基隆市立武崙國中　114　學年度第二學期七年級科技領域補考題庫

七年_____班 座號：_____ 姓名：_____

壹、資訊科技

選擇:

1. (C) 小華在設計電子琴時，發現白鍵的寬度為 30 點，他想要讓白鍵與白鍵間的間隔為 3 點，他第一個白鍵位置為（16, 20），他應如何設計第二個定位點？

（A）

（B）

（C）

（D）

2. (D) 下列何者是可疑電子郵件的特徵？
（A）寄信非正常時間　（B）陌生人或極少來往的人的來信　（C）要求提供敏感資料的信件　（D）以上皆是。

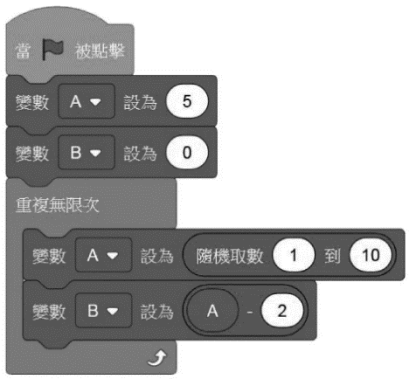
3. (B) 在判斷電子郵件的真偽時，可以從信箱位址來判斷，請問來自「教育機構」的位址為？
（A）.gov　（B）.edu　（C）.org　（D）.tw。

4. (D) 下列有關「數位浮水印」的敘述，何者正確？
（A）數位浮水印分為顯性和隱性兩種　（B）顯性的浮水印是肉眼可見的浮水印資料，包含的資訊可同步以視覺識別，通常包括著作權所屬者的名稱或標誌　（C）隱性的浮水印也是以數位的方式加入資料中，但在一般的狀況下無法看見，主要功能與應用，是藉由隱密的設計，來避免或阻止數位資料未經授權而被非法複製，以保護著作權　（D）以上皆是。
。

5. (B) 下列何者不是常見的資安技術？
（A）防火牆　（B）備份　（C）數位浮水印　（D）加密

6. (C) 下列哪一項不是個資法所定義的個資？
（A）姓名、出生年月日、指紋　（B）婚姻、家庭、教育　（C）性別、個人興趣、服飾尺寸　（D）社會活動、聯絡方式、財務狀況。

7. (C) 根據附圖的程式，當 A＝5 時，B 會等於多少？



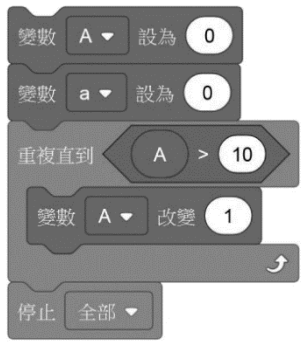
（A）0　（B）2　（C）3　（D）5。

8. (D) 小林在設計程式時發現，螃蟹在碰到邊緣時，會上下顛倒，請問他要如何修改附圖，才能讓螃蟹不會上下顛倒？



（A）將「尺寸」改為 200　（B）將 x 的值改為正的
（C）將 y 的值改為負的　（D）點選「方向」，將 改為 。

9. (A) 根據附圖程式，當程式執行後，需達到下列哪個階段，程式才會停止？



(A) A＝11 (B) A＝10 (C) a＝11 (D) a＝10。

10. (C) 小咪覺得自己 Scratch 中的角色太小了，他應該更改下列何者數值，才能改變角色在畫面中的大小？

(A) 

(B) 

(C)

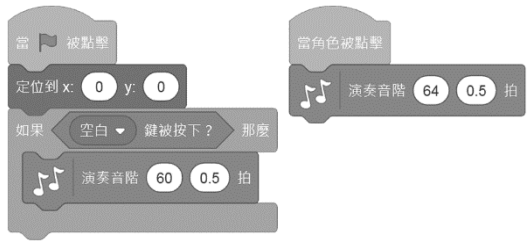
(D)

11. (B) 小咪是 Scratch 的初學者，她今天想新增一個不同的角色，請問她應該點選 Scratch 介面中哪一個地方？

(A)  (B)  (C) 

(D) 

12. (C) 下列關於附圖程式的敘述，何者正確？



(A)此程式需要透過變數來控制音階 (B)如果按下電腦空白鍵，則會演奏音階 64 (C)將定位積木刪除，不會對音階的功能造成影響 (D) 0.25 拍是指音階的高低音。

13. (D) 在 Scratch 3.0 中，關於積木的用途，下列敘述何者錯誤？

(A) 

表示將變數內容設定為指定的數值或文字 (B) 

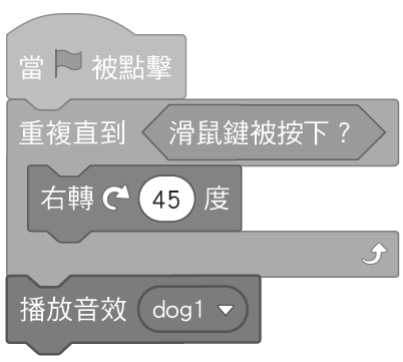
表示偵測滑鼠鍵是否按下，如果有按下就回傳指令 (C) 

表示設定等待幾秒後，在執行接下來的程式 (D) 

表示當角色被滑鼠點擊時，開始執行程式。

14. (C) 在電子琴模擬中，如何產生 10 個白鍵角色？
(A)上網找一個有 10 個琴鍵的圖並匯入 (B)直接畫出 10 個琴鍵 (C)建立好一個白鍵後，再複製出相同的 9 個白鍵 (D)以上皆是。

15. (B) 根據附圖的程式碼，當綠旗被點擊且滑鼠鍵被按下時，程式會執行哪一項動作？



(A)右轉 45 度 (B)播放音效 (C)重複執行右轉 45 度 (D)右轉 45 度再播放音效。

貳、生活科技

(C)16. 下列何者不是屬於常見的機件？

A. 連桿　B. 螺絲　C. 電路板　D. 齒輪

(B)17. 凸輪的主要功能是？

A. 儲存能量　B. 改變運動方式　C. 輸送液體　D. 傳送資料

(C)18. 連桿機構主要的作用是？

A. 製造光源　B. 改變顏色　C. 傳遞動力　D. 傳送聲音

(C)19. 若要鑽出 5mm 大小的孔，應選用哪一種鑽頭？

A. 3mm　B. 4mm　C. 5mm　D. 6mm

(A)20. 使用砂輪機的目的為何？

A. 打磨木材　B. 製作孔洞　C. 加工電線　D. 熔接金屬

(C)21. 使用鑽孔機時，應該戴什麼安全防護工具？

A. 口罩　B. 護目鏡　C. 手套　D. 耳罩

(B)22. 組裝框架時，哪個步驟應先完成？

A. 黏合　B. 鑽孔　C. 彩繪　D. 安裝角色

(B)23. 製作框架時，鋸切材料前應先做什麼？

A. 黏合　B. 畫線做記號　C. 上色　D. 試轉

(C)24. 使用砂紙打磨是為了？

A. 讓木頭更重　B. 製造聲音　C. 表面更平滑　D. 降低成本

(C)25. 若機構孔洞直徑為 8.8mm，選用圓棒直徑應為？

A. 6mm　B. 7mm　C. 8mm　D. 9mm

(C)26. 若使用者想增加作品故事感，應注意什麼？

A. 用馬達裝飾　B. 多用金屬材料　C. 使用主題情境　D. 增加電路元件

(A)27. 想要角色跟著機構上下晃動，應該選擇哪種機構來帶動？

A. 凸輪　B. 齒條　C. 螺絲　D. 馬達支架

(B)28. 為何在木板上先畫記號？

A. 好看　B. 定位方便切割　C. 增加摩擦　D. 幫助上色

(C)29. 哪一個工具可用來鑽孔？

A. 線鋸機　B. 折鋸　C. 鑽台　D. 切割刀

(C)30. 下列哪種材料最適合用作機構玩具的骨架？

A. 金屬　B. 紙板　C. 木板　D. 塑膠袋