

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 3: 行動裝置程式開發-iOS 程式設計

第 1 頁, 共 10 頁

單選題 50 題 (佔 100%)

D	<p>1. 請問下面程式碼執行後，輸出的結果為何？</p> <pre>//Objective-C NSInteger number = 32767; NSLog(@"%@ number.",(number % 2) ? @"odd" : @"even"); //Swift let number = 32767 print((number % 2 != 0) ? " odd ":" even ", "number.")</pre> <p>(A) even number. (B) odd even number. (C) 32767 (D) odd number.</p>
A	<p>2. iOS 程式設計使用下列哪一種記憶體管理機制？</p> <p>(A) Automatic Reference Counting (B) Memory Leak Detection (C) Garbage Collection (D) Dead Code Elimination</p>
B	<p>3. 若要透過 UIApplication 類別中的函式來撥電話，請問必須設定下列哪個字串？</p> <p>(A) "call://1234567" (B) "tel://1234567" (C) "phone://1234567" (D) "no://1234567"</p>
C	<p>4. 若現在時間民國 107 年 2 月 6 日下午 6 點 10 分 10 秒，請問將 DateFormatter(NSDateFormatter) 類別中的 dateFormat 屬性設定為 "yyyy/M/d" 字串後，可以將 Date 類別轉換為下列何種字串內容？</p> <p>(A) "107/2/6" (B) "107/02/06" (C) "2018/2/6" (D) "2018/02/06"</p>
A	<p>5. 下列何者「不是」以下程式的輸出結果？</p> <pre>//Objective-C dispatch_queue_t queue=dispatch_queue_create("tw.ipas.myqueue", DISPATCH_QUEUE_CONCURRENT);</pre>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 3：行動裝置程式開發-iOS 程式設計

第 2 頁，共 10 頁

	<pre> for(int i=0;i<3;i++){ dispatch_async(queue, ^{ NSLog(@"A %d",i); }); } for(int i=0;i<3;i++){ NSLog(@"B %d",i); } //SWIFT let queue = DispatchQueue(label: "tw.ipas.myqueue", qos: DispatchQoS.default, attributes:.concurrent) for index in 0..<3{ queue.async { print("A \(index)") } } for index in 0..<3{ print("B \(index)") } (A) B0 A0 A1 B2 A2 B1. (B) B0 B1 B2 A0 A1 A2. (C) A2 A0 A1 B0 B1 B2. (D) A0 B0 A1 B1 A2 B2. </pre>
A	<p>6. 在 Model-View-Controller 架構中，下列哪一個是擔任 View 的角色？</p> <p>(A) UICollectionView (B) UITableViewController (C) Core Data (D) NSURLSession</p>
A	<p>7. 關於 UIKit 類別的敘述，下列何者不正確？</p> <p>(A) UIViewController 是 UIView 的子類別 (B) UIButton 是 UIView 的子類別 (C) UIWindow 是 UIView 的子類別 (D) UIBarButtonItem 不是 UIView 的子類別</p>
A	<p>8. 下列哪一個類別有提供方法來產生單例模式(singleton instance)？</p> <p>(A) UIApplication (B) UIView (C) UIViewController (D) AVPlayer</p>
D	<p>9. 針對實體方法 (instance method) 以及類別方法 (class method 或 type</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 3: 行動裝置程式開發-iOS 程式設計

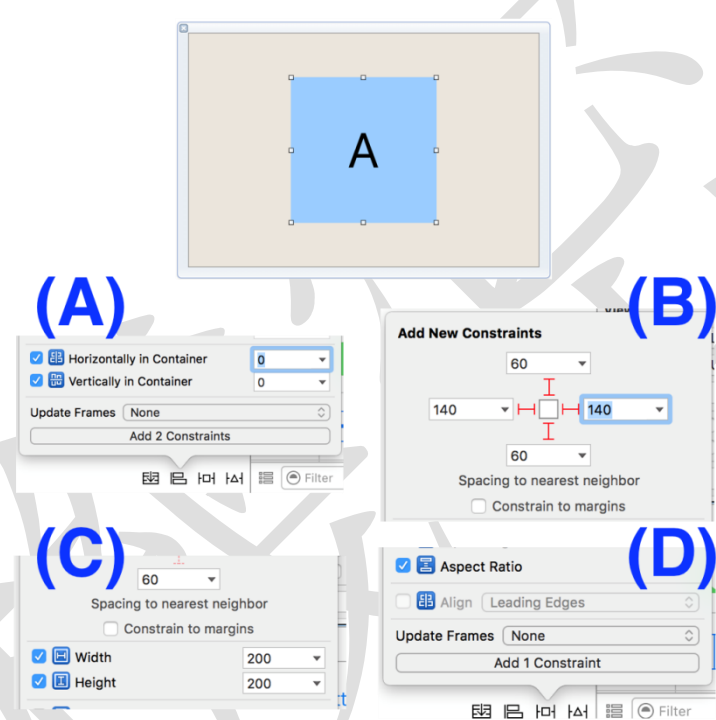
第 3 頁, 共 10 頁

	<p>method), 下列敘述何者不正確?</p> <p>(A) 呼叫類別方法時並不需要建立類別實體。</p> <p>(B) 不論產生多少類別實體, 類別方法只佔用一份記憶體空間。</p> <p>(C) 若產生多個類別實體, 類別中的實體方法在記憶體中也為多份。</p> <p>(D) 實體方法與類別方法都必須先建立類別實體後, 才能透過該實體呼叫</p>
A	<p>10. 下列敘述何者不正確?</p> <p>(A) Set (NSSet) 可以存放有序物件</p> <p>(B) Array (NSArray) 可以存放不同類別的物件</p> <p>(C) Array (NSArray) 中可以存放 Dictionary (NSDictionary)</p> <p>(D) Dictionary (NSDictionary) 存放 key-value pair, 其中的 value 可以是 Array (NSArray)</p>
A	<p>11. 下列關於繼承的敘述, 何者正確?</p> <p>(A) 可以從其他類別中繼承方法、屬性以及其他的特徵</p> <p>(B) Swift 或是 Objective-C 可以多重繼承</p> <p>(C) 父類別中的方法, 子類別都必須實作</p> <p>(D) 子類別無法繼承在父類別中宣告的屬性</p>
B	<p>12. 若類別的某個方法中有一變數名稱與該類別成員變數相同, 則在該方法中如何存取成員變數?</p> <p>(A) 在變數名稱前加上 this 保留字</p> <p>(B) 在變數名稱前加上 self 保留字</p> <p>(C) 在變數名稱前加上 super 保留字</p> <p>(D) 語法規定, 變數名稱不可相同, 因此需修改某一變數名稱</p>
D	<p>13. 有關軟體測試技術中的「黑箱測試」與「白箱測試」, 下列敘述何者正確?</p> <p>(A) 白箱測試不需要對軟體的內部結構有深層的了解, 直接就功能面來驗證</p> <p>(B) 黑箱測試會針對程式碼做安全性的檢測</p> <p>(C) 白箱測試不需要提供程式碼, 是用己知的樣板功能進行檢測</p> <p>(D) 相對於白箱測試, 黑箱測試對弱點偵測的能力較低</p>
B	<p>14. 請問下列哪一項不會出現在軟體測試缺陷報告中?</p> <p>(A) 發現行為</p> <p>(B) 修復人</p> <p>(C) 程式版本</p> <p>(D) 測試案例編號</p>
C	<p>15. 請問訂定允入/允出準則是在下列哪一個階段發生的?</p> <p>(A) 提交客戶時</p> <p>(B) 自動化測試時</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 3: 行動裝置程式開發-iOS 程式設計

第 4 頁, 共 10 頁

	(C) 測試規劃前 (D) 測試規劃後
C	<p>16. 如果打算設計一個 App，其中有音量大小調節功能，請問可用下列哪一種 UIKit 的類別來實作最合適？</p> <p>(A) UISwitch (B) UIToolBar (C) UISlider (D) UIPickerView</p>
C	<p>17. 您是一位 iOS 開發人員，要將 A 矩形物件固定寬高，並且不會受限於使用者手機的螢幕大小，請問您該對 Auto Layout 下何種條件？</p>  <p>The image shows a blue rectangle labeled 'A' centered on a light brown background. Below it are four Auto Layout constraint panels labeled (A), (B), (C), and (D):</p> <ul style="list-style-type: none"> (A) A panel with 'Horizontally in Container' and 'Vertically in Container' checked, both with a value of 0. It has 'Update Frames' set to 'None' and 'Add 2 Constraints'. (B) A panel titled 'Add New Constraints' showing a width constraint of 140 and a height constraint of 60. It has 'Spacing to nearest neighbor' checked and 'Constrain to margins' unchecked. (C) A panel showing 'Spacing to nearest neighbor' with a value of 60, 'Width' set to 200, and 'Height' set to 200. It has 'Constrain to margins' unchecked. (D) A panel with 'Aspect Ratio' checked and 'Align' set to 'Leading Edges'. It has 'Update Frames' set to 'None' and 'Add 1 Constraint'. <p>(A) (A) (B) (B) (C) (C) (D) (D)</p>
D	<p>18. 若要實作雙指放大縮小圖片的功能，請問可用下列哪一個手勢(Gesture)類別來實作？</p> <p>(A) UISwipeGestureRecognizer (B) UIPanGestureRecognizer (C) UITapGestureRecognizer (D) UIPinchGestureRecognizer</p>
A	<p>19. 假設有一個 UILabel 的物件，其相對於 superview 的原點座標為 (20,10)，width 為 250，height 為 150，請問下列敘述何者正確？</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 3: 行動裝置程式開發-iOS 程式設計

第 5 頁, 共 10 頁

	<p>(A) bounds 屬性的資料結構是 CGRect(0,0,250,150)</p> <p>(B) center 屬性的資料結構是 CGPoint(20,10)</p> <p>(C) frame 屬性的資料結構是 CGRect(145,85,250,150)</p> <p>(D) size 屬性的資料結構是 CGSize(125,75)</p>
D	<p>20. 請問用下列哪一個方法，可以取得 Storyboard 上 ViewController 的物件實體？</p> <p>(A) initWithNibName:bundle:</p> <p>(B) loadView</p> <p>(C) initWithRootViewController:</p> <p>(D) instantiateViewControllerWithIdentifier:</p>
B	<p>21. UIAlertController 採用的顯示型態為 alert 時，下列敘述何者正確？</p> <p>(A) 無法讓使用者輸入資料</p> <p>(B) 會在螢幕正中央出現</p> <p>(C) 可以設定一張圖片</p> <p>(D) 最多可以放兩個按鈕</p>
A	<p>22. 下列關於 UIStackView 的敘述，何者不正確？</p> <p>(A) UIStackView 內部不可以再加入 UIStackView</p> <p>(B) UIStackView 分成水平與垂直兩種佈局模式</p> <p>(C) UIStackView 內部可加入多個 UI 元件，並會自動管理這些元件間的佈局</p> <p>(D) 可使用程式碼或 Interface Builder 加入 UIStackView</p>
A	<p>23. 下列關於 UICollectionView 的敘述，何者不正確？</p> <p>(A) 與 UITableView 相同，UICollectionView 內建編輯機制 (Editing mode)</p> <p>(B) 可使用 custom layout (subclass of UICollectionViewLayout) 來定義內部元件的顯示方式</p> <p>(C) 與 UITableView 不同，UICollectionView 除了支援垂直方向捲動，也可以支援水平方向捲動</p> <p>(D) 與 UITableView 相同，UICollectionView 透過 Data Source 動態綁定要顯示的資料</p>
C	<p>24. 若希望 App 的左上角自動出現「返回」按鈕，使用者點選後可以回到上一個畫面，請問下列哪一種 View Controller 有內建此功能？</p> <p>(A) UINavigationController</p> <p>(B) UITableViewController</p> <p>(C) UINavigationController</p> <p>(D) UIPageViewController</p>
D	<p>25. 當使用者點擊 UITextField 元件時會開啟虛擬鍵盤，下列哪種方式無法關閉 iPhone 上的虛擬鍵盤？</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 3: 行動裝置程式開發-iOS 程式設計

第 6 頁, 共 10 頁

	<p>(A) 呼叫 UITextField 的 endEditing 函數</p> <p>(B) 呼叫 UITextField 的 resignFirstResponder 函數</p> <p>(C) 透過 UIViewController 的 view 屬性, 呼叫其 endEditing 函數</p> <p>(D) 按下 iPhone 虛擬鍵盤上的關閉鍵即可</p>
B	<p>26.iOS 支援的錄音格式, 不包含下列哪一種?</p> <p>(A) AAC 格式</p> <p>(B) MP3 格式</p> <p>(C) ALAC 格式</p> <p>(D) iLBC 格式</p>
D	<p>27.下列何者不是 iOS 硬體發出的訊息?</p> <p>(A) 手機位置的改變</p> <p>(B) 電力的改變</p> <p>(C) 偵測感應器的改變</p> <p>(D) BMI 計算的結果</p>
C	<p>28.當我們想要把 12345678 的數字, 輸出成 12,345,678 的字串, 請問要用下列哪一個類別來處理比較恰當?</p> <p>(A) Data (NSData)</p> <p>(B) Predicate (NSPredicate)</p> <p>(C) NumberFormatter (NSNumberFormatter)</p> <p>(D) Number(NSNumber)</p>
C	<p>29.當資料存檔至 iOS 的檔案系統目錄, 會使用 FileManager.SearchPathDirectory 的列舉來取得存檔的路徑, 下列哪一個列舉值, 並沒有寫入的權限?</p> <p>(A) .libraryDirectory</p> <p>(B) .cachesDirectory</p> <p>(C) .documentationDirectory</p> <p>(D) .documentDirectory</p>
C	<p>30.以下的格式化字串, String(format:"%i%.5f%02d", 7, 2.46, 9), 其輸出內容為何?</p> <p>(A) 702.4600009</p> <p>(B) 72.460009</p> <p>(C) 72.4600009</p> <p>(D) 72.46009</p>
A	<p>31.使用 iCloud 備份時, 在預設情況下, App 沙盒 (sand box) 中的哪一個目錄資料會被備份?</p> <p>(A) Documents</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 3: 行動裝置程式開發-iOS 程式設計

第 7 頁, 共 10 頁

	<p>(B) tmp (C) Library/Caches (D) 所有資料都會備份</p>
B	<p>32. 將一資料型態為字典的內容儲存到檔案時，該檔案內容為下列哪一種格式？ (A) 二進位格式。 (B) XML 格式。 (C) CSV 格式。 (D) JSON 格式。</p>
D	<p>33. 若專案原始碼中已經包含了一個額外新增的 plist 檔案，App 執行時卻發現資料並沒有如期寫入，在已確定要寫入的資料格式正確無誤的情況下，下列哪個選項最有可能造成寫入失敗的原因？ (A) 使用者未授權 App 可以將資料寫入 plist 檔 (B) 要寫入資料的 key 值與現有的重複 (C) 要寫入的資料超過 plist 檔案大小限制 (D) 專案中的 plist 檔為唯讀，忘記先複製到 Documents 目錄下</p>
D	<p>34. 某 iOS 軟體專案採用 CoreData 設計資料框架，下列敘述何者錯誤？ (A) CoreData 設計可採用 SQLite 資料 (B) 在 CoreData 設計時必須先建立 Entity (C) 在 Entity 中可設定資料的 Attributes (D) Entity 類似於資料庫的欄位</p>
B	<p>35. 您是一個 iOS 程式設計師，某 iOS 裝置專案開發流程，請問以下設計敘述何者錯誤？ (A) URL Scheme 方便 app 之間互相呼叫 (B) ViewController 作為一個讀取檔案的容器 (C) 在 Info.plist 中會指定 storyboard 的檔案名稱 (D) App 啟動時系統會載入 Info.plist 資料</p>
B	<p>36. 當要使用 GPS 的功能時，需要引用哪一個 Framework？ (A) CoreData Framework (B) CoreLocation Framework (C) QuartzCore Framework (D) Metal Framework</p>
C	<p>37. 以下哪一個機制，不是用來傳遞訊息？ (A) Target - Action (B) Notification Center (C) Category</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 3: 行動裝置程式開發-iOS 程式設計

第 8 頁, 共 10 頁

	(D) Delegate and Protocol
A	<p>38. 關於 Model-View-Controller 架構的描述，何者錯誤？</p> <p>(A) Model 與 View 會做直接的訊息溝通</p> <p>(B) iOS App 開發，常以 MVC 架構為基礎</p> <p>(C) View 與 Controller 的訊息溝通可使用 Target-Action 機制</p> <p>(D) 資料庫歸類在 Model 的一部份</p>
D	<p>39. 如果我們要修改 App Icon 在主畫面顯示的文字標題，需要修改 info.plist 中的哪一個 key 值？</p> <p>(A) Bundle identifier</p> <p>(B) Bundle name</p> <p>(C) Executable file</p> <p>(D) Bundle display name</p>
A	<p>40. 以下何者不是 AppDelegate 類別實作 iOS App 生命周期相關的方法？</p> <p>(A) applicationState</p> <p>(B) applicationWillTerminate</p> <p>(C) applicationDidFinishLaunching</p> <p>(D) applicationWillEnterForeground</p>
B	<p>41. 關於 Delegate 和 Protocol 的描述，何者錯誤？</p> <p>(A) Delegation 機制，提供了一個管道，讓物件間彼此建立參考，透過實作 Protocol 方法，藉以傳遞訊息</p> <p>(B) Protocol 宣告的方法若是 optional，必須要實作</p> <p>(C) iOS Framework 裡實作的 Protocol，若有包含 Delegate 的名稱，大部分是關於物件的通知，或 UI 的事件</p> <p>(D) 若 Protocol 包含 Data Source 的名稱，大部分是關於資料的操作、控制</p>
B	<p>42. 如果我們拿到一個開發團隊開發完成的 IPA 檔，並且已經用正確的金鑰簽署完成，我們使用哪種工具將此 IPA 檔上傳給 Apple 審核？</p> <p>(A) Xcode</p> <p>(B) Application Loader</p> <p>(C) Instruments</p> <p>(D) FileMerge</p>
B	<p>43. 關於整數在 iOS 開發架構下的描述，何者錯誤？</p> <p>(A) NSInteger 整數長度，端視編譯的 CPU 平台，64bits CPU 就是 64bits 長度，32bits 的 CPU 就是 32bits 長度</p> <p>(B) 無論在哪個 CPU 平台 int 都是 32bits，long 都是 64bits</p> <p>(C) Swift 語言的 Int 跟 NSInteger 一樣，也是針對編譯的 CPU 位元數，自</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 3: 行動裝置程式開發-iOS 程式設計

第 9 頁, 共 10 頁

	<p>動做調整</p> <p>(D) long long 都是 64bits</p>
D	<p>44. 當我們建立 iOS App 的開發專案，編譯執行時，較先載入的類別，會是哪一個？</p> <p>(A) UIViewController</p> <p>(B) UINavigationController</p> <p>(C) UIView</p> <p>(D) AppDelegate</p>
B	<p>45. 假設我們想要調整裝置 GPS 數據的精確度，要用 CLLocationManager 類別的哪一個屬性調整？</p> <p>(A) headingFilter</p> <p>(B) desiredAccuracy</p> <p>(C) distanceFilter</p> <p>(D) activityType</p>
A	<p>46. iOS App 有關沙盒(Sandbox) 機制的敘述，下列何者不正確？</p> <p>(A) 可以設定讓使用者接上 iTunes，讀取 Sandbox 檔案系統裡的 Library 目錄。</p> <p>(B) 每一個 App 都有各自的 Sandbox 目錄，其他的 App 無法存取。</p> <p>(C) App 之間的訊息溝通，可以透過 URL Scheme。</p> <p>(D) iCloud 和 iTunes 備份也同時會備份 Sandbox 中的部分目錄。</p>
C	<p>47. 吾人可以利用 AppDelegate 類別實作 App 生命週期的方法，當我們使用 App 的當下，突然電話響起的時候，要實作下列哪一個方法，來將目前的資料存檔，避免當下的資料遺失？</p> <p>(A) applicationDidBecomeActive</p> <p>(B) applicationWillEnterForeground</p> <p>(C) applicationWillResignActive</p> <p>(D) applicationDidEnterBackground</p>
C	<p>48. 下列哪一項功能無法長時間在背景執行？</p> <p>(A) 藍牙傳輸。</p> <p>(B) 取得 GPS 座標。</p> <p>(C) 使用 Timer 類別來計時。</p> <p>(D) 播放音樂。</p>
C	<p>49. 以下何種功能無法透過模擬器模擬執行？</p> <p>(A) 取得 GPS 座標</p> <p>(B) 音樂播放</p> <p>(C) 藍牙</p> <p>(D) 3D Touch</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 3：行動裝置程式開發-iOS 程式設計

第 10 頁，共 10

頁

B	<p>50.目前人工智慧領域是熱門領域，請問 iOS 內建的機器學習框架為何？</p> <p>(A) ARKit</p> <p>(B) CoreML</p> <p>(C) SiriKit</p> <p>(D) OpenCV</p>
---	---

機考