bar Code</p>
193	網路與通訊篇	D	<p>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？</p> <p>A. 資料服務（DaaS）</p> <p>B. 基礎設施服務（IaaS）</p> <p>C. 平台服務（PaaS）</p> <p>D. 軟體服務（SaaS）</p>
194	網路與通訊篇	D	<p>下列何者不是正確的 IPv4 位址？</p> <p>A. 0.0.0.0</p> <p>B. 255.255.255.255</p> <p>C. 127.0.0.1</p> <p>D. 0.0.0.256</p>
195	網路與通訊篇	C	<p>何者最適合描述將所有物品通過無線通訊、感測技術及網際網路（Internet）連接起來，實現智慧化的生活環境？</p> <p>A. 大數據（Big Data）</p> <p>B. 行動運算（Mobile Computing）</p> <p>C. 物聯網（Internet of Things）</p> <p>D. 雲端運算（Cloud Computing）</p>

196	網路與通訊篇	B	<p>將40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：</p> <p>A. 匯流排拓樸 B. 星狀拓樸 C. 環狀拓樸 D. 自由拓樸</p>
197	網路與通訊篇	C	<p>那一種網路傳輸媒介是由細玻璃纖維所製成的，具有高速及不易受外界干擾的優點？</p> <p>A. 同軸電纜 B. 雙絞線 C. 光纖 D. 通訊衛星</p>
198	網路與通訊篇	D	<p>下列何者不是網際網路所提供的服務？</p> <p>A. FTP B. DNS C. Web D. GPS</p>
199	網路與通訊篇	B	<p>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？</p> <p>A. Wi-Fi B. RFID C. WiMAX D. 3G</p>
200	網路與通訊篇	B	<p>下列何種伺服器能把完整網域名稱翻譯成IP位址？</p> <p>A. AP Server B. DNS Server C. IIS Server D. WWW Server</p>

201	網路與通訊篇	D	<p>一般而言，下列哪種無線系統有效傳輸距離最遠？</p> <p>A. WiFi B. Bluetooth C. Zigbee D. LTE</p>
202	網路與通訊篇	A	<p>下列何種裝置可將數位訊號與類比訊號互相轉換？</p> <p>A. 數據機 B. 路由器 C. 集線器 D. 交換器</p>
203	網路與通訊篇	D	<p>下列有關全球資訊網(World Wide Web)的敘述，何者是錯的？</p> <p>A. 全球資訊網採用的是主從式的架構 B. 用戶端(Client)透過網路連線取得另一部電腦的資源或服務 C. 提供資源或服務的電腦稱為伺服器(Server) D. 全球資訊網之通訊協定為UDP</p>
204	網路與通訊篇	D	<p>Android手機應用程式無法利用下列何種語言開發的？</p> <p>A. Kotlin B. Java C. C++ D. J#</p>
205	網路與通訊篇	D	<p>下列關於動態IP位址的描述，何者錯誤？</p> <p>A. 當主機之網路卡啟動(如開機)時，會嘗試取得IP位址 B. 當主機之網路卡停用(如關機)時，會釋放該IP位址 C. 每次所取得的IP位址可能不同 D. 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</p>

206	網路與通訊篇	C	<p>提供網路連線服務的公司，通常簡稱為</p> <p>A. TCP/IP</p> <p>B. ADSL</p> <p>C. ISP</p> <p>D. AP</p>
207	資訊社會篇	A	<p>下列何者不屬於電腦犯罪？</p> <p>A. 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>B. 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>C. 員工複製公司的電腦軟體，帶回家給親人使用</p> <p>D. 員工在上班時間，利用公司的電腦經營自己個人的事業</p>
208	資訊社會篇	D	<p>下列何者是預防電腦犯罪急需應做的事項？</p> <p>A. 資料備份</p> <p>B. 與警局保持連線</p> <p>C. 禁止電腦上網</p> <p>D. 建立資訊安全管制系統</p>
209	資訊社會篇	B	<p>下列何者較不可能為電腦病毒之來源？</p> <p>A. 網路</p> <p>B. 原版光碟</p> <p>C. 電子郵件</p> <p>D. 免費軟體</p>
210	資訊社會篇	B	<p>企業與企業之間的線上交易行為稱為</p> <p>A. B2C</p> <p>B. B2B</p> <p>C. C2C</p> <p>D. 以上皆非</p>

211	資訊社會篇	A	<p>只有經過授權的人才能存取資訊，是維護資訊安全的</p> <p>A. 機密性 B. 可用性 C. 完整性 D. 全部皆是</p>
212	資訊社會篇	C	<p>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</p> <p>A. 機密性 B. 可用性 C. 完整性 D. 全部皆是</p>
213	資訊社會篇	B	<p>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？</p> <p>A. 減少資料的重覆 B. 維持資料的一致性 C. 資料的共享 D. 資料具有相依性</p>
214	資訊社會篇	A	<p>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：</p> <p>A. 人為蓄意破壞 B. 天然意外災害 C. 人為操作疏失 D. 環境因素導致電腦發生故障</p>
215	資訊社會篇	D	<p>擅改或刪除人家電腦裡的紀錄，會觸犯：</p> <p>A. 刑法誹謗罪 B. 刑法妨害風化罪 C. 著作權法 D. 毀損罪</p>

216	資訊社會篇	A	<p>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？</p> <p>A. 網路釣魚(phishing) B. 電腦病毒（virus） C. 惡意軟體（malware） D. 間諜軟體(spyware)</p>
217	資訊社會篇	B	<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>A. 將資料壓縮 B. 將資料加密 C. 對資料加簽章碼 D. 對資料加檢查碼</p>
218	資訊社會篇	C	<p>無故利用他人之帳號密碼而使用電腦者，可能觸犯何種罪？</p> <p>A. 妨害秘密罪 B. 盜取資料罪 C. 妨害電腦使用罪 D. 濫用電腦罪</p>
219	資訊社會篇	C	<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>A. 定期更換使用者密碼 B. 電腦加裝掃毒軟體且定期更新版本 C. 定期進行資料備份 D. 在內部網路與外部網路間建構防火牆</p>
220	資訊社會篇	B	<p>下列敘述何者錯誤？</p> <p>A. 販賣盜版軟體是違法的行為 B. 電腦病毒不可能經由光碟片來感染 C. 使用並定期更新防毒軟體可以降低感染電腦病毒的機會 D. 惡意製作並散播電腦病毒是違法的行為</p>

221	資訊社會篇	D	<p>下列有關電腦病毒的敘述及處理，何者正確？</p> <p>A. 關閉電腦電源，即可消滅電腦病毒</p> <p>B. 由於 Word 文件不是可執行檔，因此不會感染電腦病毒</p> <p>C. 購買及安裝最新的防毒軟體，即可確保電腦不會中毒</p> <p>D. 上網瀏覽網頁有可能會感染電腦病毒</p>
222	資訊社會篇	A	<p>著作權的保護是在於保護？</p> <p>A. 表達方式</p> <p>B. 創意</p> <p>C. 觀念</p> <p>D. 思想</p>
223	資訊社會篇	D	<p>四位好友共同完成一套軟體。下列敘述，哪一項錯誤？</p> <p>A. 四人共同擁有這套軟體的著作權</p> <p>B. 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>C. 四人可以依功勞的不同，約定不等的權利</p> <p>D. 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>
224	資訊社會篇	D	<p>下列何者屬於侵害智慧財產權的行為？</p> <p>A. 在家中播放自行購買的音樂給朋友聽</p> <p>B. 在網路上公布自己撰寫的程式碼</p> <p>C. 使用寬頻分享器讓多台電腦同時上網</p> <p>D. 將自己購買的軟體複製給好友使用</p>
225	資訊社會篇	B	<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>A. 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>B. 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>C. 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>D. 電腦廠商可以把從網路下載下來的免費軟體，與其他商業</p>

226	資訊社會篇	A	<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>A. 著作權法 B. 專利法 C. 商標法 D. 營業秘密法</p>
227	資訊社會篇	C	<p>下列何者不是電腦感染病毒後所發生的現象？</p> <p>A. 檔案長度無故變長 B. 無法開機 C. 電源突然中斷 D. 程式執行速度變得非常慢</p>
228	資訊社會篇	B	<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>A. 甲方的公鑰 B. 乙方的公鑰 C. 甲方的私鑰 D. 乙方的私鑰</p>
229	資訊社會篇	D	<p>所謂殭屍網路(BotNet)攻擊，是指下列何種對電腦的入侵？</p> <p>A. 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 B. 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 C. 利用軟體本身在安全漏洞修復前進行攻擊 D. 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>
230	資訊社會篇	B	<p>為防止硬碟機資料流失應定期</p> <p>A. 壓縮 B. 備份 C. 格式化 D. 清洗</p>

231	GPU及ESG篇	B	<p>企業ESG是「環境保護（Environment）、社會責任（Social）和 甚麼?」的縮寫？</p> <p>A. 群體合作 (Group) B. 公司治理（Governance） C. 綠色能源 (Green energy) D. 偉大目標(Great)</p>
232	GPU及ESG篇	C	<p>從哪一年起台灣將ESG的法規遵循從「自願」轉變為「強制」？</p> <p>A. 2050 B. 2024 C. 2025 D. 2026</p>
233	GPU及ESG篇	C	<p>以下何者不屬於企業的ESG？</p> <p>A. 投入綠色技術研發，減少產品對環境的影響 B. 透過管理，確保員工權益與友善工作環境 C. 透過短期財務回報以提高整體業績 D. 建立回饋社會的公司文化</p>
234	GPU及ESG篇	D	<p>以下何者不是企業重視ESG的原因？</p> <p>A. 獲得投資人青睞 B. 降低氣候變遷帶來的風險 C. 配合政策規範以接軌國際趨勢 D. 符合公司上市上櫃的條件</p>
235	GPU及ESG篇	A	<p>GPU「圖形處理器」最核心的資料處理方式是？</p> <p>A. 平行運算 B. 分散式運算 C. 叢集運算 D. 網格運算</p>

236	GPU及ESG篇	C	何者不是GPU 的主要功能？ A. 圖形處理 B. 平行運算 C. 電腦輔助電路設計 D. 加速非圖形任務
237	GPU及ESG篇	B	以下哪個不是GPU主要用途？ A. 機器學習和深度學習訓練 B. 作業系統運作 C. 影片編輯 D. 圖像渲染
238	GPU及ESG篇	A	以下哪個不是GPU表現的優勢？ A. 處理各種複雜任務 B. 高速處理重複性高的計算任務 C. 大幅縮短AI 訓練時間 D. 大規模平行運算
239	GPU及ESG篇	A	哪種處理器可讓遊戲動作畫面反應更順暢與細緻？ A. GPU B. CPU C. NPU D. TPU
240	GPU及ESG篇	B	哪種處理器比較不適合應用於加速AI模型的訓練？ A. GPU B. CPU C. NPU D. TPU

241	人工智慧篇	B	<p>什麼是生成式 AI (Generative AI)?</p> <p>A. 一種專門用於分析資料的 AI 技術</p> <p>B. 一種能夠創造新內容的 AI 技術</p> <p>C. 一種用於控制機器人的 AI 技術</p> <p>D. 一種用於優化演算法的 AI 技術</p>
242	人工智慧篇	C	<p>下列哪一項是生成式 AI 的應用?</p> <p>A. 影像分類</p> <p>B. 預測股價</p> <p>C. 生成文字、圖像或音樂</p> <p>D. 垃圾郵件過濾</p>
243	人工智慧篇	C	<p>GAN 是什麼的縮寫?</p> <p>A. General Adversarial Network</p> <p>B. General Adjective Notation</p> <p>C. Generative Adversarial Network</p> <p>D. Generative Adjective Network</p>
244	人工智慧篇	B	<p>GAN 的主要組成部分是什麼?</p> <p>A. 決策樹和隨機森林</p> <p>B. 生成器和判別器</p> <p>C. 生成器和分類器</p> <p>D. 編碼器和解碼器</p>
245	人工智慧篇	A	<p>擴散模型 (Diffusion Model) 的基本原理是什麼?</p> <p>A. 將資料逐步加入雜訊，再從雜訊中逐步去除雜訊以生成資料</p> <p>B. 模仿人類的創造過程，從無到有地生成資料</p> <p>C. 利用強化學習，讓模型自我學習生成資料</p> <p>D. 將資料分解成多個特徵，再將這些特徵組合以生成資料</p>

246	人工智慧篇	B	<p>什麼是提示工程 (Prompt Engineering)?</p> <p>A. 調整機器學習模型的參數</p> <p>B. 設計有效的提示語來引導生成式 AI 模型產生所需結果的過程</p> <p>C. 優化資料庫的查詢速度</p> <p>D. 改善硬體效能的工程</p>
247	人工智慧篇	A	<p>在提示工程中，溫度 (Temperature) 參數的作用是什麼?</p> <p>A. 控制生成內容的多樣性</p> <p>B. 控制生成內容的速度</p> <p>C. 控制生成內容的準確性</p> <p>D. 以上皆非</p>
248	人工智慧篇	D	<p>在使用生成式 AI 時，需要注意哪些倫理問題?</p> <p>A. 深度偽造 (Deepfake)</p> <p>B. 著作權</p> <p>C. 偏見</p> <p>D. 以上皆是</p>
249	人工智慧篇	B	<p>什麼是深度偽造 (Deepfake)?</p> <p>A. 一種用於檢測惡意軟體的技術</p> <p>B. 一種利用 AI 技術生成偽造的影像或音訊的技術</p> <p>C. 一種用於加速網路傳輸的技術</p> <p>D. 一種高效的資料壓縮技術</p>
250	人工智慧篇	B	<p>在 GAN 的訓練過程中，生成器和判別器之間的關係是什麼?</p> <p>A. 合作關係</p> <p>B. 競爭關係</p> <p>C. 沒有關係</p> <p>D. 以上皆非</p>

251	人工智慧篇	B	<p>什麼是 StyleGAN?</p> <p>A. 一種用於生成音樂的 GAN</p> <p>B. 一種用於生成高解析度人臉圖像的 GAN</p> <p>C. 一種用於生成風格化文字的 GAN</p> <p>D. 一種用於生成 3D 模型的 GAN</p>
252	人工智慧篇	B	<p>什麼是零樣本學習 (Zero-Shot Learning)?</p> <p>A. 一種可以自動調整超參數的機器學習方法</p> <p>B. 一種可以識別未見過類別的機器學習方法</p> <p>C. 一種不需要訓練資料的機器學習方法</p> <p>D. 以上皆非</p>
253	人工智慧篇	B	<p>什麼是負面提示詞 (Negative Prompt)?</p> <p>A. 用於增強模型生成特定風格內容的提示詞</p> <p>B. 用於避免模型生成不希望出現內容的提示詞</p> <p>C. 用於加速模型訓練的提示詞</p> <p>D. 用於評估模型生成結果品質的提示詞</p>
254	人工智慧篇	C	<p>你想要使用生成式 AI 產生新的產品設計概念，你會使用哪種技術?</p> <p>A. 影像分類</p> <p>B. 語音辨識</p> <p>C. 文本到圖像生成</p> <p>D. 物件檢測</p>
255	人工智慧篇	D	<p>你想要使用生成式 AI 產生個性化的音樂，你會使用哪種模型?</p> <p>A. RNN</p> <p>B. CNN</p> <p>C. GAN</p> <p>D. Transformer</p>

256	人工智慧篇	B	<p>你想要使用生成式 AI 產生逼真的人臉圖像，你會使用哪種模型？</p> <p>A. VAE B. GAN (例如: StyleGAN) C. RNN D. Transformer</p>
257	人工智慧篇	B	<p>一家公司想用 AI 自動生成廣告文案，最適合使用哪種生成式 AI 技術？</p> <p>A. 影像生成 B. 文本生成 C. 音樂生成 D. 3D 模型生成</p>
258	人工智慧篇	C	<p>一位遊戲開發者想用 AI 快速創建遊戲中的環境素材 (例如：樹木、山脈)，最適合使用哪種生成式 AI 技術？</p> <p>A. 文本生成 B. 影像生成 C. 3D 模型生成 D. 音效生成</p>
259	人工智慧篇	B	<p>時尚公司想用AI預測下一季的流行趨勢，並生成新款服裝設計圖，適合使用哪種生成式AI技術？</p> <p>A. 語音辨識 B. 文本分析和影像生成結合 C. 影像分類 D. 機器翻譯</p>
260	人工智慧篇	D	<p>一位使用者利用 AI 生成了侵犯他人著作權的內容，誰應該承擔責任？</p> <p>A. AI 模型開發者 B. 提供 AI 服務的平台 C. 使用者 D. 視情況而定，可能涉及多方</p>

261	人工智慧篇	D	<p>使用 AI 生成圖片或文本時，如何標示內容是 AI 生成的，以避免誤導他人？</p> <p>A. 在描述中明確指出 B. 使用浮水印或聲明 C. 使用戶可以輕鬆辨識 D. 以上皆是</p>
262	人工智慧篇	A	<p>監督式學習需要標記過的資料嗎？</p> <p>A. 是 B. 否 C. D.</p>
263	人工智慧篇	B	<p>強化學習的主要目標是什麼？</p> <p>A. 預測未來 B. 從經驗中學習並做出最佳決策 C. 減少資料維度 D. 將資料分群</p>
264	人工智慧篇	B	<p>什麼是特徵工程 (Feature Engineering) ？</p> <p>A. 選擇最佳的機器學習演算法 B. 將資料轉換成機器學習演算法可以使用的形式 C. 評估模型的效能 D. 調整模型的參數</p>
265	人工智慧篇	A	<p>什麼是過擬合 (Overfitting) ？</p> <p>A. 模型在訓練資料上的表現很好，但在測試資料上的表現很差 B. 模型在訓練資料和測試資料上的表現都很差 C. 模型過於複雜 D. 資料量太少</p>

266	人工智慧篇	B	<p>什麼是欠擬合 (Underfitting) ?</p> <p>A. 模型在訓練資料上的表現很好，但在測試資料上的表現很差</p> <p>B. 模型在訓練資料和測試資料上的表現都很差</p> <p>C. 模型過於簡單</p> <p>D. 資料量太大</p>
267	人工智慧篇	C	<p>什麼是準確度 (Accuracy) ?</p> <p>A. 實際為正的樣本中，被正確預測為正的比例</p> <p>B. 預測為正的樣本中，實際為正的比例</p> <p>C. 所有樣本中，被正確預測的比例</p> <p>D. 以上皆是</p>
268	人工智慧篇	B	<p>什麼是召回率 (Recall) ?</p> <p>A. 所有樣本中，被正確預測的比例</p> <p>B. 實際為正的樣本中，被正確預測為正的比例</p> <p>C. 預測為正的樣本中，實際為正的比例</p> <p>D. 以上皆是</p>
269	人工智慧篇	B	<p>神經網路 (Neural Network) 的激活函數 (Activation Function) 的作用是什麼？</p> <p>A. 調整神經網路的權重</p> <p>B. 在神經網路中引入非線性</p> <p>C. 將輸入資料轉換成輸出資料</p> <p>D. 以上皆是</p>
270	人工智慧篇	B	<p>卷積神經網路 (CNN) 主要用於處理哪種資料？</p> <p>A. 時間序列資料</p> <p>B. 影像資料</p> <p>C. 文字資料</p> <p>D. 以上皆是</p>

271	人工智慧篇	A	<p>什麼是自然語言處理 (NLP) ?</p> <p>A. 讓電腦理解和處理人類語言的技術</p> <p>B. 讓電腦產生圖像的技術</p> <p>C. 讓電腦控制機器人的技術</p> <p>D. 讓電腦進行數學運算的技術</p>
272	人工智慧篇	D	<p>下列哪一個是 NLP 的應用 ?</p> <p>A. 垃圾郵件過濾</p> <p>B. 機器翻譯</p> <p>C. 情感分析</p> <p>D. 以上皆是</p>
273	人工智慧篇	D	<p>處理缺失值 (Missing Values) 的方法有哪些 ?</p> <p>A. 使用模型預測缺失值</p> <p>B. 刪除包含缺失值的樣本</p> <p>C. 使用平均值或中位數填補缺失值</p> <p>D. 以上皆是</p>
274	人工智慧篇	B	<p>你想要開發一個垃圾郵件過濾器，你會選擇哪種機器學習方法 ?</p> <p>A. 迴歸 (Regression)</p> <p>B. 分類 (Classification)</p> <p>C. 降維 (Dimensionality Reduction)</p> <p>D. 分群 (Clustering)</p>
275	人工智慧篇	A	<p>你想要預測房價，你會選擇哪種機器學習方法 ?</p> <p>A. 迴歸 (Regression)</p> <p>B. 降維 (Dimensionality Reduction)</p> <p>C. 分類 (Classification)</p> <p>D. 分群 (Clustering)</p>

276	人工智慧篇	C	<p>你想要將客戶分群，你會選擇哪種機器學習方法？</p> <p>A. 分類 (Classification)</p> <p>B. 降維 (Dimensionality Reduction)</p> <p>C. 分群 (Clustering)</p> <p>D. 迴歸 (Regression)</p>
277	人工智慧篇	B	<p>你想要開發一個可以自動回答客戶問題的聊天機器人，你會主要使用哪些技術？</p> <p>A. 影像辨識 (Image Recognition)</p> <p>B. 自然語言處理 (Natural Language Processing)</p> <p>C. 強化學習 (Reinforcement Learning)</p> <p>D. 以上皆非</p>
278	人工智慧篇	B	<p>你想要分析社交媒體上的情感，你會使用哪些技術？</p> <p>A. 影像辨識 (Image Recognition)</p> <p>B. 自然語言處理 (Natural Language Processing)</p> <p>C. 強化學習 (Reinforcement Learning)</p> <p>D. 以上皆非</p>
279	人工智慧篇	A	<p>你想要開發一個可以識別因地震造成建物損傷分級的系統，你會使用哪些技術？</p> <p>A. 影像辨識 (Image Recognition)</p> <p>B. 強化學習 (Reinforcement Learning)</p> <p>C. 自然語言處理 (Natural Language Processing)</p> <p>D. 以上皆非</p>
280	人工智慧篇	C	<p>你想要開發一個可以推薦電影給使用者的系統，你會主要使用哪些技術？</p> <p>A. 降維</p> <p>B. 分類</p> <p>C. 推薦系統</p> <p>D. 迴歸</p>

