

# 臺北市立誠正國中 112 學年度第 1 學期科技領域(資訊科技)八年級第三次段考

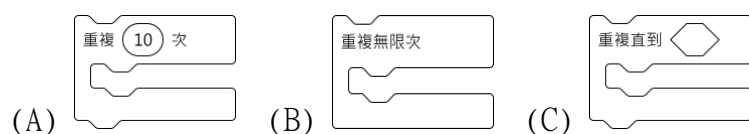
班級：\_\_\_\_\_座號：\_\_\_\_\_姓名：\_\_\_\_\_

一、以下均為是非單選題，正確回答 A，錯誤回答 B，每題 2 分

1. 撥打「165」，可以獲得關於「反詐騙」的相關資訊。
2. 使用網路的行為中，利用同學的照片進行網路交友，避免自己的身分曝光。
3. 若臨時收到家人傳來手機簡訊，想要請你幫忙匯款或代購遊戲點數，應該直接打電話給該家人，確認真偽。
4. 在網路上留言霸凌他人，可能會觸犯公然侮辱罪。
5. 隨著網路的普及，網路霸凌的事件也層出不窮。網路霸凌屬於電腦犯罪的一種，若在網路上發表攻擊他人的言論，可能會構成恐嚇、誹謗、公然侮辱、入侵電腦或其相關設備等相關罪名。
6. 關於媒體訊息的認知：訊息可能是基於某些目的被刻意製造出來的。
7. 若在網路看到這類新聞：對同一事件持相反解讀的兩則新聞時，一定有一則是假新聞。
8. 在收到新的資訊時，應具備「在不確定訊息內容的正確性之前，不隨便轉發」的態度。
9. 網路交友時要有「害人之心不可有、防人之心不可無」的認知。
10. 在網站上看到一篇批評某藝人的負面文章，我們應該不管文章的內容寫什麼，一律先按讚分享。
11. 西元 2020 年，世界各地爆發大規模的流行病，面對疫情，政府僅公布確診案例數量，但不公開患者姓名等詳細資料。請問此舉符合 PAPA 理論中的資訊隱私權。
12. 隨著疫情升溫，各級學校紛紛開始遠距教學，許多老師蒐集可以公開使用的雲端教材，準備進行授課。而蒐集公開教材的舉動，符合 PAPA 理論中的資訊所有權。
13. 小元在網路上聽到喜歡的音樂，想放到自己的網誌裡作為背景音樂，於是寫信詢問作者是否能使用其作品。此舉符合 PAPA 理論中(資訊隱私權、準確性、所有權、可及性)的隱私權。
14. 媒體識讀的觀念中，只要是專業新聞媒體所報導的都是事實與真相。
15. 在科技發達的現今，面對每天如潮水湧來的訊息，我們應該照單全收、全盤相信。
16. 關於 Scratch 函式不能同時傳入多個參數。
17. 有一陣列 W「2、4、6、8」經過一次陣列操作後，結果為「2、6、8」，原因是執行了「刪除」指令。
18. 同上題，關於 Scratch 中清單，其「清單長度」會隨資料數量改變，例如原先「清單長度」是 4，後來是 3。
19. 有一 Scratch 賽跑排名清單[烏龜、小貓、海獺、兔子]，「賽跑排名[2]」代表的是動物小貓。
20. 已知陣列 X 中的某元素位置表示為：X[ 3 , 4 ]，則 X 為一維陣列。

二、以下均為單選題，依選項回答正確答案，每題 2 分

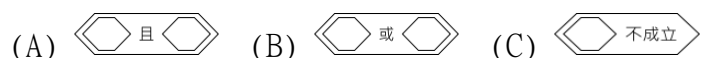
21. 在執行「重覆」指令時，一共有 3 個不同的指令，如下圖，若是要一直重覆不中斷時，應該選擇那一個指令？



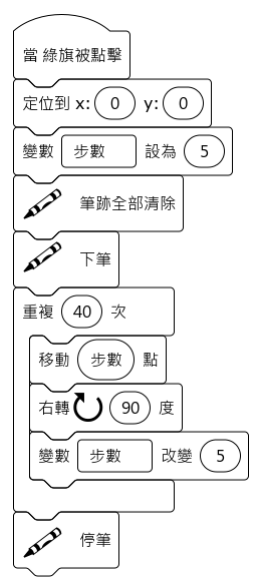
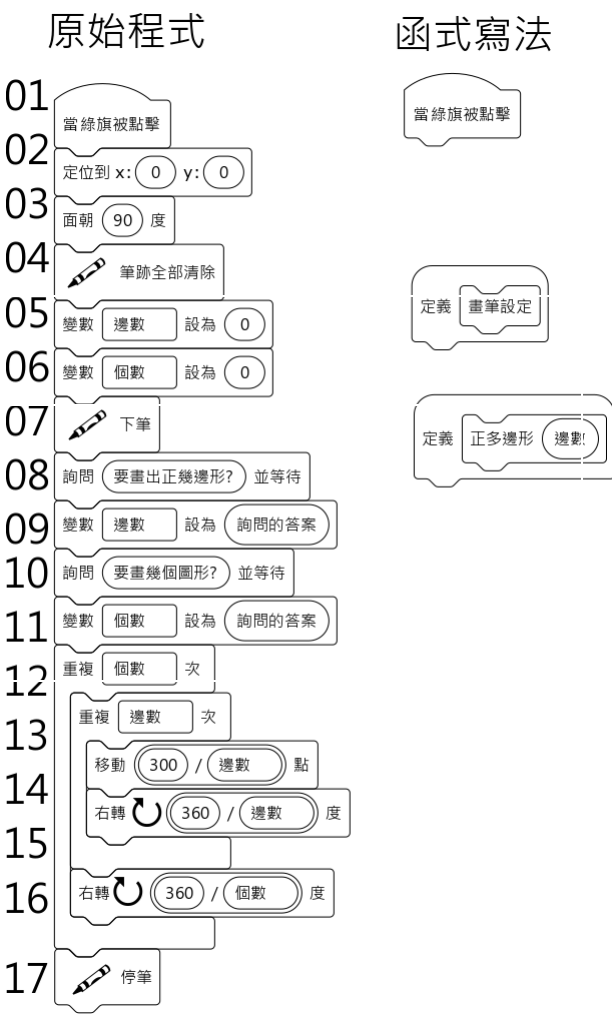
22. 同上題，當我們要達到指定條件才結束執行時，要選用那一個指令？

23. 同上題，事先知道重覆次數時，則應該選用那一個指令？

24. Scratch 提供的運算積木有很多，其中用來判斷邏輯有 6 個，而判斷邏輯真假有下列 3 個，如果要判斷兩種條件要同時存在，才回答「是」，例如：「要選第 3 排同學，而且是男生」，那麼要選用那一個指令？



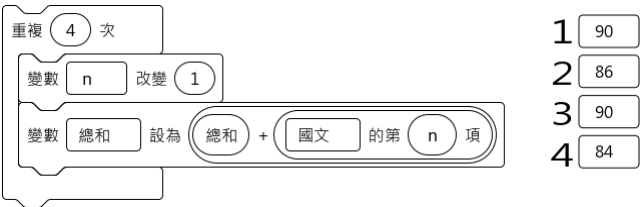
25. 同上題，判斷除此之外的情況，才回答「是」，例如：「在這堆水果中，我要買蘋果以外的水果」，那麼要選用那一個指令？
26. Scratch 繪製線條時，可以使用畫筆功能，怎麼加入這項功能？ (A)添加擴展 (B)Scratch 4.0 (C)在「運算」積木內 (D)在「動作」積木內
27. 要使用畫筆功能時，如果採用下列指令：移動 100 點→下筆→移動 100 點→停筆→移動 100 點。會畫出長度多少的直線？ (A)100 點 (B)200 點 (C)300 點 (D)400 點
28. 右圖這是一個可以畫出「連續多個正多邊形」的程式，我們要將它改寫成容易閱讀的函式寫法，將「畫筆設定」和「正多邊形(邊數)」分離出來成兩個函式。「畫筆設定」應該是原先那一段程式碼？  
(A)02 列-06 列 (B)08 列-11 列  
(C)13 列-15 列 (D)14 列-17 列
29. 同上題，函式「正多邊形(邊數)」應該是原先那一段程式碼？  
(A)02 列-06 列 (B)08 列-11 列 (C)13 列-15 列 (D)14 列-17 列
30. 同上題，透過「函式積木(模組、副程式)」將程式改寫如下，這樣操作有什麼優點？  
(A)拆解多個模組，由多人開發，可以提高設計效率  
(B)相同功能程式模組化後，可以重複讀取和使用  
(C)在程式的閱讀方面，可以具有較高的可讀性，有助於程式理解  
(D)以上皆是
31. 同上題，副程式「畫筆設定」沒有提供那一個部份的設定？  
(A)畫筆移動的距離 (B)畫筆顏色  
(C)畫筆起始位置 (D)線條的粗細
32. 要畫出正多邊形時，可以採用數學知識外角和公式，如果要畫出正六角形時，畫筆的轉動角度是多少？  
(A)120 度 (B)90 度 (C)60 度 (D)45 度
33. 使用畫筆時，分別畫出 A 段直線和 B 段直線，Scratch 提供了什麼方式清除筆跡？ (A)先畫先清 (B)後畫先清  
(C)可以指定任意一段清除 (D)只能全部清除
34. 要從使用者輸入特定資料時，要選用那一類的積木？ (A)動作類 (B)外觀類 (C)控制類 (D)偵測類
35. 右圖是一個繪製螺旋圖的程式，從程式中可以看出它是一個幾邊形的螺旋圖？  
(A)4 角 (B)6 角 (C)8 角 (D)10 角
36. 同上題，從程式中可以看出每走新的一邊都比上一次多走幾點？  
(A)2 點 (B)4 點 (C)5 點 (D)10 點



37.陣列(在 Scratch 稱為「清單」)的用途是什麼？ (A)大量存放資料的地方 (B)可以將資料儲放，以停車場方式來說明，可以作為平面或立體停車場 (C)資料儲放時，可以用數學一維、二維、三維空間概念 (D)以上皆是

38.陣列(清單)的第一筆資料，在 Scratch 中用的編號是多少？ (A)編號 0 (B)編號 1 (C)編號 2 (D)可以指定

39.右圖是一個計算陣列總和的程式，  
以下是計算過程的步驟  
第 n 次執行時，變數[總和] = [總和] + [國文(n)] = 計算結果  
第 1 次執行時，變數[總和] = 0 + 90 = 90  
第 2 次執行時，變數[總和] = 甲 + 乙 = 丙  
第 3 次執行時，變數[總和] = 丁 + 戊 = 己  
第 4 次執行時，變數[總和] = 庚 + 辛 = 壬

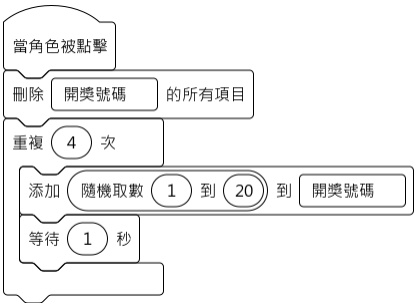


若變數 n 和總和的起啟值均為 0，則空格甲的數值應該是多少？ (A)84 (B)86 (C)90 (D)176

40.同上題，空格乙的數值應該是多少？ (A)84 (B)86 (C)90 (D)176

41.同上題，空格丁的數值應該是多少？ (A)176 (B)266 (C)350 (D)360

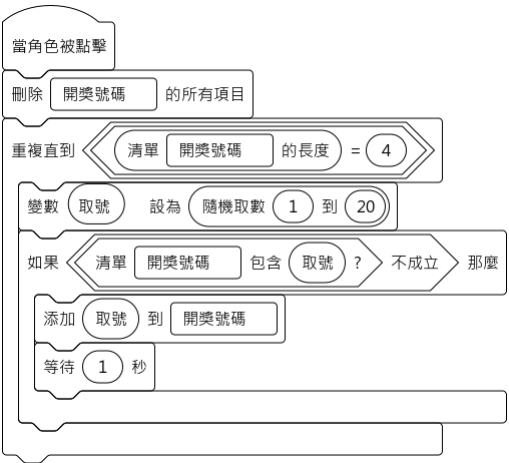
42.右圖這個選號程式主要是在作什麼？  
(A)刪除[開獎號碼]資料 (B)隨機取號 1 到 20  
(C)等待 1 秒 (D)選取出 4 個 1-20 的號碼，放到[開獎號碼]內



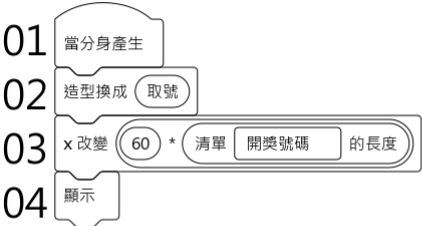
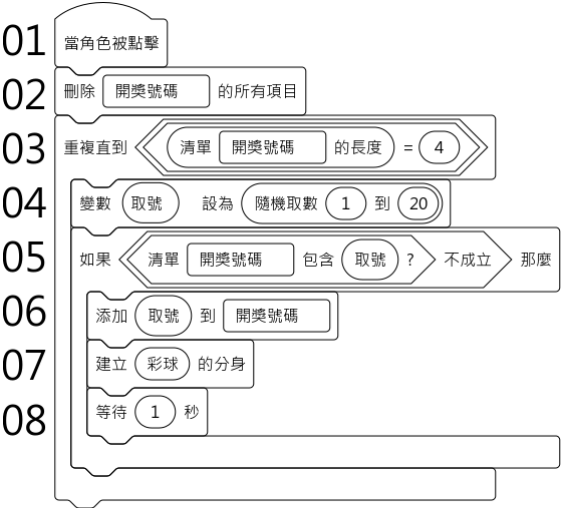
43.同上題，當我們多次點擊角色，卻會發生一個不實用的情況？  
(A)跑出 21-40 的號碼 (B)等待時間變長 (C)[開獎號碼]清單愈來愈長  
(D)可能出現重覆選號的情況

44. 同上題，我們應該如何改寫程式？ (A)在添加清單前，先判斷是否已經有相同的號碼 (B)再建立另一個清單  
(C)選號擴大範圍到 1-100 號 (D)重覆次數增加，之後人工挑選號碼

45.右圖是選號的最終版本，主要是解決了另一個什麼問題？  
(A)上一個版本因為重覆號碼一直出現的問題  
(B)上一個版本因為[開獎號碼]清單愈來愈長的問題  
(C)上一個版本因為不重覆號碼，而挑選數量不足的問題  
(D)上一個版本因為程式外觀不明確的問題



46. 讓我們來解讀右圖課本彩球號碼的程式是如何運作的。首先，課本提供的程式範例中，是如何處理 1 號球一直到 20 號球的造型？  
(A)建立 20 顆球的角色 (B)利用程式碼創造 20 顆球的角色  
(C)創造彩球的 20 個造型 (D)使用旋轉角度來變化 1 到 20 的號碼
47. 同上題，畫面上要出現 4 個彩球的技巧，是利用 Scratch 中的那一個程式來產生的？ (A)分身 (B)移動 (C)旋轉 (D)等待
48. 同上題，如何控制每顆彩球的擺放位置？  
(A)變數[取號] (B)清單[開獎碼]的長度 (C)抽中幾號就放在那個位置  
(D)隨機擺放
49. 同上題，程式[當角色被點擊]在那一行判斷重覆取號的問題？  
(A)03 行 (B)04 行 (C)05 行 (D)07 行
50. 同上題，如果今天想要改變抽出 3 個號碼就可以，要修改那一行程式碼？  
(A)03 行 (B)04 行 (C)05 行 (D)07 行



本次試題結束