

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動裝置概論

第 1 頁，共 9 頁


單選題 50 題 (佔 100%)

A	1. 小明透過手機 App 自動利用 GPS 找出小明所在位置，並協助查詢鄰近餐廳、停車位或電影院等資訊，這項 App 服務常稱為？ (A) LBS (B) Pay Easy (C) RFID (D) NFC
A	2. 下列何者是用來描述手機上網資料傳輸速度？ (A) 4,000 bps (B) 1024x768 pixel (C) 54k Hz (D) 60 fps
B	3. 下列何者是用來描述手機照片圖像顯示的基本單位？ (A) bps (B) pixel (C) Hz (D) fps
B	4. 下列何者可讓觸控面板上同一個觸控點，因輕觸或用力按下等不同的觸控力道，而產生不同功能或反應？ (A) 方向感應器 (B) 觸碰壓力感應器 (C) 接近感應器 (D) 陀螺儀感應器
D	5. 下列哪一個感應器不能協助使用者爬山之用？ (A) GPS (B) 氣壓感應器 (C) 磁力感應器 (D) 陀螺儀感應器
C	6. 到國外旅行時，在沒有 Wi-Fi 的環境下，可關掉下列何者設定，避免在瀏覽網頁或收取電子郵件時被收取國際漫遊(international roaming)費用，只保留通話功能？ (A) 飛航模式 (B) 行動數據 (C) 數據漫遊 (D) 省電模式
C	7. 下列何者是裝載於手機上的無線通訊技術，最適合大量資料傳輸的無線通訊？

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動裝置概論

第 2 頁，共 9 頁

	(A) NFC (B) Bluetooth (C) Wi-Fi (D) RFID
D	8.下列哪個手機攝影影像畫質訊號源為 4K？ (A) 720x480 (B) 1280x720 (C) 1920x1080 (D) 3840x2160
D	9.關於穿戴式裝置，下列敘述何者不正確？ (A) 一般定義即為可被穿戴在身上的相關電子裝置，為人們提供智慧聯網的各種應用設備 (B) 部份穿戴式裝置可透過通訊介面如藍牙或 NFC 等與手機相連結 (C) 目前穿戴式裝置的應用主要以手環，手錶及眼鏡為主軸 (D) 智慧手環上可以透過安裝不同 App 來滿足使用者的需求
C	10. 請問下方圖示是 USB Type 中的那一個型態？  (A) USB Type-A (B) USB Type-B (C) USB Type-C (D) USB Type-D
C	11.關於網路電話的特性，下列描述何者不正確？ (A) 相對於傳統電話，其通信費用較為便宜 (B) 不一定要在有線網路上，來傳送語音資料 (C) 不一定要將語音訊號轉換成為數位化資料，即可進行通話 (D) 可與網際網路通訊協定網路上的電腦或是平板通話
D	12.下列哪一項技術不需要使用網路即能正常的使用？ (A) 推播 (B) 進行線上行事曆進行同步 (C) 收發 email (D) 透過 GPS 取得定位
D	13.以下何者不是應用程式內購所定義可以於 App 內進行銷售的商品？ (A) 電子書籍 (B) 加值電子地圖服務

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動裝置概論

第 3 頁，共 9 頁

	(C) 待機畫面圖檔 (D) 記憶卡
A	14.若考量費率與通話品質，下列何種智慧型手機傳輸資料方式最適合作為影像電話之用？ (A) 4G (B) 3G (C) LoRa (D) Bluetooth
C	15.理論上智慧型手機使用下列何者的最大傳輸速度較快？ (A) Bluetooth (B) 4G (C) Wi-Fi (D) NFC
C	16.關於藍牙(Bluetooth)在行動裝置上的應用，下列敘述何者不正確？ (A) 作為手機低功耗無線通訊連線的方法 (B) 可在短距離內讓電腦與手機間的形成一個無線網路 (C) 是 QR Code 應用的必要裝置 (D) 藍牙裝置之間的檔案傳輸
A	17.關於 IMEI(International Mobile Equipment Identity number，IMEI)，下列敘述何者正確？ (A) 相當於行動電話的身份證 (B) 是 MAC Address 的一種，可用來識別手機 (C) 是 Wi-Fi 晶片的唯一識別碼 (D) 是藍牙晶片的唯一識別碼
D	18. 針對行動支付的描述，下列敘述何者不正確？ (A) 可以使用遠端支付 (B) 可以使用近端支付 (C) 大多需要銀行帳戶 (D) Android 裝置可以使用 Apple Pay
D	19.具備 AI 功能手機是目前行動裝置的趨勢，請問以下哪個情況未使用到 AI 功能？ (A) 當智慧型手機聽到使用者打呼的聲音，就會啟動使用者的手環，促使其改變睡眠的姿勢 (B) 手機可從相機中直接識別出食物或商品的正確名稱，並能依據辨識結果給予各種建議，例如標示食物卡路里，或是提示此商品用戶附近的購物地點等 (C) 依據使用者拍下的物體照片，並回傳後端加以辨識比對後，找出該商

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動裝置概論

第 4 頁，共 9 頁

	<p>品販售的購物頁面，節省上網搜尋的時間</p> <p>(D) 當使用者輸入密碼時識別是否為用戶本人，並進行手機解鎖</p>
D	<p>20.APP 依開發方式，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 原生型 App 執行速度快，效能佳，使用 Java、Swift 等語言進行開發</p> <p>(B) 網頁型 App 跨平台，使用 HTML5 + CSS + Java Script 等語言進行開發</p> <p>(C) Google 與 Apple 主要提供的開發方式是原生型</p> <p>(D) 原生型 App 需上架才能供使用者下載使用，網頁型 App 則不用上架</p>
A	<p>21.以下何者雲端服務，可提供行動裝置 App 使用服務提供商運行在雲端運算基礎架構上的應用程式？此行動裝置 App 只要設定介面，不需要考慮程式運行所需的作業系統、網路、儲存等資源細節。</p> <p>(A) 軟體即服務(SaaS,Software as a Service)</p> <p>(B) 平台即服務(PaaS, Platform as a Service)</p> <p>(C) 基礎建設即服務(IaaS, Infrastructure as a Service)</p> <p>(D) 應用即服務(AaaS, Application as a Service)</p>
A	<p>22.App 可偵測目前裝置的方向角度來做出各種應用，以下哪一種裝置可用來偵測裝置的方向？</p> <p>(A) 陀螺儀</p> <p>(B) 加速感應器</p> <p>(C) 接近感應器</p> <p>(D) 藍牙</p>
A	<p>23.手機可連接一些近端的監測裝置，譬如智慧手錶、心跳帶、血壓計等藉以監測使用者的健康狀態。以下哪一項不是手機端與這些設備可能的連線方式？</p> <p>(A) SNG</p> <p>(B) Wi-Fi</p> <p>(C) Bluetooth</p> <p>(D) 有線連接</p>
A	<p>24.App 常會串接 open data (資料開放平台) 提供即時的資訊給使用者。HTTP 是 open data 常用的傳輸協定，以下哪一個是 open data 常用的資料交換格式？</p> <p>(A) JSON</p> <p>(B) RAR</p> <p>(C) RTF</p> <p>(D) AAC</p>
A	<p>25.下列何種軟體與技術常被應用在行動裝置的遊戲設計上？</p> <p>(A) Unity 3D</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動裝置概論

第 5 頁，共 9 頁

	<p>(B) Oracle (C) RAID (D) Recovery</p>
D	<p>26.關於 AR、VR、MR，下列敘述何者不正確？ (A) AR 是指 Augmented Reality，「擴增實境」，在現實場景中加入虛擬資訊 (B) VR 是指 Virtual Reality，「虛擬實境」，所看到的一切都是虛擬的 (C) MR 是指 Mixed Reality，「混合實境」，將虛擬世界與現實世界混合在一起 (D) 著名的「精靈寶可夢」(Pokemon GO)就是一款利用 VR 技術的遊戲</p>
D	<p>27. 下列敘述何者不正確？ (A) 世界上第一支智慧型手機是由蘋果公司推出的 iPhone，並開啟智慧型手機時代 (B) 觸碰螢幕的技術是先由手指觸碰後來才研發出觸碰筆技術 (C) Java 是目前最受歡迎的程式語言，且可以用來開發 iOS 平台上的 App (D) 目前智慧型手機不可直接將資料送到印表機列印</p>
D	<p>28.下列何者不是行動支付在身分驗證上所使用到的辨識技術？ (A) 指紋辨識 (B) 臉孔辨識 (C) 密碼辨識 (D) 語音辨識</p>
B	<p>29.下列何者會是大多數使用者不願長時間使用 GPS 的主要因素？ (A) 目前所有技術精度都不夠 (B) 手機電池使用時間(GPS 耗電) (C) 會違反個資法 (D) 收費</p>
D	<p>30.開發直播 App 最重要的技術挑戰為何？ (A) 登入速度 (B) 代言明星的知名度 (C) 介面美觀度 (D) 串流順暢度</p>
C	<p>31.下列何者是現在無線廣域網路(Wireless WAN)常見的連線技術？ (A) Bluetooth (B) NFC (C) 4G (D) Wi-Fi</p>
B	<p>32.下列哪一種傳輸使用的介質速度最快且不易受干擾？</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動裝置概論

第 6 頁，共 9 頁

	(A)同軸電纜 (B)光纖 (C)雙絞線 (D) 4G
A	33.請問我們一般用來計算網路傳輸速度單位是什麼？ (A) bps (B) KB (C) MB (D) GPS
C	34.關於 TCP (Transmission Control Protocol)，下列敘述何者不正確？ (A) 是一種連接導向 (Connection Oriented) 的協定 (B) 傳資料前須先進行三向交握 (Three Way Handshake) 的過程 (C) TCP Header 的大小與 UDP Header 相同 (D) 具有流量控制 (Flow Control) 及壅塞控制 (Congestion Control) 的機制
B	35.電腦網路中，一對多的 NAT 裝置 (Network Address Translation) 應用非常廣泛，如市售的 IP 分享器及無線路由器，下列相關敘述何者不正確？ (A) 若在 NAT 上設定 Port Forwarding，則可以讓內/外 IP 與 Port 的對應關係持續有效 (B) Internet 上的主機可以隨時、主動與 NAT 內部的任一個主機通訊 (C) 可以讓眾多的裝置使用同一個 Public IP 與 Internet 上的主機通訊 (D) 封包從一對多 NAT 內的主機，經由 NAT 送到網際網路上時，其網路層的 Source IP 會被變更
C	36. 下列何者不是短距離無線通訊技術？ (A) Wi-Fi (B) 紅外線 (C) 電信網路 (D) 藍牙
A	37.下列哪一種無線區域網路技術 (WLAN) 之理論傳輸速率最高？ (A) IEEE 802.11ac (B) IEEE 802.11ab (C) IEEE 802.11n (D) IEEE 802.11g
C	38.下列哪一種通訊技術的傳輸速率最低？ (A) WCDMA (B) HSDPA (C) GPRS

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動裝置概論

第 7 頁，共 9 頁

	(D) HSUPA
B	39.關於藍牙 BLE 特性，下列敘述何者正確？ (A) 高速 (B) 低功耗 (C) 低成本 (D) 低複雜度
A	40.Bluetooth 是運作在哪一個頻帶上？ (A) 2.4 GHz (B) 5 GHz (C) 1 GHz (D) 500 MHz
A	41.行動裝置應特別注意資安。以下哪一項是行動裝置在網路資料傳輸時常用的資料保護方式？ (A) HTTPS (Http over SSL) (B) HLS (Http live streaming) (C) RESTFul (Representation state transfer) (D) DRM (Digital rights management)
C	42.關於「社交工程」，下列敘述何者不正確？ (A) 通常以交談、欺騙、假冒或口語用字等方式，從合法用戶中套取用戶系統的秘密，例如：用戶名單、用戶密碼及網絡結構 (B) 社交工程圈套最常見於 Web 資安威脅攻擊中，利用目前備受矚目的重大事件與新聞作為誘餌，無論是政治、運動、娛樂性質，同時也不分全球性或地區性 (C) 是種惡意軟體，透過電子郵件或惡意網頁來偷偷地進入並安裝在你的電腦上，一旦進入後，惡意軟體就可以做各種壞事了 (D) 趁著報稅季節大肆散發垃圾郵件，以報稅相關主題的垃圾郵件作為網路釣魚的誘餌，並冒用稅務機關的標誌，引誘納稅人中計便是一例
C	43.SSL(Secure Sockets Layer)是 TCPIP 架構中，哪一層的傳輸協定？ (A) 傳輸層 (Transport Layer) (B) 網路層 (Network Layer) (C) 應用層 (Application Layer) (D) 連結層 (Link Layer)
B	44.SSH (Secure Shell)協定，預設是使用下列哪一個連接埠 (port)？ (A) 21 (B) 22 (C) 23 (D) 25

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動裝置概論

第 8 頁，共 9 頁

D	<p>45.企業允許員工使用個人所擁有的行動裝置來存取公司的網路資源，公司針對這種 Bring Your Own Device (BYOD) 的使用應實施適當的管理辦法，下列哪項針對 BYOD 的描述是不恰當的？</p> <p>(A) 在 BYOD 設備上僅能安裝、使用公司所同意核准的軟體</p> <p>(B) 如果行動裝置要淘汰或移轉給他人使用時，應確認清除裝置中的公司資料、記錄與軟體</p> <p>(C) 將行動裝置內的公司資料與個人資料予以隔離，分別實施所需的資料保護措施</p> <p>(D) 公司網路已經實施防毒的機制，因此，各種行動裝置不需安裝防毒軟體，以減少記憶體的使用</p>
D	<p>46.關於行動裝置上的應用程式軟體安全，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 僅安裝可信賴來源之軟體</p> <p>(B) 定期更新軟體</p> <p>(C) 更新至最新版本的官方作業系統</p> <p>(D) 可安裝破解版軟體節省荷包</p>
B	<p>47.下列有關使用行動裝置的行為，何者較「不」恰當？</p> <p>(A) 下載應用程式只選擇可信認的來源，如：Apple Store、Google Play</p> <p>(B) 使用政府提供的公共網路（如：iTaiwan 等網路）即可確保行動裝置不會被駭</p> <p>(C) 當收到訊息中含有連結網址時，仍要提防是否有危險性</p> <p>(D) 行動裝置要更新至最新版本的官方作業系統</p>
D	<p>48.在行動裝置使用上，為避免使用者遭受網路釣魚攻擊（Phishing）所需注意的事項。下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 輸入重要資訊時須觀察網址是否異常</p> <p>(B) 勿胡亂開啟來路不明的信件連結</p> <p>(C) 不隨意連接不信任的 Wi-Fi 熱點</p> <p>(D) 用無痕跡的瀏覽器開啟網頁</p>
D	<p>49.根據台灣目前的個資法規定，下列何者並非個資法所明確定義可被直接識別該個人的資料？</p> <p>(A) 自然人之姓名</p> <p>(B) 出生年月日</p> <p>(C) 護照號碼</p> <p>(D) IP 位址</p>
A	<p>50.下列何者是設計用來遠端操縱使用者的電腦，進而讓駭客可以完全控制的惡意程式？</p> <p>(A) 遠端存取木馬(RAT)</p>

初級行動裝置程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動裝置概論

第 9 頁，共 9 頁

	<p>(B) Pass the hash or ticket (C) 社交工程 (D) SQL Injection</p>
--	---

