

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 2：行動裝置程式開發-Android 程式設計

第 1 頁，共 15 頁

單選題 50 題 (佔 100%)

B	<p>1. public class MyClass { public int m1(int p) { System.out.println("123"); } public void m1(String p) { System.out.println("456"); } } 如果執行以下程式： (new MyClass()).m1("789"); 螢幕上會看到下列何者？</p> <p>(A) 123 (B) 456 (C) 789 (D) 編譯錯誤</p>
C	<p>2. 下列何者為編譯式程式語言？</p> <p>(A) Javascript (B) Perl (C) Java (D) PHP</p>
D	<p>3. 請問下列程式碼執行後，變數 count 的值為何？</p> <pre>int count=0; for(int i=1;i<=5;i++) count=count+i/2;</pre> <p>(A) 0 (B) 15 (C) 7.5 (D) 6</p>
C	<p>4. 請問下列哪個選項和以下的布林表示法完全一樣？</p> <pre>!(X==1 && Y==2 && Z==3)</pre> <p>(A) !(X==1) && !(Y==2) && !(Z==3) (B) X!=1 && Y!=2 && Z!=3 (C) X!=1 Y!=2 Z!=3</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 2：行動裝置程式開發-Android 程式設計

第 2 頁，共 15 頁

	(D)!(X==1 Y==2 Z==3)
B	<p>5. 請問下列程式碼執行後，變數 x 的值為何？</p> <pre>int n=5,x=0; switch(n) { case 0: x=x+1;; case 5: x=x+2;; case 10: x=x+3; break; default: x=x+4; }</pre> <p>(A) 3 (B) 5 (C) 6 (D) 9</p>
C	<p>6. 請問下列何者不是物件導向語言的特徵？</p> <p>(A) 繼承 (B) 封裝 (C) 多載 (D) 多型</p>
B	<p>7. 在 Java 語言中要調用基底類別的成員必須符合下列哪些條件？</p> <p>(A) 基底類別的成員可使用 public 修飾字宣告，在衍生列中使用 this 關鍵字調用 (B) 基底類別的成員可使用 public 修飾字宣告，在衍生列中使用 super 關鍵字調用 (C) 基底類別的成員可使用 private 修飾字宣告，在衍生列中使用 this 關鍵字調用 (D) 基底類別的成員可使用 private 修飾字宣告，在衍生列中使用 super 關鍵字調用</p>
D	<p>8. class A { A() { System.out.print("123"); }</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 2：行動裝置程式開發-Android 程式設計

第 3 頁，共 15 頁

	<pre>} class B extends A { B(String s) { System.out.print(s); } } public class C extends B { C() { super("456"); new B("789"); } }</pre> <p>如果執行下列程式：</p> <pre>C x = new C();</pre> <p>請問螢幕上會看到下列何者？</p> <p>(A) 123 456 (B) 123 789 (C) 123 456 789 (D) 123 456 123 789</p>
B	<p>9. <pre>public class A { public void m1() { System.out.println("123"); } } public class B extends A { public void m1() { System.out.println("456"); } }</pre></p> <p>請問如果執行下列程式碼：</p> <pre>A x = new B();</pre>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

	<p>x.m1()); 請問螢幕上會看到下列何者？ (A) 123 (B) 456 (C) 789 (D) 編譯錯誤</p>
B	<p>10. 請問下列程式碼執行後，輸出的結果為何？ String s1 = "Tom"; String s2 = "Tom"; String s3 = new String("Tom"); System.out.println(s1 == s2); System.out.println(s2 == s3); System.out.println(s1.equals(s3)); (A) true true true (B) true false true (C) true true false (D) 1 1 1</p>
C	<p>11. 請問下列程式碼執行後，輸出的結果為何？ Map<String, String> m = new TreeMap<>(); m.put("P002", "Tom"); m.put("P001", "John"); m.put("P002", "Mary"); Set<String> keys=m.keySet(); for(String key:keys){ System.out.println(key+" "+ m.get(key) + " "); } (A) Tom John Mary (B) P002 Tom P001 John P002 Mary (C) P001 John P002 Mary (D) 編譯錯誤</p>
C	<p>12. 請問下列哪一個敘述，最能描述封裝（Encapsulation）的定義？ (A) 物件的資料可被外部函式存取 (B) 物件的方法可被外部函式呼叫 (C) 物件的資料僅可被物件的方法存取 (D) 物件的資料皆不可被存取</p>

D	<p>13. 請問下列程式碼執行後，輸出的結果為何？</p> <pre>class Box { protected String name(){ return "Box"; } } class CarbonBox extends Box{ private String name() { return "CarbonBox"; } } and public static void main(String[] args){ Box[] boxes={new Box(), new CarbonBox()}; for (Box b: boxes){ System.out.print(b.name()+" "); } }</pre> <p>(A) Box Box (B) Box CarbonBox (C) CarbonBox Box (D) 執行階段錯誤</p>
D	<p>14. 請問下列程式碼執行後，輸出的結果為何？</p> <pre>class House{ abstract String name(); } class Apartment extends House{ String name(){ return "Apartment";} } class Building extends Apartment{ String name(){ return "Building";} } class test { public static void main(String args[]) { Apartment a=new Apartment(); Apartment b=new Building(); } }</pre>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 2：行動裝置程式開發-Android 程式設計

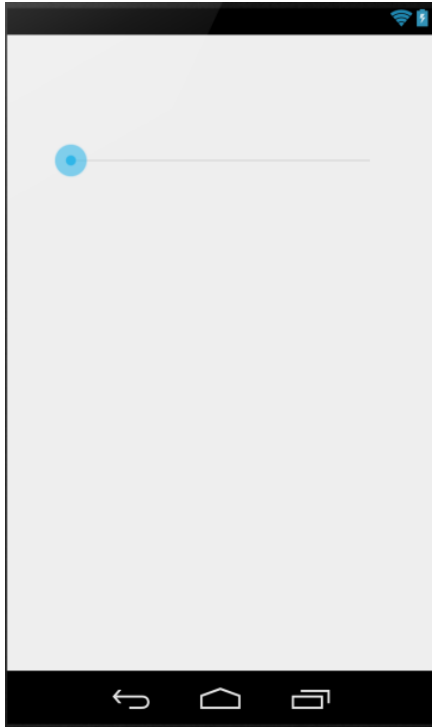
第 6 頁，共 15 頁

	<pre>System.out.print(a.name()+" "+b.name()); } }</pre> <p>(A) Apartment Building (B) Apartment Apartment (C) Building Building (D) 編譯錯誤</p>
D	<p>15. 請問下列程式碼執行後，輸出的結果為何？</p> <pre>public static void main(String[] args) { Integer i = args[0]; int j = 12; System.out.println("It is " + (j==i) + " that j==i."); }</pre> <p>(A) It is true that j==i. (B) It is false that j==i. (C) 出現 Exception (D) 編譯錯誤</p>
C	<p>16. 以一個 Activity 而言，被創造出來時，請問以下三個方法的執行順序為何？</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. onStart() 2. onResume() 3. onCreate() <p>(A) 1 -> 2 -> 3 (B) 3 -> 2 -> 1 (C) 3 -> 1 -> 2 (D) 2 -> 3 -> 1</p>
A	<p>17. Android 如要宣告版面配置，可以用何種檔案來定義？</p> <p>(A) XML (B) EXL (C) PDF (D) URL</p>
C	<p>18. 畫面中可以拖拉的元件名稱是？</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 2：行動裝置程式開發-Android 程式設計

第 7 頁，共 15 頁



- (A) Button
- (B) Switch
- (C) SeekBar
- (D) Spinner

B 19. 在 Android UI 元件位置設定中，請問下列哪個項目不可用在 `android:layout_gravity` 屬性？

- (A) CENTER
- (B) CENTER_TOP
- (C) CENTER_VERTICAL
- (D) CENTER_HORIZONTAL

B 20. 請問下列何項功能是用來顯示一個小型的對話視窗，可提示使用者做出決定或輸入額外資訊？（其顯示方式如附圖）



初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 2：行動裝置程式開發-Android 程式設計

第 8 頁，共 15 頁

	<p>(A) Toast (B) Dialog (C) Spinner (D) Notification</p>
A	<p>21. ListView 是 Android 中呈現清單資料很好用的介面，它還需要靠另一個 class 幫忙把數據綁定到 UI 介面，請問可以使用下列哪一個 class？ (A) ListAdapter (B) SQLiteOpenHelper (C) ViewHolder (D) Activity</p>
C	<p>22. 有關 UI 的描述，下列敘述何者不正確？ (A) Activity 內可以用 setContentView(int layoutResID)指定使用的 layout (B) UI 畫面變更必須在 UI Thread 下執行 (C) 多執行緒執行時，只要效能允許每條執行緒皆可以改變 UI 畫面 (D) UI 設定可以不透過 XML 檔</p>
A	<p>23. 當 Activity A 透過 startActivityForResult()方法，將 Intent 送至 Activity B 後，若欲在 Activity A 取得結果，須改寫 (Override) 下列何種方法？ (A) protected void onActivityResult(int, int, Intent)方法 (B) public void onActivityResult(int, int, Intent)方法 (C) public void onActivityResult(Intent)方法 (D) protected void onActivityResult(int, int)方法</p>
D	<p>24. 使用 Notification 通知時，會透過下列何種方式取得 NotificationManager 類別來發出通知？ (A) NotificationManager mgr = new NotificationManager(); (B) NotificationManager mgr = (NotificationManager) getSystemService(Context.Notification_Service);</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

	<p>(C) NotificationManager mgr = NotificationManager.getInstance();</p> <p>(D) NotificationManager mgr = (NotificationManager) getSystemService(Context.NOTIFICATION_SERVICE);</p>
B	<p>25. 開發程式中，若要將圖片放在專案資源目錄(res/)中，可放置在下列哪個資料夾中？</p> <p>(A) values</p> <p>(B) drawable</p> <p>(C) menu</p> <p>(D) picture</p>
C	<p>26. 下列應用 Android File I/O 程式片段的執行結果，以下相關敘述何者正確？ (假設下列 MainActivity 類別為 launcher activity)</p> <pre> package com.example.xxx.test; import java.io.*; import android.app.*; public class MainActivity extends Activity{ protected void onCreate(android.os.Bundle savedInstanceState) { super.onCreate(savedInstanceState); try { OutputStream fos = openFileOutput("temp.txt", Activity.MODE_PRIVATE); fos.write(new byte[]{'A', 'B', 'C'}); fos.close(); } catch (IOException e) { e.printStackTrace(); } } } </pre> <p>(A) 應用程式會建立一個檔案，檔案名稱為 ABC</p> <p>(B) 應用程式會建立一個檔案，檔案內容 temp.txt</p> <p>(C) openFileOutput 方法的回傳資料型別為 java.io.FileOutputStream</p> <p>(D) 如果 temp.txt 檔案已經存在，則應用程式會建立一個檔案覆蓋之</p>
B	<p>27. 下列 Android 程式片段執行結果的相關描述，以下敘述何者正確？</p> <pre> String fpath = android.os.Environment. getExternalStorageDirectory().getAbsolutePath()+"/aaa.txt"; java.io.BufferedWriter bw = new java.io.BufferedWriter(new java.io.FileWriter(fpath)); bw.write("Welcome to 安卓"); bw.close(); </pre> <p>(A) 程式片段執行後會在外部儲存媒體建立一個檔案，檔案內容為 Welcome to 安卓</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 2: 行動裝置程式開發-Android 程式設計

第 10 頁, 共 15 頁

	<p>(B) 應用程式需要另外加上「WRITE_EXTERNAL_STORAGE」使用權限，才能在外部儲存媒體順利建立檔案</p> <p>(C) java.io.FileWriter 是一種適合寫入中文字元的 Byte Stream</p> <p>(D) 產生出的 aaa.txt 可以讓其他應用程式共享</p>
A	<p>28. 下列 Android 應用程式執行後將顯示訊息交談窗，其中空格處應該如何填寫才能讓訊息交談窗的訊息不會出現亂碼？</p> <pre>String str = "行動裝置"; byte[] bytes =str.getBytes(); str = new String(bytes,_____); new android.app.AlertDialog.Builder(this) .setMessage(str).show();</pre> <p>(A) "utf-8" (B) "shift-jis" (C) "iso-8859-1" (D) "ascii"</p>
D	<p>29. 請選出下列何者不是 Android 在裝置端儲存資料的方式？</p> <p>(A) Shared Preferences (B) File I/O (C) SQLite DataBase (D) SQL Server DataBase</p>
B	<p>30. 請問 SQLiteOpenHelper 類別中的 onUpgrade 方法，會在下列何種時機點被觸發？</p> <p>(A) 資料庫不存在時 (B) 資料庫版本變動時 (C) 資料被建立時 (D) 資料變動時</p>
C	<p>31. 從 Android 6.0 (API 23)開始，App 需在程式中請求授予危險權限，使用者可在授予權限的對話視窗中決定是否允許，當使用者決定後，App 會執行下列哪個方法來知道使用者同意授權與否？</p> <p>(A) requestPermissions (B) shouldShowRequestPermissionRationale (C) onRequestPermissionsResult (D) checkSelfPermission</p>
C	<p>32. 繼承下列哪一個類別，可以用來協助建立 Android 行動裝置與內建 SQLite 間的連線？</p> <p>(A) SQLiteHelper 類別</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

	<p>(B) MySQLiteHelper 類別</p> <p>(C) SQLiteOpenHelper 類別</p> <p>(D) SQLiteDatabaseOpenHelper 類別</p>
B	<p>33. 欲監聽偏好設定 SharedPreferences 類別的設定值改變時, 可透過介面 OnSharedPreferencesChangeListener 方法監聽事件, 下列方法何者正確?</p> <p>(A) onSharedPreferencesChange(SharedPreferences, int)方法</p> <p>(B) onSharedPreferencesChange(SharedPreferences, String)方法</p> <p>(C) onSharedPreferencesChange(SharedPreferences, String, int)方法</p> <p>(D) onSharedPreferencesChange(String, int)方法</p>
B	<p>34. 關於以下程式碼片段執行結果:</p> <pre>BufferedReader br1 = new BufferedReader(new InputStreamReader(openFileInput("test.txt"))); br1.skip(2); String data; while((data=br1.readLine())!=null) { System.out.print(data + "\t") } br1.close();</pre> <p>其中 test.txt 內容如下:</p> <pre>marylin john louis</pre> <p>下列敘述何者正確?</p> <p>(A) marylin john louis</p> <p>(B) rylin john louis</p> <p>(C) rylin john louis</p> <p>(D) marylin john louis</p>
B	<p>35. AsyncTask 類別中的哪一個方法不得變更 UI 元件的屬性?</p> <p>(A) onPreExecute()</p> <p>(B) doInBackground(Params...)</p> <p>(C) onProgressUpdate(Progress...)</p> <p>(D) onPostExecute(Result)</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 2: 行動裝置程式開發-Android 程式設計

第 12 頁, 共 15 頁

C	<p>36. Android 3.0 開始, Android 系統正式進入平板階段, 並且引進了新的 UI 元件 Fragment, 讓開發人員可以更彈性的設計 UI 以符合平板電腦的大尺寸畫面。於 Android 4.0 開始, Android 手機也可以使用 Fragment 進行開發。關於 Fragment, 下列描述何者不正確?</p> <p>(A) Fragment 元件需依附在 Activity 上</p> <p>(B) Fragment 生命週期直接受到 Activity 生命週期影響</p> <p>(C) 當 Activity 進入 onPause()則所依附的 Fragment 會進入 onStop()</p> <p>(D) 當 Activity 進入 onDestroy()則所依附的 Fragment 會進入 onDestroy()</p>
D	<p>37. 於 Android 4 之後的版本, 使用 HttpRequest 存取網路時, 若出現 android.os.NetworkOnMainThreadException 錯誤訊息, 下列哪一項並非可能的原因?</p> <p>(A) 網路活動不能於 UI thread(main thread)進行</p> <p>(B) APP 可能會因等待回應太久而被系統強制關閉</p> <p>(C) 使用單一執行緒的方式來執行網路活動</p> <p>(D) 應用程式沒有加上「android.permission.INTERNET」使用權限</p>
D	<p>38. Android 支援以 Activity 物件的 startActivity()方法啟動電子郵件傳送程式, 下列敘述何者不正確?</p> <p>(A) startActivity 方法的第一個參數的類別型別為 android.content.Intent</p> <p>(B) android.content.Intent 類別定義了 putExtra 方法可以用來設定電子郵件的主旨</p> <p>(C) android.content.Intent 類別定義了 putExtra 方法可以用來設定電子郵件的內容</p> <p>(D) android.content.Intent 類別定義了 putExtra 方法可以用來設定電子郵件的郵件伺服器</p>
C	<p>39. Android 應用程式必須先設定下列那一項使用權限, 才能讓 WebView 元件順利在 Activity 中顯示網頁內容?</p> <p>(A) android.permission.NETWORK</p> <p>(B) android.permission.BROWSER</p> <p>(C) android.permission.INTERNET</p> <p>(D) android.permission.HTTP</p>
D	<p>40. AndroidManifest.xml 裡定義了很多資料,</p> <pre><uses-permission android:name="android.permission.READ_EXTERNAL_STORAGE"/> <uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE"/></pre>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

	<pre><uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/> <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE"/> <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_FINE_LOCATION"/> <uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_COARSE_LOCATION"/></pre> <p>根據上述資料，不包含下列哪些權限？</p> <p>(A) 讀取 GPS 位置的權限 (B) 讀取外部儲存空間的權限 (C) 使用網路的權限 (D) 使用相機的權限</p>
B	<p>41. Android 手機內的 SQLite，是屬於 Android 框架的哪一層？</p> <p>(A) Application Framework 層 (B) Libraries 層 (C) Kernel 層 (D) Application 層</p>
B	<p>42. 如何取得 SharedPreferences 的物件實體？</p> <p>(A) new SharedPreferences(); (B) PreferenceManager.getDefaultSharedPreferences(context); (C) SharedPreferences.getInstance(); (D) SQLiteHelper.getSharedPreference();</p>
B	<p>43. 如何取得 LocationManager 物件？</p> <p>(A) LocationManager locationManager = (LocationManager) getSystemService(Context.LOCATION); (B) LocationManager locationManager = (LocationManager) getSystemService(Context.LOCATION_SERVICE); (C) LocationManager locationManager = (LocationManager) getSystemService(Context.SERVICE); (D) LocationManager locationManager = (LocationManager) getSystemService(Context.BEST_LOCATION);</p>
A	<p>44. Location 內哪個 method 是取得經度？</p> <p>(A) getLongitude() (B) getLatitude() (C) getAltitude() (D) getAccuracy()</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 2: 行動裝置程式開發-Android 程式設計

第 14 頁, 共 15 頁

A	<p>45. 有關 Fragment 的敘述，下列何者正確？</p> <p>(A) 一個 Activity 內可以包含多個 Fragments</p> <p>(B) 可以不用在 Activity 內獨立使用 Fragment</p> <p>(C) 一個 Fragment 內可以包含多個 Activities</p> <p>(D) 一個 Fragment 被一個 Activity 使用過後，其他 Activity 不能重複使用</p>
D	<p>46. 在智慧型手機上有許多不同的感應器來感應外界事物的變化，請問下列何者感應器不是以 X 軸、Y 軸、Z 軸為基準？</p> <p>(A) 加速度感應器</p> <p>(B) 陀螺儀感應器</p> <p>(C) 方位感應器</p> <p>(D) 光度感應器</p>
A	<p>47. 在 AndroidManifest.xml 中看到有一行寫「<uses-permission android:name="android.permission.READ_CONTACTS"/>」，代表什麼意思？</p> <p>(A) 允許應用程式讀取聯絡人資料</p> <p>(B) 允許應用程式新增聯絡人資料</p> <p>(C) 允許應用程式刪除聯絡人資料</p> <p>(D) 允許應用程式擁有聯絡人讀寫的存取權限</p>
D	<p>48. 在 Android 系統中的聯絡人 App，會提供管理使用者聯絡資訊，在開發者開發的 App 中也可以讀取和寫入相關聯絡資訊，此種可以存取別的 App 資料的方式，需使用下列哪種應用程式組件(App component)來達成？</p> <p>(A) Activities</p> <p>(B) Services</p> <p>(C) Broadcast receivers</p> <p>(D) Content providers</p>
D	<p>49. 使用 Google Maps Android API v2，需到 Google API Console 取得 API 金鑰，請問有關憑證、API 金鑰，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) API 金鑰生成過程中需要有憑證指紋，Android SDK 工具會在執行偵錯/發行時自動產生憑證</p> <p>(B) 憑證可透過 keytool 工具顯示該憑證指紋</p> <p>(C) 可使用偵錯憑證的指紋，來進行 Google Map API 金鑰的生成</p> <p>(D) 可使用偵錯憑證所產生的 Google Map API 金鑰，來發佈簽署的應用程式（上架）</p>
A	<p>50. 建立 LocationListener 後不需要 Override 下列何 method？</p> <p>(A) onProviderChanged</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 2: 行動裝置程式開發-Android 程式設計

第 15 頁, 共 15 頁

	<p>(B) onLocationChanged</p> <p>(C) onProviderEnabled</p> <p>(D) onStatusChanged</p>
--	--

初級行動裝置程式設計師