

# 初級行動遊戲程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動遊戲開發概論

第 1 頁，共 8 頁

## 單選題 50 題（佔 100%）

C	1. 對於負責遊戲可玩性和品質測試的品保工程師，下列敘述何者較不正確？ (A) 品保工程師要與負責特定模組的程式設計師溝通 (B) 品保工程師也可以由程式設計師來擔任 (C) 白箱測試（white-box testing）中，品保工程師不需要了解程式碼背後的技術細節 (D) 品保工程師負責完成品保總監所擬定的測試計畫
A	2. 關於遊戲專案的領導統御，主要是由下列何種職務來負責？ (A) 製作人 (B) Q/A 指導 (C) 首席設計師 (D) 技術指導
D	3. 在 2D 遊戲中使用的笛卡爾二維坐標系，其 x 軸與 y 軸交叉為何？ (A) 焦點 (B) 視點 (C) 終點 (D) 原點
B	4. 關於用來降低遊戲中實體物件間碰撞檢測的系統負擔方法，下列敘述何者不正確？ (A) 遠距離的實體物件不進行碰撞檢測 (B) 彼此碰撞的實體物件進行雙向碰撞檢測 (C) 採用不影響遊戲性能的演算法盡快完成檢測 (D) 靜止的實體物件不負責碰撞檢測
D	5. FHD（Full HD）是指下列何種像素解析度？ (A) 1280*720 (B) 640*480 (C) 3840*2160 (D) 1920*1080
D	6. 關於各種設計範本（Design Pattern）的特性，下列敘述何者不正確？ (A) 單態（Singleton），確保每個應用程式中存在的物件，只會有一個實例（Instance） (B) 責任鍊（Chain of Responsibility），會設定一連串的物件，依順序接獲一個事件的通知，以避免事件信號需要送到一大堆的物件 (C) 觀察者（Observer），允許物件之間做出一對多的關連，當被觀察的物件做出改變時，所有的觀察者都會被告知此事件 (D) 裝飾器（Decorator），讓物件在其內部狀態改變時，自行變更其行

# 初級行動遊戲程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動遊戲開發概論

第 2 頁，共 8 頁

	為
D	7. 下列何者不是粒子系統中每個粒子都必須具備的重要參數？ (A)生成位置 (B)速度 (C)方向 (D)重力
A	8. 關於遊戲程式設計，下列敘述何者不正確？ (A)3D 繪圖技術是一種逼真的表現手法，用在任何遊戲上都會大賣 (B)處理畫面繪製可能需應用到解析度、緩衝器等元件或技術 (C)所有的遊戲無論難易、幾乎都需要有計時器 (timer) 之類的東西 (D)執行緒 (thread) 程式運作主要是可進行不同步的作業
A	9. 若一個怪物受到攻擊而昏倒，以有限狀態機 (Finite State Machine, FSM) 來設計時，下列敘述何者正確？ (A)演出昏迷的動作過程是過渡階段 (B)受到攻擊是狀態 (C)昏迷是事件 (D)怪物的名稱是性質
B	10. 如果遊戲設計中有「菸酒：引誘使用菸酒之畫面或情節。」時，應被歸類在何種分級？ (A)限制級 (B)輔十五級 (C)輔十二級 (D)保護級
A	11. 如果遊戲設計中有「鼓勵現實生活中犯罪行為的情節」時，應被歸類在何種分級？ (A)限制級 (B)輔十五級 (C)保護級 (D)普遍級
A	12. 下列何種新技術與行動遊戲開發較無關？ (A)無人車 (B)擴增實境 (C)區塊鏈 (D)虛擬實境
A	13. 下列遊戲平台中，何者無提供行動遊戲？ (A)Steam (B)Google Play

# 初級行動遊戲程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動遊戲開發概論

第 3 頁，共 8 頁

	(C) App Store (D) Line Store
C	14. 關於使用者經驗，下列敘述何者不正確？ (A) 使用者是否容易找到想要的資訊 (B) 操作過程是否有挫折感 (C) 個人資料是否安全不會外洩 (D) 操作提示是否足夠引導使用者良好的方式吸收訊息
C	15. 關於 A/B Test，下列敘述何者正確？ (A) 將內容切分成兩個版本，然後分別進行測試，以加快測試速度 (B) 在需要測試的功能畫面上跳出 A/B 兩種選項，讓用戶選擇何者較好 (C) 將功能切分為兩種以上版本，然後讓不同用戶分別體驗，再根據用戶實際行為來判斷何者設計較好 (D) 進行 Alpha 與 Beta 版本的測試
B	16. 在遊戲的開發過程中，下列何者不屬於使用者體驗的範疇？ (A) 調整遊戲角色的平衡性，避免有過強或過弱的角色 (B) 添加錯誤狀態記錄，追蹤錯誤原因 (C) 添加角色介紹內容，讓玩家更能融入故事情節 (D) 添加過場動畫，介紹故事進展
A	17. 如果要設計一款可在搭公車或捷運時玩的行動遊戲，下列敘述何者較佳？ (A) 做一款單手操作的方塊消除遊戲，可隨時中斷遊戲 (B) 做一款雙手操作的賽車遊戲，在車上也能體驗速度感 (C) 做一款雙手操作的動作遊戲，多關卡讓搭車時間不無聊 (D) 做一款單手操作的即時連線戰略遊戲，隨時隨地可跟朋友對戰
D	18. 當遊戲中發生網路連線問題，下列何者系統訊息較不適合提供給使用者？ (A) 「請檢查您的網路連線」 (B) 「連線錯誤！錯誤代碼 9045」 (C) 「您尚未連接網路或網路連線時發生異常」 (D) 「系統發生錯誤！」
D	19. 在遊戲中會跳出請求視窗請使用者給予評價，是常見的一種作法。下列跳出視窗的時機，何者較不適合？ (A) 使用者抽到稀有物品的時候 (B) 使用者打破分數記錄的時候 (C) 使用者成功完成第一關的時候 (D) 使用者剛進入遊戲的時候
A	20. 關於智慧型手機的行動定位服務 (LBS)，下列何者不是主要使用的定

# 初級行動遊戲程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動遊戲開發概論

第 4 頁，共 8 頁

	<p>位方式？</p> <p>(A) 藍牙</p> <p>(B) WiFi</p> <p>(C) GPS</p> <p>(D) AGPS</p>
B	<p>21. 像 Pokemon GO(精靈寶可夢 GO)這種具有 AR 與 LBS( Location-Based Service) 的遊戲，向使用者要求下列何種權限較不合理？</p> <p>(A) 位置情報 ( Location Services)</p> <p>(B) 聯絡人資料 ( Contacts)</p> <p>(C) 推播功能 ( Push Notifications)</p> <p>(D) 相機功能 ( Camera)</p>
D	<p>22. 關於智慧型手機中的加速度感測器，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 加速度感測器的座標軸是基於手機本體的值，不會隨著手機姿態的改變而改變</p> <p>(B) 加速度感測器可測算一些瞬時加速或減速的動作</p> <p>(C) 加速度感測器可判斷手機朝向的方向，故可作為甩動偵測、計算行走步數等應用</p> <p>(D) 加速度感測器可用在手機自動橫豎屏切換、重力感應類遊戲 (如：賽車遊戲以手機模擬方向盤)</p>
D	<p>23. 行動裝置其隨身的特性，皆以電池電力運作。下列何種遊戲設計對減輕電力消耗沒有幫助？</p> <p>(A) 不執行太複雜的程式運算</p> <p>(B) 避免使用過多華麗的特效</p> <p>(C) 提供玩家低耗電模式</p> <p>(D) 連線失敗的時候，自動重新連線直到成功為止</p>
B	<p>24. 關於網際網路的通訊協定 TCP/IP，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) TCP/IP 的全名為 Transmission Control Protocol / Internet Protocol</p> <p>(B) TCP/IP 是根據 OSI 網路分層協定的第一層與第二層實作的通訊協定</p> <p>(C) TCP 負責將封包送到目的地，若封包在網路中遺失，TCP 會負責重送的工作</p> <p>(D) IPv6 即為了解決過去 IPv4 的網路位址即將耗盡的問題所提出的修訂標準</p>
D	<p>25. 下列何者不是手機上常見的通訊協定？</p> <p>(A) GSM</p> <p>(B) GPRS</p> <p>(C) 3G</p>

# 初級行動遊戲程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動遊戲開發概論

第 5 頁，共 8 頁

	(D) X.10
D	<p>26. 關於新一代的 IPv6 協定，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 可提供極大量的 IP 位址，可確保未來 PC 及物聯網設備使用無虞</p> <p>(B) 具有自動設定機制，電腦可自行向路由器 (Router) 取得 IP 位置</p> <p>(C) 整合 IPSec 加密協定，保密性更佳，可確保封包不受竄改</p> <p>(D) 因 IPv6 位址較長，缺點是封包處理速度較慢，需較快速的硬體處理</p>
A	<p>27. 在手機開啟飛航模式 (Airplane mode) 時，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 可以打電話</p> <p>(B) 可以用相機拍照</p> <p>(C) 可以聽音樂</p> <p>(D) 有省電效果</p>
D	<p>28. 關於區域網路與廣域網路，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 一般稱的網際網路 (Internet) 其實就是一個最大的廣域網路</p> <p>(B) 一般廣域網路的速度都較區域網路慢</p> <p>(C) 針對跨國大企業，將全球各分公司的區域網路互連，即形成廣域網路</p> <p>(D) 區域網路因速度較快，故採用的設備成本也相對較高</p>
A	<p>29. 行動裝置中，提供網路連線服務的公司簡稱為何？</p> <p>(A) ISP</p> <p>(B) AP</p> <p>(C) Carrier</p> <p>(D) ADSL</p>
A	<p>30. 針對電子商務的付款機制中，下列何種交易的安全性最低，使用者的機密資料有外洩之虞？</p> <p>(A) 線上刷卡</p> <p>(B) 貨到付款</p> <p>(C) 網路 ATM 轉帳付款</p> <p>(D) 劃撥或轉帳付款</p>
B	<p>31. 關於電子商務的第三方支付，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 第三方支付是指在買賣雙方之間建立一個中立的支付平台，為買賣雙方提供款項代收代付服務</p> <p>(B) 國內第三方支付的業者都是金融機構，如：銀行與金融控股集團</p> <p>(C) 買方購買商品後，實際上是付款給第三方支付業者，待貨物確認無誤後，才通知第三方支付業者撥款給賣方</p> <p>(D) 電信業者可提供第三方支付服務</p>
C	<p>32. 關於資料傳輸，下列敘述何者不正確？</p>

# 初級行動遊戲程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動遊戲開發概論

第 6 頁，共 8 頁

	<p>(A) 資料加密後傳輸，可以避免遭到竊聽而洩露資料</p> <p>(B) 資料利用加密通道傳輸（如 https），可以避免遭到竊聽而洩露資料</p> <p>(C) 資料壓縮後傳輸，因傳輸時間縮短，可以減低遭到竊聽的機會</p> <p>(D) 資料加上簽章做為驗證，可以避免被篡改</p>
C	<p>33. 關於線上交易的安全機制，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 目前主要使用的機制為 SET 與 SSL</p> <p>(B) SET 是由 VISA 及 MasterCard 組織推出的安全機制</p> <p>(C) 在 SET 交易中，線上商店實際上是可以看到消費者的信用卡資料</p> <p>(D) SSL 協定是由 Netscape 公司發表的安全協議</p>
D	<p>34. 關於線上交易的安全機制，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 有時在瀏覽電子商務網站時，會發現瀏覽器的網址列出現一個關上的鎖的標誌，或是網址的開頭顯示 https 而非傳統的 http，即代表此網站是使用 SSL 安全連線</p> <p>(B) SSL 僅可確保線上資料傳輸時的隱密性，所以仍有安全上的顧慮</p> <p>(C) SET 可同時兼顧線上資料傳輸的隱密性及雙方身份驗證的問題</p> <p>(D) SET 可透過消費者私人提供的認證達成身份確認，而無需每個交易者都取得認證中心的認證，以減少使用上的複雜度</p>
D	<p>35. 行動應用程式（APP）經聲明後儲存使用者個人資料時，下列何種存放做法較為妥當？</p> <p>(A) 儲存至受保護區域內</p> <p>(B) 儲存至 SDCard 中</p> <p>(C) 儲存至 SQLite DB</p> <p>(D) 儲存至任何儲存區域前先行加密後再儲存</p>
B	<p>36. 在行動網頁表單填寫資料，並透過 HTTP 通訊協定傳輸時，應如何確保機敏資料不致於洩漏？</p> <p>(A) IPSec 加密</p> <p>(B) HTTPS 加密</p> <p>(C) SFTP 加密</p> <p>(D) Kerberos 加密</p>
B	<p>37. 關於行動應用程式（APP）的資訊安全，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 應用程式組態變更時，應儘可能進行應用程式弱點掃描</p> <p>(B) 應用程式寫 Log 主要為了除錯，對資訊安全沒有幫助</p> <p>(C) 建立權限管控機制，依登入權限揭露機敏資料</p> <p>(D) 儘可能地自動化測試、構建（Build）及佈署流程</p>
A	<p>38. 行動應用程式（APP）若會蒐集、處理、利用個人資料，除個資法所列的例外情形外，下列何者為必要的作為？</p> <p>(A) 取得當事人（資料主體）同意</p>

# 初級行動遊戲程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動遊戲開發概論

第 7 頁，共 8 頁

	<p>(B) 儲存個人資料前必須加密</p> <p>(C) 儲存個人資料前必須進行匿名化處理</p> <p>(D) 讀取個人資料前必須登入</p>
B	<p>39. 關於 VPN (Virtual Private Network) 的應用，下列敘述何者正確？</p> <p>(A) 玩日本伺服器限定連線的線上遊戲</p> <p>(B) VPN 無法使用在行動裝置上</p> <p>(C) 在台灣使用有地域限制的服務 (如：在台灣觀看美國版 Netflix 的內容)</p> <p>(D) 可隱藏自己的 IP 位址</p>
C	<p>40. 使用者與電子商務網站建立安全連線時，網站提供的是何種金鑰？</p> <p>(A) 對稱 (Symmetric) 金鑰</p> <p>(B) 私密 (Private) 金鑰</p> <p>(C) 公開 (Public) 金鑰</p> <p>(D) MD5 金鑰</p>
B	<p>41. 下列何者為將檔案庫 (Repository/Depot) 採用中央集中管理 (Centralized Client-Server) 方式的版本控制與管理工具 (Version Control Software) ？</p> <p>(A) Git</p> <p>(B) SVN</p> <p>(C) Mercurial</p> <p>(D) MS Project</p>
A	<p>42. 下列何者不是傳統瀑布式 (Waterfall Model) 軟體開發方法的主要缺點？</p> <p>(A) 疊代 (iteration) 快速</p> <p>(B) 對應設計需求的變化較為緩慢</p> <p>(C) 各開發階段的劃分完全固定</p> <p>(D) 軟體開發過程是線性的</p>
C	<p>43. 在藉由版本控制與管理工具 (Version Control Software) 進行管理的開發環境中，不同開發者將共同協作的檔案各自於本地端進行修改後再提交給檔案庫 (Repository/Depot)，此時會發生不同開發者對共同協作的檔案產生修改內容不同調的衝突問題，其解決方式通常為何？</p> <p>(A) Check In</p> <p>(B) Commit</p> <p>(C) Merge</p> <p>(D) Import</p>
D	<p>44. 下列何者不是特效編輯器 (Special Effects Editor) 的主要功能？</p> <p>(A) 粒子 (particle) 參數編輯</p> <p>(B) 爆炸效果編輯</p>

# 初級行動遊戲程式設計師能力鑑定樣題

科目 1：行動遊戲開發概論

第 8 頁，共 8 頁

	(C)煙霧效果編輯 (D)路徑搜尋導航點編輯
C	45. 下列何者不是音效常見的編碼格式？ (A)MP3 (B)AAC (C)WEP (D)WAV
A	46. 行動遊戲通常由美術人員、程式人員、企劃人員及遊戲製作人共同完成開發，上述幾種遊戲開發專業人員中，何者職務內容包含：構思遊戲內容、劇情、系統設定以及設計角色能力數值？ (A)企劃 (B)美術 (C)程式 (D)遊戲製作人
B	47. 關於坊間常見的遊戲開發工具，下列敘述何者正確？ (A)Unreal 只能開發 3D 類的遊戲 (B)Unity3D 可以支援多平臺遊戲開發，如：iOS、Android、PC...等 (C)RPG MAKER 不能開發 2D 點陣圖遊戲 (D)Live2D 是一種非常好用的 3D 遊戲引擎
C	48. 下列何者不是遊戲軟體錯誤（bug）之情況？ (A)角色執行遠程武器攻擊動作造成當機 (B)角色完成過關指定任務後無法進入下一個關卡 (C)角色盔甲裝備的顏色若改成紅色會比較帥氣 (D)角色穿進有碰撞阻擋的牆面
C	49. 關於測試行動遊戲的方式，下列何者較不適合？ (A)在多種不同裝置下進行遊戲 (B)改變裝置的 IP 位址來確認遊戲連線 (C)利用遊戲引擎進行測試比用實機測試可信度更高 (D)透過官方平台的功能（如：TestFlight）招募使用者來測試
D	50. 關於遊戲開發程式語言，下列何者較不適合拿來撰寫遊戲測試腳本？ (A)Python (B)JavaScript (C)Lua (D)C++