

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

C	1. 我國現行的遊戲分級制度，共將遊戲分成幾級？ (1) 3 級 (2) 4 級 (3) 5 級 (4) 6 級
A	2. 公司要設計一款類似口袋怪獸的可愛角色的打鬥遊戲，則依照現行的分級辦法應至少列在哪一級之上？ (1) 6+ 保護級 (2) 普遍級 (3) 18+ 限制級 (4) 12+ 輔 12 級
A	3. 某遊戲提供玩家可以自由地砍殺，且敵人角色被砍殺後，會出現斷肢與噴血等的畫面，依照現行的分級辦法至少將會被列在哪一級之上？ (1) 18+ 限制級 (2) 15+ 輔 15 級 (3) 12+ 輔 12 級 (4) 6+ 保護級
A	4. 下列何者不是玩家在進行角色扮演遊戲時，會經常體驗到的經歷？ (1) 必須巧妙的控制軍隊，徹底摧毀敵方的軍營。 (2) 動人的故事 (3) 可以扮演不同職業類型 (4) 隨著角色的升級，不斷的更新裝備。
B	5. 以下哪一個不屬於美國行銷學學者 Jerome McCarthy 所提出的 4P 行銷組合 (Marketing mix) 中的單元。 (1) 產品 (Product) (2) 定位 (Position) (3) 價格 (Price) (4) 通路 (place)
D	6. 下列何時不屬於目前較流行的遊戲行銷工具。 (1) 社群行銷 (2) google 關鍵字搜尋 (3) App 嵌入廣告行銷 (4) 實體信件行銷。
D	7. 下列關於遊戲常見的名詞，何者描述正確。 (1) 角色領便當是指角色完成某項重要任務 (2) 肉盾代表在遊戲中具有較高攻擊力的角色。 (3) 在魔獸世界中的 PVP 代表玩家不能在遊戲中任意與其他玩家廝殺。 (4) 遊戲進行 Open Beta 測試是指交由選定的外部玩家，不在遊戲開發者控制的環境下進行測試。

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

B	8. 下列關於經營類型遊戲的說明，何者正確。 (A)經營類型的遊戲一定會設定遊戲的目標，到達目標遊戲即結束。 (B)經營類型遊戲的操作介面通常比格鬥遊戲來得複雜。 (C)玩家在模擬城市(SimCity)中可以直接控制人口的發展。 (D)經營類型遊戲通常採用第一人稱視角來進行遊戲。
A	9. 下列關於動作遊戲的說明，何者正確？ (1)射擊遊戲可歸類於動作遊戲。 (2)格鬥類型的動作遊戲強調的是格鬥場景的鋪成。 (3)連線對戰的動作遊戲並沒有提供生存模式的遊戲玩法。 (4)動作遊戲並不提供有時間限制的得勝條件。
C	10. 假設手機螢幕的座標是以左下角為(0,0)，往右為 X 軸正向，往上為 Y 軸正向，螢幕顯示的解析度寬與高分別是 W 與 H 個 pixel。如果遊戲編輯軟體的顯示是以左上角座標為(0,0)，往右為 X 軸正向，往下為 Y 軸正向。如果某介面圖示在軟體中顯示的座標值為(px,py)，則以下哪一個轉換結果，才能將 (px,py) 對應到原本手機螢幕座標，讓該圖示顯示在正確的位置。 (1) (W - px , py) (2) (px, H + py) (3) (px , H - py) (4) (W + px, py)
B	11. 以下針對遊戲中常用到的有限狀態機(finite state machine)的描述何者錯誤？ (1) 適用用在角色動作搭按鍵做不同狀態的切換描述。 (2) 適用用來描述角色的構造，作為美術設計的參考。 (3) 適用用在描述生物的行為模式，並套用到遊戲角色上。 (4) 適用用在 NPC 角色的狀態改變描述，如從攻擊變成防禦。
D	12. 下列關於遊戲中常使用到的資料結構的描述何者正確？ (1)當樹(Tree)的每一個節點有四個分支時，又稱為二元樹(BinaryTree)。 (2)堆疊(stack)中的資料在存取時，是採用先進先出的原則。 (3)佇列(Queue)中的資料在存取時，是採用後進先出的原則。 (4)雙向鏈結串列(double linked list)可作為實現佇列存取資料的一種資料結構。
D	13. 以下何者不是遊戲企劃人員所應該負責的工作？ (1)遊戲製作前的資料蒐集。 (2)繪製遊戲流程與進度規劃。 (3)故事劇情導入引擎中。 (4)撰寫故事腳本編輯器。
B	14. 以下何者屬於遊戲設定中玩家所必須面臨的隱性決策？ (1)射擊遊戲中躲避敵人所發射的子彈。 (2)競速遊戲中的車輛改造，如:更換輪胎、引擎等等。 (3)動作遊戲中抓時間差躲過落下的石頭。 (4)格鬥遊戲中必須在有限時間內擊敗敵人。

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

D	<p>15. 假設遊戲世界是設定在尚未工業化前的農業社會，則以下世界觀的設定何者錯誤？</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 角色的穿著與其所在的生長環境有關。(2) 氣候的變化程度將影響農作物的收成與種植的種類。(3) 居住環境與所從事的職業會影響遊戲角色的體型。(4) 能耕作的面積與所飼養的牲畜並無關。
C	<p>16. 以下對遊戲開發相關工具的敘述，何者最不洽當？</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 遊戲開發，一般需要各類技術與工具的整合(2) 有許多的整合式開發工具，如 Unity、CryEngine 等提供開發者友善的開發環境，提供從無到有的服務(3) 一般整合式開發工具有其特定擅長表現的遊戲類型，如 Unreal 適合第一人稱 3D 射擊，不能用來開發 2D 遊戲(4) 使用遊戲開發工具，能協助我們減少開發時間，提高遊戲產品的品質
A	<p>17. 因應國際化，遊戲多國語言版本是一個非常重要的功能，以下何者是比較好的開發方法？</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 用外部文字檔，如 Excel，以國家分欄、分格編寫，然後在程式中，動態查找檔案中該國文字(2) 每個國家一個程式版本，簡單快速(3) 直接在控制元件上填寫訊息文字，如 Unity 的 UI Label 等(4) 把文字訊息寫於程式碼中，利用程式 Preprocessor Directives 技術編譯對應文字
B	<p>18. 如果我們獨立了一個遊戲”量產階段”，希望能在此階段中，快速量產美術並整合程式與企劃產出，以下工作或調度，何者最不適合？</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 將美術工作外包(2) 調整美術規格(3) 從公司其他團隊借調企劃及美術人力(4) 模型再利用，如增加外插物件、更換貼圖等，產生骷髏兵、骷髏劍士等表現
C	<p>19. 以下對遊戲輔助開發工具的說明，何者錯誤？</p> <ol style="list-style-type: none">(1) Mantis Bug Tracker 是用來紀錄與追蹤 BUG 狀態的工具(2) GitHub 是一種版本控管的工具(3) SVN 是視訊通訊會議系統，幫助團隊遠距會議使用(4) Visio 可以用來畫流程圖
D	<p>20. 遊戲開發時，經常需要整合企劃、或美術的資料，作法也有好幾種，其中常以程式開發專屬資料編輯器為常用作法之一，如任務編輯器等。請問對開發編輯器的說明，以下何者不是其主要優點？</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 因輸入欄位大多格式可以被確認，如 HP 必定為數值，故編輯器容易過濾輸入時的錯誤資料

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

	<ul style="list-style-type: none">(2) 企劃等輸入時，不需要擔心底層的存檔格式(3) 如果企劃條件明確，許多升級、戰鬥等數值可由編輯器自動運算處理(4) 對遊戲的新創團隊來說，在程式人力吃緊又時間緊迫的情況下，編輯器開發簡單時間很短，可以有效提高遊戲開發效率
B	<p>21. 為了方便遊戲開發管理，我們經常將開發階段切分，以下哪個策略最不適當？</p> <ul style="list-style-type: none">(1) 每個階段通常會設定一個里程碑，用來檢視達成率與品質等目標(2) 不論遊戲類型與開發時間長短，每個遊戲的切分方式與時間長短都應該一樣，以方便管理(3) 如果雛形階段定義為：快速產出一個簡單關卡相關功能，那麼對於團隊成員提出過分美化、耗時的功能，應該制止(4) 如果有關係到系統架構設計與成敗的功能，應該將之移到較早的階段，以避免後期重做
D	<p>22. Unity 是一種在行動裝置上，普遍的開發工具，對其說明何者錯誤？</p> <ul style="list-style-type: none">(1) Unity 除了部分幾何物件外，使用來塑模 3D 是非常困難的(2) Unity 可以利用 Script 來改變物件的顯示顏色等外觀(3) Unity 可以用來開發跨平台的應用程式(4) Unity 不能用來開發 2D 遊戲
D	<p>23. 以下何者因安全性問題，已經被多個平台宣布不支援？</p> <ul style="list-style-type: none">(1) X-Code(2) Unity(3) CoCos2D(4) Flash
C	<p>24. 以下對企畫遊戲常用開發工具的選擇說明，何者最不適當？</p> <ul style="list-style-type: none">(1) Word 多半用於文件的撰寫(2) 專案管控文件，可以用 Project 來設計與管控(3) Excel 不適合用來給程式匯入遊戲數據(4) 依照需求，程式常開發工具給企劃使用
D	<p>25. 遊戲開發公司因許多問題，在開發流程管控或策略上，經常將部份工作委託外部製作稱為外包工作，以下對外包工作的策略與說明，何者最不適當？</p> <ul style="list-style-type: none">(1) 音樂音效適合外包(2) 我們應該訂定外包審核機制，避免品質與我們期望產生落差(3) 一些很緊急、很重要，需要與內部密集討論的工作，不適合外包(4) 在外包公司進度超前情況下，品質雖已達到驗收標準，我們仍應要求對方修改達到完美品質
D	<p>26. 以下何種工具非為美術職能人員用於輸出美術素材所用工具？</p> <ul style="list-style-type: none">(1) 3ds Max(2) Photoshop(3) Maya(4) Notepad++

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

A	27. 以下對家用遊戲主機如 PS、Xbox 等系列的說明，何者為否？ (1) 次世代家用主機以後機種，如 PS4 等，大多不能連網 (2) 家用主機每一台同型裝置，其出廠規格相同 (3) 家用主機有獨特的周邊輸入控制，如 Wii Fit，Kinect (4) SONY PS3 以後，大部分主機都有硬碟裝置或可 USB 外接硬碟
D	28. 遊戲工具 Unity 中，下列何種方式無法驗證 Script 函式中數值執行的正確性？ (1) 將數值寫入 LOG 檔，或 Console 中，於結束後觀看 (2) 關聯 Visual Studio 等整合開發環境工具，利用中斷點方式，檢視變數值 (3) 利用 Unity Inspector 介面，將觀看資料填於其上 (4) 撰寫一個程式分析該函式程式碼是否有邏輯錯誤
B	29. 遊戲工具 Unity 中，何種技術可用來做人物動作？ (1) LightMap (2) Mecanim (3) Mesh (4) AssetBundle
A	30. 遊戲工具 Unity 中，對 Profiler 視窗資訊的說明，何者為真？ (1) 可以幫助我們觀看 CPU、記憶體等使用狀況，幫助我們優化遊戲效能 (2) 如 Inspector 視窗一般，可以在這個介面修改資料數值，幫助我們除錯 (3) 用來設定描繪物件輪廓所用 (4) 可用來輔助管理專案 Asset 資料夾
A	31. 遊戲工具 Unity 中，Prefab 系統是用來協助製作場景上物件的功能，對其說明何者為否？ (1) 複製出來的物件，修改其顏色大小等屬性之後，會直接寫回 prefab 本身資料，造成場景上所有物件同時改變樣貌 (2) 是某個 GameObject 的樣板，可以用來在場景中重複使用 (3) 修改產生後物件的資料，可以更新至原 Prefab (4) 同一個 Prefab 複製的多個物件，渲染時會使用同一個 Draw Call
C	32. 遊戲工具 Unity 中，對 Editor 的說明何者為否？ (1) 可繼承 Editor 類別，開發客製化的 Inspector 或編輯視窗 (2) 可以指定特定的 Component，取代原有的編輯畫面 (3) 繼承類別內的全部成員變數，預設會如同一般 Inspector 資料，自動永續存檔(Serialize) (4) 可以更改屬性的編輯方式，如原本用文字輸入的生命力，改用 ScrollBar
D	33. 在職能分工清楚的工作環境，何者與遊戲程式的主要工作或專長最不相關？ (1) 熟悉程式語言如 C++或 C#等 (2) 協助企劃或美術開發遊戲輔助工具，如場景編輯器、任務編輯器等 (3) 開發 AI、物理、數學等遊戲相關的表現 (4) 協助專案進度管理

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

D	34. 在職能分工清楚的工作環境，何者對遊戲企畫團隊的工作說明，最不洽當？ (1) 設計遊戲核心玩法 (2) 建立、編輯與輸入遊戲資料 (3) 劇情編輯 (4) 主導系統技術架構
D	35. 在職能分工清楚的工作環境，何者對遊戲美術團隊的工作說明，最不洽當？ (1) 美術風格的設計 (2) 美術相關素材，如貼圖、模型的製作 (3) 協助程式團隊，開發 Shader 程式與相關製程 (4) 設計遊戲場景配置、怪物重生點、怪物強度等
D	36. 遊戲開發階段，每家公司各有其考量。但如果我們將遊戲開發分成三個階段，前置期、製作期與後製期，將定義前置期目標為創意提案到完成一個可執行的雛形程式，讓我們可以驗證遊戲性。請問對前置期的工作，何者最不重要？ (1) 市場需求之研究 (2) 目標族群之美術風格定調 (3) 核心玩法的確立 (4) 平衡度的調整
D	37. 遊戲開發階段，每家公司各有其考量。但如果我們將遊戲開發分成三個階段，前置期、製作期與後製期，將定義後製期目標為調整遊戲與上市。請問後製期的工作說明，何者最不洽當？ (1) 開發機器人程式，協助多人壓力測試 (2) 測試與調整遊戲平衡度 (3) 宣傳資料的準備 (4) 增加新的遊戲玩法，追加美術素材
C	38. TCP 協定對應到 OSI 所定義之網路模型的哪一層？ (1) 資料連結層(Data Link Layer) (2) 網路層(Network Layer) (3) 傳輸層(Transport Layer) (4) 會議層(Session Layer)
C	39. 網路封包在傳送的過程中，由較高層往較低層傳送時，會加上標頭(header)，這動作稱為 (1) 多工 (2) 解多工 (3) 封裝 (4) 解封裝

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

B	40. 網路上哪種服務或協定可以用來查出某個網址(如 www.iii.org.tw)所對應的 IP ? (1) SMTP (2) DNS (3) DHCP (4) IIS
C	41. 在一個區域網路中，電腦之 IP 要為設自動取得，應架設何種伺服器？ (1) Proxy (2) DNS (3) DHCP (4) IIS
C	42. 對應 OSI 網路七層(Layer)模型，流量控制(Flow Control)主要是在哪一層進行？ (1) 資料鏈結層(Data Link Layer) (2) 網路層(Network Layer) (3) 傳輸層(Transport Layer) (4) 應用層(Application Layer)
A	43. 下列何者不是 TCP 協定的特性？ (1) 向發送端回報錯誤訊息 (2) 壅塞控制 (3) 流量控制 (4) 資料確認與重送
C	44. 以 186.168.192.0/25 表示一 IP 網路，其網路遮罩應是 (1) 255.255.248.0 (2) 255.255.255.0 (3) 255.255.255.128 (4) 255.255.255.192
C	45. TCP 協定是利用什麼來記錄或區分不同的應用層服務？ (1) IP Address (2) MAC Address (3) Port Number (4) Router Number
D	46. 一般的防火牆設備，在檢查封包的動作中不包括檢查其？ (1) 來源端位址 (2) 目的端位者 (3) 埠號(Port) (4) 資料內容
C	47. 壅塞控制(Congestion Control)是下列哪種協定中的一項服務？ (1) FTP (2) ICMP (3) TCP (4) IP

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

B	48. 從一個來源終端系統傳送訊息到目的終端系統，來源處需要把很長的訊息切割成小型的資料塊，這些資料塊稱之為？ (1) 協定(protocol) (2) 封包(packet) (3) 交換(switch) (4) 傳輸(transmission)
C	49. 假設主機 A 要傳送一個檔案給主機 B。從主機 A 至主機 B 的路徑中有三條連結，其傳輸速率分別為 $R1=400\text{kbps}$ ， $R2=1\text{Mbps}$ ， $R3=2\text{Mbps}$ 。假設網路中沒有其他流量，請問將一檔案大小為 8MByte 由主機 A 傳送給主機 B 需要多少時間？ (1) 32 秒 (2) 64 秒 (3) 160 秒 (4) 320 秒
B	50. 假設主機 A 透過 TCP 連線，接續地將兩份 TCP 區段資料傳送給主機 B。第一份區段資料的序號為 65；第二份區段資料的序號為 92。請問第一份區段中會有多少資料？ (1) 26 Bytes (2) 27 Bytes (3) 28 Bytes (4) 29 Bytes
C	51. 下列關於益智遊戲的說明，何者錯誤？ (1) 規則與玩法是益智遊戲的重心所在 (2) 益智遊戲也可以透過連線模式進行對戰 (3) 關卡與關卡之間必須存在特定的關聯 (4) 關卡應在短時間內讓玩家得到鼓勵的獎賞
D	52. 以下所列哪一個不是 MMORPG 大型多人角色扮演遊戲中必須提供的遊戲機制？ (1) 訊息溝通系統 (2) 組隊與副本系統 (3) 公會系統 (4) 線上購物商城
C	53. 下列關於養成遊戲的說明，何者錯誤？ (1) 養成遊戲的挑戰在於被養成對象的成長過程 (2) 任天狗是一款經典的養成遊戲，僅能在任天堂 DS 上執行 (3) 養成遊戲都設定有輸或是贏的遊戲機制 (4) 養成遊戲通常較少有故事的設定，強迫玩家必須依照故事去進行任務

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

D	54. 下列何者不是戰略遊戲最常設定的遊戲主題之一？ (1) 征服 (2) 探索 (3) 貿易 (4) 解謎
B	55. 以下關於冒險遊戲的說明，何者正確？ (1) 探索與解謎在冒險遊戲中的設定是可有可無的 (2) 冒險遊戲非常重視劇情的發展 (3) 冒險遊戲的主角清一色都是設定成男性角色 (4) 冒險遊戲最常使用的挑戰就是殺死 BOSS 開啟寶箱
C	56. 下列關於角色扮演遊戲的描述，何者正確？ (1) 遊戲角色通常沒有一定的職業類別 (2) 現實世界是常用的角色扮演遊戲的世界觀 (3) 角色扮演遊戲的玩家通常扮演救世主的角色，目標就是拯救這個世界 (4) 角色扮演遊戲的道具系統可有可無
A	57. 以下所關於第一人稱 3D 射擊遊戲的描述何者正確？ (1) 適當的敵人潮的安排，可以滿足玩家的攻擊慾望 (2) 此類遊戲並不會安排隱藏的元素，玩家只需拼命的殺怪即可 (3) 解謎是設計的要害之一，必須安排在關卡中 (4) 此類遊戲通常以開放式的無遮蔽空間進行遊戲，玩家可以獲得極大的樂趣
D	58. 下列關於角色扮演遊戲的任務規劃的描述，何者錯誤？ (1) 為了增加遊戲內容，可安排與劇情無關的支線任務 (2) 任務進行的過程中應安排適當的提示，以避免玩家任務卡住而產生挫折 (3) 依照玩家等級的提升，任務難度的安排應依照遊戲的進行而逐漸增加 (4) 任務為了讓玩家覺得有趣，應盡可能提供多樣性的選擇，而且不需要收斂故事的內容
C	59. 以下針對遊戲開發團隊的任務描述，何者正確？ (1) 遊戲的測試是屬於遊戲美術人員的任務 (2) 遊戲的設定是屬於遊戲程式人員的任務 (3) 遊戲總監也稱為遊戲製作人，掌控遊戲製作的流程與設計的管理人員 (4) 遊戲企劃在企劃遊戲內容時必須同時將開發成本一併考慮進去
C	60. 以下哪項工作不屬於遊戲總監的負責內容？ (1) 參與專案人員的素質以及預算的控制 (2) 遊戲品質的控制 (3) 產品行銷與推廣 (4) 企劃、美術與程式人員的進度與里程碑的掌控

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

A	61. 下列關於遊戲設計時常使用的數學描述何者正確？ (1) 向量的內積可用來判斷這兩個向量的夾角是否超過 90 度 (2) 向量的外積所求得是一個純量 (3) 一個平面的法向量是與這個平面平行的一個向量 (4) OpenGL 使用的是左手座標系統
B	62. 下列關於遊戲中常使用到的資料結構的描述何者錯誤？ (1) 二元樹(Binary Tree)可用來產生 # 字遊戲所需要的決策樹(Decision tree) (2) 應用二元空間分割樹(Binary Space Partition Tree)來組織平面場景中的物件，對於碰撞測試的加速是沒有幫助的 (3) 八元樹(Octree)常用在 3D 空間中的場景管理 (4) 堆疊(stack)中的資料在存取時，是採用後進先出的原則
C	63. 某遊戲為一款 Q 版可愛角色的戀愛養成遊戲，遊戲提供角色戀愛等情節，依照現行的分級辦法至少將會被列在哪一級之上？ (1) 普遍級 (2) 6+ 保護級 (3) 12+ 輔 12 級 (4) 18+ 限制級
B	64. 某遊戲提供玩家所控制的角色，可藉由飲酒增加其攻擊力，依照現行的分級辦法至少將會被列在哪一級之上？ (1) 18+ 限制級 (2) 15+ 輔 15 級 (3) 12+ 輔 12 級 (4) 6+ 保護級
A	65. 一般而言下列哪一種行銷工具可以花費較少的成本，卻能達到不錯的曝光率？ (1) 病毒式行銷 (2) 關鍵字行銷 (3) 電視廣告行銷 (4) 名人代言行銷
A	66. 以下針對遊戲行銷工作內容的描述，何者錯誤？ (1) 協助遊戲開發時的軟體版本控管。 (2) 預測市場趨勢 (3) 為遊戲設計一句響亮的宣傳口號 (4) 如果需要可以出遊戲攻略以滿足玩家的需求
C	67. 以下關於手機遊戲的市場現況說明，何時錯誤？ (1) 免費遊戲的手機遊戲大多提供 In-App Purchase(IAP)的內購功能 (2) 關閉廣告的顯示，大都成為內購功能的選項之一 (3) 手機因為效能與頻寬的限制，目前並沒有針對手機所設計 MMORPG (4) 手機也可以成為虛擬實境(VR)內容的顯示載體

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

D	<p>68. 假設公司要求你以「使用者中心設計 (User-Centered Design)」的流程與發展順序去設計遊戲的介面，則下列哪一個順序是錯誤的？</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 介面必須提供非常明確的可視性向使用者傳達正確的訊息(2) 介面必須提供足夠的線索讓使用者知道如何使用(3) 介面完成後必須進行總體的設計評估(4) 開發再進行使用者確認
C	<p>69. 如果以手機上的三軸陀螺儀作為遊戲的控制機制，則以下哪一款遊戲最適合使用此種控制方式，讓玩家進行遊戲的體驗？</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 平台遊戲，控制角色上下跳躍(2) 經營遊戲，控制人潮的流動(3) 開車競速，控制汽車的行駛方向(4) 格鬥遊戲，控制角色的發動攻擊
A	<p>70. 下列何者不屬於遊戲組成的核心？</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 呈現平台(Platform)(2) 互動設計(Interactivity)(3) 遊戲故事(Story)(4) 遊戲過程(GamePlay)
C	<p>71. 以下針對英雄之旅的故事安排，何者描述錯誤？</p> <ol style="list-style-type: none">(1) 突然有盜匪襲擊主角，主角的家人或是愛人被殺或是被俘，主角因此踏上旅程，這是常用的英雄接受召喚的手法之一(2) 誘惑者是為了誘導主角誤入歧途，同常是以女性角色出現居多(3) 英雄在完成使命之後一定會回到自己的家鄉(4) 故事安排主角抗拒召喚的任務，容易引起玩家對遊戲進行的興趣
B	<p>72. 針對「NFC」，下列哪一個選項的敘述錯誤？</p> <ol style="list-style-type: none">(A) 為 Near Field Communication 的縮寫(B) 一種長距離的高頻無線通訊技術(C) 一種短距離的高頻無線通訊技術(D) 與藍芽技術相比，NFC 的可傳輸距離較短且設定連線時間較短
B	<p>73. 請問以下何者是 BLE (Bluetooth low energy)的意義：</p> <ol style="list-style-type: none">(A) 長距離藍芽(B) 低功耗藍芽(C) 高安全藍芽(D) 定位用藍芽
D	<p>74. 關於行動裝置的敘述，下列何者不正確？</p> <ol style="list-style-type: none">(A) 使用 GPS 定位時，GPS 衛星會主動發送訊號給手機定位(B) 除了 GPS 定位外，我們也可以使用 Wi-Fi 來協助手機來定位(C) 行動網路除了可以上網外，亦可協助手機來定位(D) 使用 GPS 定位時，手機會發送訊號給 GPS 衛星來要求位置資訊

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

D	75. 下列何者為智慧型手機用來把圖像和文字，加到使用者觀察周遭環境所產生的畫面上（例如把一個三維的虛擬茶杯影像放在一個真實的碟子上）？ (A) 視訊會議 (Video Conference) (B) 遠距教學 (Distance Learning) (C) 多點觸碰 (Multi-touch) (D) 擴增實境 (AR, Augmented Reality)
B	76. 在行動裝置的操作上，以兩根手指反方向同時向外且水平移動的控制方式，可能是以下何者操作結果？ (A) 移動畫面中的特定物件 (B) 放大畫面中的特定物件 (C) 縮小畫面中的特定物件 (D) 旋轉畫面中的特定物件
A	77. 以下無線通訊傳輸技術中，傳輸距離的關係，何者正確？ (A) NFC < Bluetooth < Wi-Fi (B) Bluetooth < NFC < Wi-Fi (C) Wi-Fi < NFC < Bluetooth (D) Wi-Fi < Bluetooth < NFC
C	78. 下列哪一項智慧型手機作業系統不是基於 UNIX 系統？ (A) Apple iOS (B) Google Android (C) Windows Mobile (D) Symbian OS
D	79. 下列何者是用來描述手機螢幕畫面每秒更新次數？ (A) bps (bit per second) (B) pixel (C) Hz (D) fps (frame per second)
C	80. 下列何者手機攝影影像畫質訊號源為 FHD (Full HD)？ (A) 720x480(480p) (B) 1280x720(720p) (C) 1920x1080(1080p) (D) 3840x2160
C	81. 以下何者不是 xcode 所支援的程式語言？ (A) C (B) Objective-C (C) Java (D) Swift

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

B	82. 這幾年很流行的行動支付，主要是使用下列何種技術，而可達到近距離感應付款？ (A) RFID (B) NFC (C) QR code (D) TOKEN
A	83. 下列何者是用於包含結構資訊文件的標記示語言，適合智慧型手機程式作為資料交換的格式？ (A) xml (B) c++ (C) java (D) html
C	84. 關於智慧型手機上的加速度感測器，下列敘述何者錯誤？ (A) 搖晃手機時，加速度值會變動 (B) 可以用來偵測 x、y 兩軸方向的加速度值 (C) 當手機靜止在桌面上時，加速度值為 0 (D) 無法偵測東西南北的方向
A	85. 下列何者適合短距離傳輸，例如無線耳機或無線滑鼠？ (A) Bluetooth (B) WiMax (C) 4G (D) Wi-Fi
C	86. 遊戲開發階段，每家公司各有其考量。但如果我們將遊戲開發分成三個階段，前置期、製作期與後製期，將定義製作期目標為量化美術素材以及企劃資料整合匯入，準備最後的測試調整。請問對製作期的工作說明，何者最不洽當？ (A) 程式開發輔助工具，協助企劃與美術快速量產與整合 (B) 可以考慮美術部分工作外包 (C) 企劃有新的創意想法，需要修改美術開發規格 (D) 完成可進行遊戲的成品
D	87. 在職能分工清楚的工作環境，何者對遊戲企劃團隊的工作說明，最不洽當？ (A) 設計遊戲核心玩法 (B) 建立、編輯與輸入遊戲資料 (C) 劇情編輯 (D) 主導系統技術架構
C	88. 現代遊戲內容逐漸變得複雜的情況下，遊戲中的圖檔、文件也隨之增加，或許一個道具類的表格就有可能成長到上萬筆的資料。如此，便需要一個合適的編輯工具，提供文件編輯人員操作，下列何者最適合大量資料的操作？

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

	<p>(A) WORD (B) PDF (C) EXCEL (D) Power Point</p>
D	<p>89. 編輯器的製作需佔用程式人員的遊戲開發時間，那麼又為什麼需要開發編輯工具呢？請由下方選出較不合理的答案。</p> <p>(A) 減少人為造成的錯誤(ex:格式錯誤) (B) 方便編輯人員修改與調整 (C) 減少程式工作 (D) 長年開發工具可以累積成公司內部的遊戲引擎</p>
B	<p>90. xml 是遊戲常用來儲存資料的格式之一，請問以下哪一個寫法是正確的？</p> <p>(A) 道具 編號="1" 原型介面="35031" 基本名稱="金幣" 物品類別="金錢" 收購價格="1" 可堆疊="是" (B) <道具 編號="1" 原型介面="35031" 基本名稱="金幣" 物品類別="金錢" 收購價格="1" 可堆疊="是"/> (C) <道具 編號=1 原型介面=35031 基本名稱=金幣 物品類別=金錢 收購價格=1 可堆疊=是/> (D) <編號="1" 原型介面="35031" 基本名稱="金幣" 物品類別="金錢" 收購價格="1" 可堆疊="是"/></p>
C	<p>91. 遊戲設計時，程式設計人員有時會把看來簡單的企劃需求，撰寫於程式碼中。試問，這樣的編輯方式主要衍生出甚麼問題？</p> <p>(A) 不會有問題，只是一個簡單的設定，溝通也很容易 (B) 撰寫於程式碼中，容易使程式發生錯誤 (C) 當企劃每次需要調整數值時，都需要與程式溝通協調，增加時間的浪費與工作量 (D) 程式編譯與執行的效率變差</p>
D	<p>92. 對於遊戲開發測試，以下的說明何者為否？</p> <p>(A) 遊戲中的錯誤，稱為 BUG (B) 常見測試方法分法有白箱測試與黑箱測試 (C) 測試前可以將錯誤分嚴重性來分類，以方便測試人員決定面對錯誤時的處理態度與方法 (D) 測試人員測試通過的功能，在後續版本中，不容易再發生錯誤，因此再測試的必要性很低</p>
D	<p>93. 遊戲測試我們經常需要驗證資料的正確性，因此有許多的測試策略或手段，以下何者是最難執行的？</p> <p>(A) 我們可以設計機器人程式，來執行枯燥反覆地操作 (B) 開發過程中，我們可以針對特定功能，故意填入錯誤資料，來觀察系統是否會當機</p>

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

	<p>(C) 隨時記錄測試資料，利用統計或大數據技術，找到極端或異常部分</p> <p>(D) MMOG 多人壓力測試，找數百名工讀生及聘請專業外部測試人員，於網咖等環境實地模擬。</p>
C	<p>94. 一般中、大型企業，為了保證產品的品質，通常會有 QA(Quality Assurance) 部門，以下何者非 QA 部門的工作？</p> <p>(A) 依照各個平台的標準化測試要求，進行內部測試</p> <p>(B) 專業測試的人才，替公司把關要測試的遊戲</p> <p>(C) 自動化測試遊戲</p> <p>(D) 規劃測試計畫內容</p>
A	<p>95. QA(Quality Assurance) 部門需要維持遊戲的品質與穩定性，試問下列何者不是 QA 要把關的項目？</p> <p>(A) 遊戲設計方式是否錯誤</p> <p>(B) 遊戲的穩定度</p> <p>(C) 遊戲消耗效能是否異常</p> <p>(D) 遊戲操作是否有邏輯之外的錯誤</p>
C	<p>96. 針對開發一款遊戲時，負責彙總該遊戲各方面之需求、勾勒相關的功能模組與其運作方式，是下列何種職能的專業人士較應該負責的工作？</p> <p>(A) 遊戲系統設計師</p> <p>(B) 遊戲專案管理師</p> <p>(C) 遊戲企劃師</p> <p>(D) 遊戲系統分析師</p>
D	<p>97. 下列敘述，何者較不正確？</p> <p>(A) 分散式版本控制的作法：團隊成員都有一份完整的本機儲存庫 (Repository)，只儲存所有變更過的檔案。遠端儲存庫存有供多人同步專案資料用的共享版本。</p> <p>(B) 集中式版本控制系統：專案所有版本的檔案集中儲存在單一臺伺服器上。團隊成員本機端的儲存庫上，只存最新版本的歷史紀錄。如果團隊成員想要提交 (commit) 新版本、查詢各版本差異或修改歷史紀錄，都要透過網路連到伺服器才能進行。當專案隨時間變得越來越龐大、版本越來越多，每一個人的每一個動作都要連上伺服器，就會影響了集中式版本控制系統的運作效率。</p> <p>(C) 集中式版本控制系統的優點是，可以在遠端進行集中式的權限控管，限制使用者開啟某些目錄的權限。但在分散式版本控制系統要做權限控管就稍微麻煩。</p> <p>(D) 版本控制系統會記錄檔案在某一段時間的變更，方便團隊成員追蹤原始碼，了解系統軟體的歷史變化。如果團隊成員修正了 3 個程式臭蟲，在使用集中式版本控制系統時，為降低網路頻寬需求與服務站負載，應盡量同時修畢 3 個臭蟲後才提交(Commit)。</p>

「初級行動遊戲開發概論」考試樣題

提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

B	<p>98. 以下何者較少使用為遊戲引擎的腳本語言(script) ?</p> <p>(A) C# (B) C++ (C) JavaScript (D) HTML5</p>
A	<p>99. json 是遊戲常用來儲存資料的格式之一，請問以下哪一個寫法是正確的?</p> <p>(A)</p> <pre>{ "id": 1, "rank": 1, "combinationSkills": "1,2,3" }</pre> <p>(B)</p> <pre>{ "id": '1', "rank": '1', "combinationSkills": "1,2,3" }</pre> <p>(C)</p> <pre>{ "id": ["1", "2", "3"], "rank": 1, "combinationSkills": "1,2,3" }</pre> <p>(D)</p> <pre>{ id: 1, rank: 1, combinationSkills: [1,2,3] }</pre>
C	<p>100. 遊戲製作的過程中，所使用的資料量非常龐大。因此時常使用 XML 或是 JSON 格式來儲存文件。下列敘述中何者為非。</p> <p>(A) 檔案讀取與修改容易 (B) 方便從其他檔案格式轉檔 (C) 容易編輯與修改 (D) 可建立適合自己需要的標記集合</p>