

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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！

	制的環境下進行測試。
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。

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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>(3)動作遊戲中抓時間差躲過落下的石頭。</p> <p>(4)格鬥遊戲中必須在有限時間內擊敗敵人。</p>
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> <p>(1) 角色的穿著與其所在的生長環境有關。</p> <p>(2) 氣候的變化程度將影響農作物的收成與種植的種類。</p> <p>(3) 居住環境與所從事的職業會影響遊戲角色的體型。</p> <p>(4) 能耕作的面積與所飼養的牲畜並無關。</p>
C	<p>16. 以下對遊戲開發相關工具的敘述，何者最不洽當？</p> <p>(1) 遊戲開發，一般需要各類技術與工具的整合</p> <p>(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</p> <p>(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</p> <p>(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</p>
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> <p>(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</p> <p>(2) 每個國家一個程式版本，簡單快速</p> <p>(3) 直接在控制元件上填寫訊息文字，如 Unity 的 UI Label 等</p> <p>(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</p>
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> <p>(1) 將美術工作外包</p> <p>(2) 調整美術規格</p> <p>(3) 從公司其他團隊借調企劃及美術人力</p> <p>(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</p>
C	<p>19. 以下對遊戲輔助開發工具的說明，何者錯誤？</p> <p>(1) Mantis Bug Tracker 是用來紀錄與追蹤 BUG 狀態的工具</p> <p>(2) GitHub 是一種版本控管的工具</p> <p>(3) SVN 是視訊通訊會議系統，幫助團隊遠距會議使用</p> <p>(4) Visio 可以用來畫流程圖</p>
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</p>

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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>開發編輯器的說明，以下何者不是其主要優點？</p> <ul 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(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>

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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">(1) 3ds Max(2) Photoshop(3) Maya(4) Notepad++
A	<p>27. 以下對家用遊戲主機如 PS、Xbox 等系列的說明，何者為否？</p> <ul style="list-style-type: none">(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	<p>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？</p> <ul style="list-style-type: none">(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	<p>29. 遊戲工具 Unity 中，何種技術可用來做人物動作？</p> <ul style="list-style-type: none">(1) LightMap(2) Mecanim(3) Mesh(4) AssetBundle
A	<p>30. 遊戲工具 Unity 中，對 Profiler 視窗資訊的說明，何者為真？</p> <ul style="list-style-type: none">(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	<p>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？</p> <ul style="list-style-type: none">(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	<p>32. 遊戲工具 Unity 中，對 Editor 的說明何者為否？</p> <ul style="list-style-type: none">(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

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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	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
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)

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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	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
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

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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！

	(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
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 $R_1=400\text{kbps}$ ， $R_2=1\text{Mbps}$ ， $R_3=2\text{Mbps}$ 。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

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 組隊與副本系統(3) 公會系統(4) 線上購物商城
C	<p>53. 下列關於養成遊戲的說明，何者錯誤？</p> <ul style="list-style-type: none">(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
D	<p>54. 下列何者不是戰略遊戲最常設定的遊戲主題之一？</p> <ul style="list-style-type: none">(1) 征服(2) 探索(3) 貿易(4) 解謎
B	<p>55. 以下關於冒險遊戲的說明，何者正確？</p> <ul style="list-style-type: none">(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	<p>56. 下列關於角色扮演遊戲的描述，何者正確？</p> <ul style="list-style-type: none">(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	<p>57. 以下所關於第一人稱 3D 射擊遊戲的描述何者正確？</p> <ul style="list-style-type: none">(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) 解謎是設計的要素之一，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	<p>58. 下列關於角色扮演遊戲的任務規劃的描述，何者錯誤？</p> <ul style="list-style-type: none">(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	<p>59. 以下針對遊戲開發團隊的任務描述，何者正確？</p>

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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">(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？ <ul style="list-style-type: none">(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
A	61. 下列關於遊戲設計時常使用的數學描述何者正確？ <ul style="list-style-type: none">(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？ <ul style="list-style-type: none">(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(Qctree)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？ <ul style="list-style-type: none">(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？ <ul style="list-style-type: none">(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？ <ul style="list-style-type: none">(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

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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	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
D	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？ (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	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？ (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	70. 下列何者不屬於遊戲組成的核心？ (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	71. 以下針對英雄之旅的故事安排，何者描述錯誤？ (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	72. 針對「NFC」，下列哪一個選項的敘述錯誤？ (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

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 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	73. 請問以下何者是 BLE (Bluetooth low energy)的意義： (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	74. 關於行動裝置的敘述，下列何者不正確？ (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
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

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 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
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?

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 程式開發輔助工具，協助企劃與美術快速量產與整合</p> <p>(B) 可以考慮美術部分工作外包</p> <p>(C) 企劃有新的創意想法，需要修改美術開發規格</p> <p>(D) 完成可進行遊戲的成品</p>
D	<p>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？</p> <p>(A) 設計遊戲核心玩法</p> <p>(B) 建立、編輯與輸入遊戲資料</p> <p>(C) 劇情編輯</p> <p>(D) 主導系統技術架構</p>
C	<p>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？</p> <p>(A) WORD</p> <p>(B) PDF</p> <p>(C) EXCEL</p> <p>(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)</p> <p>(B) 方便編輯人員修改與調整</p> <p>(C) 減少程式工作</p> <p>(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"</p> <p>(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"/></p> <p>(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/></p> <p>(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</p> <p>(B) 撰寫於程式碼中，容易使程式發生錯誤</p> <p>(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</p>

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 程式編譯與執行的效率變差
D	92. 對於遊戲開發測試，以下的說明何者為否？ (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
D	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？ (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 (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 (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。
C	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？ (A) 依照各個平台的標準化測試要求，進行內部測試 (B) 專業測試的人才，替公司把關要測試的遊戲 (C) 自動化測試遊戲 (D) 規劃測試計畫內容
A	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？ (A) 遊戲設計方式是否錯誤 (B) 遊戲的穩定度 (C) 遊戲消耗效能是否異常 (D) 遊戲操作是否有邏輯之外的錯誤
C	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？ (A) 遊戲系統設計師 (B) 遊戲專案管理師 (C) 遊戲企劃師 (D) 遊戲系統分析師
D	97. 下列敘述，何者較不正確？ (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

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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>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>
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#</p> <p>(B) C++</p> <p>(C) JavaScript</p> <p>(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,</pre>

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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！

	<pre>"combinationSkills": "1,2,3" } (D) { 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>
A	<p>101. 以下關於遊戲類型的描述何者有誤？</p> <p>(A) 培養寵物是角色扮演遊戲的核心精神之一 (B) 競速遊戲的遊戲性目標通常是要快速到達目的地。 (C) 冒險遊戲十分重視遊戲的故事情節。 (D) 經營類遊戲多半需要玩家長時間的關注。</p>
A	<p>102. 遊戲概念的發想經常會從腦力激盪會議開始，以下對腦力激盪會議之敘述何者錯誤？</p> <p>(A) 概念團隊均由有經驗的企劃人員組成 (B) 概念團隊一般採 10 人以下的小組編制 (C) 可利用白板或便利貼來整理想法 (D) 各種瘋狂或不邏輯的想法都應被鼓勵</p>
C	<p>103. 遊戲開發中若遇到程式人員提出新技術的應用，下列何者為取用與否的必要考量？</p> <p>(A) 技術新穎可以提高營收。 (B) 因酷炫技術更上一層樓、遊戲設計內容可以減少一點。 (C) 新技術對於是否易於理解、容易應用在開發中的遊戲內。 (D) 新技術等於可以加速開發、降低製程耗時。</p>
B	<p>104. 遊戲中實體物件在移動之後進行碰撞檢測的流程中，以下那個步驟是第一步？</p> <p>(A) 檢測是否已發生碰撞 (B) 更新物件的位置 (C) 處理碰撞效果</p>

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 確定需要檢測的物件
C	105. 構成 3D 模型網面(Mesh)的基本單位是？ (A) Sprite (B) Material (C) Polygon (D) UV
C	106. 製作垂直俯視視角的 2D 棋盤式地圖時，可能會使用正六邊形或是正方形的圖磚來組成地圖，試問以下對兩者的敘述何者錯誤？ (A) 正六邊形圖磚更適合模擬不規則邊緣的自然場景(如海島)。 (B) 正方形圖磚適合建立整齊的城市場景。 (C) 若兩者周長相同，正方形的面積會大於正六邊形，表示正方形地圖可以用較少的圖磚得到相同的覆蓋率。 (D) 正六邊形圖磚中心點到達周圍相鄰圖磚中心點的距離是相等的。
B	107. 在深度優先路徑搜尋演算法中，以堆疊來儲存遇到的邊，主要是著眼於堆疊的什麼特性。 (A) 先進先出 (B) 後進先出 (C) 同進同出 (D) 後進後出
D	108. 在物件導向程式設計的繼承關係上，我們可以用那一種修飾子讓繼承的子類別對於其父類別的成員具有完全的存取權，但不對其他類別公開？ (A) Private (B) Public (C) abstract (D) Protected
D	109. Android 的動畫模式中其中一種是 tweened animation(漸變動畫)，以下何者不屬於漸變動畫的動畫類型之一？ (A) alpha(透明度) (B) scale(尺寸伸縮) (C) translate(位置變換) (D) mirror(鏡射)
A	110. 在排序演算法中，比較相鄰的元素，如果兩者順序錯誤就交換位置的方法稱為： (A) 泡沫排序法 (B) 快速排序法 (C) 堆疊排序法

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 插入排序法
D	111. 以下對於遊戲開發原型(prototype)的敘述，何者是錯誤的： (A) 原型(prototype)是個特定於某專案的測試裝置延伸，它可以檢驗遊戲機制。 (B) 在研究工作與實際產生程式碼之間，製作原型(prototype)是連接兩者的道路。 (C) 原型(prototype)無論在何種情況下，都不能當作遊戲開發工作的程式資料庫。 (D) 原型(prototype)的開發基準是追求速度或效能，可以直接作為遊戲程式碼的一部分。
D	112. 下列哪一項程式技術的「介面繼承」說明是正確的？ (A) 介面繼承是一種物件，可以提供方法本身的功能。 (B) 介面繼承的層級是實體化的。 (C) 介面繼承的程式碼類通常會加上英文字「O」來表示。 (D) 不同的類透過同一個介面繼承，可調用介面方法名來實現不同的行為。
B	113. 當遊戲中有「戀愛交友：遊戲設計促使使用者虛擬戀愛或結婚。」時，應列為何種分級？ (A) 輔十五級 (B) 輔十二級 (C) 護級 (D) 普級
D	114. 以下關於手機遊戲的市場現況說明何者有誤？ (A) 台灣在全球移動遊戲總收入經常排名在前十以內。 (B) 手機遊戲的市場收入中，免費下載，道具收費的遊戲收入佔比七成以上。 (C) 近幾年 Google Play 與 iOS App Store 的暢銷遊戲中，有八成以上是國外的遊戲，國內自製比例低。 (D) 持有蘋果 iOS 手機和安卓系統手機的人數差不多。
A	115. 開發行動遊戲時為何需要設計不同尺寸規格之介面？ (A) 因裝置的螢幕解析度不同 (B) 因裝置的螢幕尺寸不同 (C) 因裝置的作業系統不同 (D) 因使用的遊戲引擎不同
C	116. 下列描述何者屬於 UX(User Experience)範疇？ (A) 遊戲介面的配置讓使用者能夠很容易找到想要的功能 (B) 遊戲介面的設計具有防呆功能 (C) 遊戲介面的操作過程讓使用者感覺愉悅 (D) 遊戲介面的設計具有統一的視覺規劃
C	117. 由 RGBA 組成的色彩格式中，Alpha 代表的是： (A) 彩度

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 亮度 (C) 透明度 (D) 對比度
B	118. 由於 APP 的興起與手機介面大小的限制，為了讓操作更加順手，「手勢」的設計因應產生，以 iOS HIG (Human Interface Guideline) 當中所定義的手勢來說，抹除(Swipe)的手勢是： (A) 長按 (B) 水平移動 (C) 兩個指頭往裡捏 (D) 快點兩下
A	119. 在人機介面中的按鈕常常會被一條完整的邊界所包圍，它的主要原因為何？ (A) 明確界定範圍 (B) 增加視覺美感 (C) 營造可以按下的感覺 (D) 顯現按鈕特徵
C	120. 在使用服務的過程中，使用者會產生各種意圖，以下哪一項內容不屬於預測使用者意圖的設計？ (A) 根據使用者過去的行為紀錄，來判斷使用者期待的操作。 (B) 根據多數使用者的行為來判斷使用者目前的操作行為正不正確。 (C) 提供完整的功能選項，滿足使用者所有可能的操作需求。 (D) 人們面對同一件事情，瞬間可能產生許多細微的想法，能偵測到這些心聲，給予適當的操作選項。
D	121. 以下的介面設計觀念，何者是正確的 (A) 更多的選擇，能夠滿足更多的使用者 (B) 頁面元件越簡潔越好 (C) 用戶會看完全部的顯示內容 (D) 盡量縮短用戶的等待時間
C	122. 透過預測使用者意圖來進行介面設計可以有效提升用戶體驗，下列何者不是預測使用者意圖而設計的功能？ (A) 在遊戲商城購買道具而金幣不足時，彈出前往購買金幣的連結選項。 (B) 在登入密碼錯誤時提示忘記密碼的連結按鈕。 (C) 在刪除檔案時提示再次確認的對話框。 (D) 在關卡失敗時提供重玩此關卡的選項。
D	123. 請問關於適地性服務 (LBS) 的說明，以下何者為非？ (A) 服務內容與位置密切相關

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 一般是利用行動裝置獲取服務 (C) 服務內容為地理資訊分析後，由服務商提供在地化資訊 (D) 一般不需手機額外連接網路即可使用，故無須浪費寶貴的網路頻寬
D	124. 請問下列哪種無線傳輸技術並非兩個行動裝置之間用來交換資料的技術？ (A) Wi-Fi (B) 藍芽 (C) NFC (D) iBeacon
A	125. 請問以下不是 SQLite 資料庫的特點？ (A) 不支援 Linux 作業系統 (B) 佔用資源少 (C) 可直接在記憶體建立資料庫 (D) 所有資料庫資訊皆集中存放在一個檔案中
B	126. 請問針對手機應用程式使用 SQLite 的描述，以下何者為非？ (A) 支援 Android、Linux、Windows、iOS 等主流作業系統 (B) 應用程式存放在 SQLite 中的資料，可和其他應用程式共用 (C) SQLite 支援多執行緒(Multi-Thread)讀取 (D) SQLite 佔用資源較常見的 MySQL 少
D	127. 下列哪一項不是智慧型手機的上網方式？ (A) 3G (B) 4G/LTE (C) Edge (D) NFC
C	128. 關於智慧型手機的上網，下列哪一項敘述正確？ (A) WiFi 比 3G 省電 (B) WiFi 比 3G 覆蓋區域廣 (C) WiFi 比 3G 速度快 (D) WiFi 比 3G 傳輸距離長
A	129. 關於目前全球智慧型手機，作業系統安裝量最大的品牌是下列哪一項？ (A) Google Android (B) Apple iOS (C) Windows Mobile (D) Symbian
A	130. 有關 NFC 的敘述，以下何者為非 (A) 傳輸距離可達到 1M (B) 全名為 Near Field Communication

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 工作頻段為 13.56MHz (D) 可作為行動支付的硬體
C	131. 關於智慧型手機的 NFC 功能，以下何者為非？ (A) 一次僅可讀取一張 RFID 卡片 (B) 讀取模式分為被動及主動讀取兩種 (C) 資料為單向傳輸 (D) 在傳輸速率上，NFC 比紅外線更高
B	132. 請問以下幾種無線傳輸技術，依照傳輸距離從大到小的排列順序何者正確？ WLAN：Wireless Local Area Network WMAN：Wireless Metropolitan Area Network WWAN：Wireless Wide Area Network (A) WMAN > WWAN > WLAN (B) WWAN > WMAN > WLAN (C) WLAN > WMAN > WWAN (D) WLAN > WWAN > WMAN
C	133. 請問以下哪組 IP 為保留位置，不能在公開的 Internet 上使用？ (A) 223.138.192.66 (B) 222.251.126.126 (C) 10.0.0.1 (D) 124.29.128.0
C	134. 為了實現更加完善的即時電子支付，SET (Secure Electronic Transaction) 協議應運而生。SET 被稱之為安全電子交易協議，可透過資料加密技術 (Encryption) 確保網路交易不被竊聽或修改，請問以下何者並非 SET 的目的？ (A) 訊息傳送的完整性 (B) 輸入資料的私密性 (C) 訊息傳送的傳輸速度 (D) 確保商家和客戶的合法性
B	135. 針對 NFC (Near Field Communication) 無線傳輸技術的說明，請問以下描述何者為非？ (A) 使用非接觸式讀卡機 (B) NFC 可於距離 3 公尺外傳輸資料 (C) 適用於低資料量傳輸的使用情境 (D) 使用點對點的傳輸模式
B	136. 請問數位簽章 (Digital Signature) 的使用，主要是為了確保使用者在交換電子檔案內容時的何種目的？

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 機密性(Confidentiality) (B) 完整性(Integrity) (C) 可用性(Availability) (D) 隱私權(Privacy)
A	137. 以下無線通訊傳輸技術中，遠傳輸距離的關係，何者正確？ (A) Wi-Fi > Bluetooth > NFC (B) Wi-Fi > NFC > Bluetooth (C) Bluetooth > NFC > Wi-Fi (D) NFC > Bluetooth > Wi-Fi
A	138. 在 TCP/IP 協定規範中，關於傳送層的協定包含 TCP 和 UDP 及兩種，各有其性質及適用的場景，請問下列何者不為 UDP 協定的特性？ (A) 可以保證將全部資料傳送到接收端 (B) 傳送速度一般而言比 TCP 協定快 (C) 非連線導向，即無須事先建立一個經雙方認可的穩定網路通道，即可開始傳輸封包 (D) 適合用來傳遞即時的影音訊息
B	139. 關於台灣的光纖寬頻上網，以下敘述何者為非？ (A) 下載速度可高達 1G (B) 光纖上網不同於 ADSL，上下行速率相同 (C) FTTB 指光纖到大樓的光纖交換器，各用戶還是透過電話線與 VDSL 數據機連上光纖網路 (D) FTTH 指光纖到府，無需透過 VDSL 數據機
A	140. 下列何者不是雲端運算的特點？ (A) 主要運算與資料存儲由本地電腦負責 (B) 運算主機通常非一個固定 IP 位置 (C) 雲端服務的效能可彈性擴充而不影響使用者感覺 (D) 通常有大量主機做分散式運算
D	141. 下列何者非遊戲開發專案的標準設計文件(Design Document)? (A) GDD (B) TDD (C) SDD (D) EDD
A	142. 下列何者為傳統瀑布式(Waterfall Model)軟體開發方法的主要缺點之一？ (A) 疊代(iteration)緩慢 (B) 對應設計需求的變化較為快速 (C) 各開發階段的劃分非固定

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 軟體開發過程是非線性的
B	143. 下列哪一種里程碑的設定是不合適的？ (A) 關卡編輯軟體已經完成，開始載入並轉換關卡檔案，成為內部資料格式。 (B) 製作一個可以玩的關卡並執行看看。 (C) 從檔案載入的關卡資料，正確顯示關卡，包括處理任何未知的物件。 (D) 導入玩家使用鍵盤或搖桿的控制方式，包括依據設計文件製作的選單，以及符合結構文件描述之物理系統的基本玩家控制方式。
C	144. 下列何者並非常用的物理引擎(Physics Engine)? (A) Bullet (B) Havok (C) OGRE (D) Box2D
D	145. 下列何者非屬美術資產(Art Asset)? (A) 角色模型(Model) (B) 角色貼圖(Texture) (C) 角色動作(Animation) (D) 角色屬性(Attribute)
D	146. 美術風格指引(Art Style Guide, ASG)中有很多要素，哪一個不是 ASG 的要素？ (A) 調色盤與材質範例。 (B) 分鏡表。 (C) 草圖與概念繪圖。 (D) 音樂類型描述與音樂庫。
B	147. 遊戲軟體測試時通常會使用 A/B/C/S 四個英文字母來區分錯誤(Bug)問題的嚴重程度，請問下列何者是屬於最嚴重的問題？ (A) S 級問題 (B) A 級問題 (C) B 級問題 (D) C 級問題
D	148. 下列何者非遊戲軟體測試的錯誤報告(Bug Report)應該要包含的描述內容？ (A) 錯誤(bug)發生時的操作步驟 (B) 錯誤(bug)發生時的關卡位置 (C) 錯誤(bug)發生的機率 (D) 錯誤(bug)發生時螢幕的亮度
C	149. 關於測試下列敘述何者錯誤？ (A) 測試是指找出錯誤的程序。

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

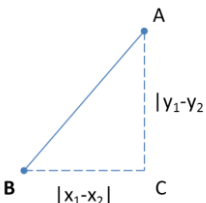
提醒！考試樣題僅協助考生瞭解考試題型及考試準備方向，並非正式的考題！

	<p>(B) 任何開發階段都可進行除錯的測試工作。</p> <p>(C) 有詳細的設計就不需要浪費時間進行測試。</p> <p>(D) 一般來說只有在系統原型(prototype)和程式導入階段進行測試，才能夠發覺錯誤。</p>
D	<p>150. 所有介面處於完成狀態，核心功能都能使用時，可以進行內部測試的是哪一種測試？</p> <p>(A) Closed Beta 測試</p> <p>(B) Gamma 測試</p> <p>(C) Beta 測試</p> <p>(D) Alpha 測試</p>

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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	<p>151. 即時戰略遊戲中常見的遊戲機能，不包括下列何者？</p> <p>(A) 採集 (B) 生產 (C) 解謎 (D) 偵查</p>
B	<p>152. 在建立遊戲專案製作計畫時，下列敘述何者正確？</p> <p>(A) 將所有工作精密的分割，並規劃精確到以小時計算的工作時程表 (B) 製作時程的每一項工作都必須包含名稱、描述、開始日期、結束日期、預估時間、相依性以及指派人員等 (C) 開發計畫的時間表，不包含測試的時間 (D) 預估工作項目時間時，應將預估時間減少 25%，以確定每位成員都努力投入工作</p>
C	<p>153. 下列何者不屬於良好的遊戲開發團隊行為模式？</p> <p>(A) 不論層級、全員皆注重彼此士氣與默契 (B) 重點式的資訊流通 (C) 高度鼓勵內部競爭 (D) 遵守時程規則但保持彈性</p>
B	<p>154.</p>  <p>上圖中 AB 兩點間距離之算式為$\sqrt{(x1 - x2)^2 + (y1 - y2)^2}$，如果距離計算的目的只是為了與其他計算結果做比較，假設遊戲中需要比較的物件量非常多，下列何者調整過的算式能在可接受的準確度下，達到最節省計算效能的目的？</p> <p>(A) $(x1 - x2)^2 + (y1 - y2)^2$ (B) $(x1 - x2) + (y1 - y2)$ (C) $\sqrt{(x1 - x2)^2}$ (D) $\sqrt{(y1 - y2)^2}$</p>
B	<p>155. 關於物件導向的「介面繼承」(interface inheritance)，下列敘述何者正確？</p> <p>(A) 介面繼承是先實做一個母類別，再實做一個子類別繼承自母類別。 (B) 介面繼承的層級是抽象的，不會有任何實做 (C) 介面繼承是遊戲玩家與程式之間的介面都會繼承自統一的设计</p>

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 介面繼承是所有相同行為的子物件都會繼承自同一個母物件
A	156. 在設計範本(design pattern)中,下列何者為單態(singleton)範本的目的? (A) 保證一個類別只會產生一個物件 (B) 保證類別中所有屬性變數都是單一資料型態 (C) 保證類別中所有函式名稱都是單一的,不會有多載(overload) (D) 保證類別繼承都是單一的,絕對不會使用多重繼承
B	157. 關於碰撞檢測技術,下列做法何者是正確的? (A) 為了確保所有的物件之間碰撞關係不會被漏掉,應當依序把所有物件與其他所有物件進行一次碰撞判斷 (B) 碰撞檢測需要進行數學運算,應當在不影響結果的情況下,盡量減少其次數與頻率,提高遊戲效能 (C) 一般來說,碰撞檢測應當由被動的一方進行,例如隨時檢查角色是否被子彈擊中 (D) 不管物件之間距離多遠,都應該要檢查彼此是否碰撞,以免錯漏碰撞事件的發生
D	158. 關於在 2D 遊戲中進行碰撞檢測的作法,下列敘述何者不正確? (A) 在進行物件與物件之間的碰撞檢測時,常用的方式有矩形外框檢測與圓形外框檢測 (B) 在使用矩型外框進行物件與環境的碰撞檢測試時,若只以物件中心之座標作為碰撞檢測,容易發生物件邊緣陷入牆壁的情況 (C) 計算兩個圓形是否發生碰撞時,是計算兩個圓心的距離是否比兩個半徑之和要小 (D) 矩形檢測比圓形檢測要來得簡單快速
A	159. 在一個平面中,下列哪些圖形可以完全填滿平面,既不互相重疊,也不會留下空隙? (A) 正三角形、正方形和正六邊形 (B) 正方形和正六邊形 (C) 正方形、正五邊形和正六邊形 (D) 正三角形、正方形、正五邊形和正六邊形
D	160. 下列何者不是採用正六邊形地圖的優點? (A) 放射性對稱,中心點到其他格距離相等,較具公平性 (B) 容易表現自然地形,所建立的地圖貼近真實世界 (C) 邊、角交會最節省,網格結構有層次感 (D) 座標系統簡單,地圖軸便於映射到整數座標系統

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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	161. 下列何者不是粒子系統的應用表現？ (A) 雪花飄落 (B) 爆炸效果 (C) 火焰效果 (D) 旗幟飄揚效果
A	162. 程式碼中進行「依序比較相鄰的元素，如果兩者順序錯誤就交換位置」為下列何者排序方式？ (A) 泡沫排序(bubble sort)。 (B) 快速排序(quick sort)。 (C) 選擇排序(selection sort)。 (D) 插入排序(Insertion sort)。
B	163. 若遊戲中有可愛人物進行打鬥，且未敘述角色傷亡細節之血腥畫面，此遊戲在分級上可列為下列那一級？ (A) 限制級 (B) 保護級 (C) 輔十二 (D) 輔十五
D	164. 下列何者手機遊戲不是由台灣廠商所開發的？ (A) Implosion 聚爆 (B) Cytus (C) 返校 (D) 神魔之塔
A	165. 當我們隨著經驗的累積，可能成為某些任務的進階使用者，知道更有效率去解決問題的處理模式，下列何者不屬於進階使用者的設計技巧？ (A) 進階使用者對介面熟悉、操作速度較快，要提供一個一個項目分次處理，較細部的操作選項 (B) 同一個狀況通常會做出相同決定，以使用者第一次的決策作為預設答案，第二次以後改用確認的方式 (C) 每個人有各自的操作偏好，開放一些設定選項，讓使用者根據自己的特殊偏好進行設定 (D) 使用者通常喜歡在同個頁面完成更多任務，可以利用易卸設計讓使用者在單頁內完成操作
B	166. 防呆是提升使用者體驗的重要方式之一，下列何者不是有效的防呆方式？ (A) 防止錯誤操作並給予提示，避免操作錯誤

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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>(B) 提供高對比的顯示模式，避免用戶無法看清功能按鈕</p> <p>(C) 提供替代性的選項，協助用戶前往需要的功能</p> <p>(D) 提供貼心提示，協助用戶完成操作</p>
A	<p>167. 下列何者是以防呆為目的的設計？</p> <p>(A) 在輸入金額的欄位只允許輸入數字，輸入的文字不會生效及出現</p> <p>(B) 在登入畫面提供忘記密碼的連結按鈕</p> <p>(C) 當關卡失敗時提供玩家重玩此關卡的選項</p> <p>(D) 在聊天頻道屏蔽不雅的文字內容</p>
C	<p>168. 在角色扮演遊戲的介面設計中，下列何者設計屬於防呆措施？</p> <p>(A) 在背包選擇可裝備道具時，提示裝備後的屬性變化</p> <p>(B) 提供自訂技能快捷鍵的功能</p> <p>(C) 在將道具賣給系統商店後，提供買回的功能</p> <p>(D) 在輸入數量時，提供拉杆來輔助輸入</p>
D	<p>169. 使用者介面內的留白設計，不具備下列何者優勢？</p> <p>(A) 減少閱讀壓力</p> <p>(B) 提升易讀性</p> <p>(C) 彰顯主題文字</p> <p>(D) 提供更多資訊</p>
A	<p>170. 下列何者屬於 A/B Test 數據化評量主要的特性？</p> <p>(A) 適合用來驗證當初設計的正確性</p> <p>(B) 可以提升介面的美化程度</p> <p>(C) 可讓觀察者瞭解自己在接受測驗</p> <p>(D) 提升設計人員的直覺與經驗能力</p>
A	<p>171. 關於 UI/UX 介面規劃時的使用者影響感，下列敘述何者不正確？</p> <p>(A) 同個畫面上顏色面積的選擇越豐富多樣，將帶給使用者越大的滿足感</p> <p>(B) 藍色、黑色、銀色通常而言會讓人產生科技感</p> <p>(C) 遮罩形式的教學指引，可能帶給使用者不耐煩的使用經驗</p> <p>(D) 善用配色可吸引不同特定族群的使用者</p>
A	<p>172. 關於不同職能角色主導使用者經驗 UX 設計工作的優勢，下列敘述何者正確？</p> <p>(A) 「工程師」當主導者的優勢，在關於資訊架構的瞭解、或數據能力的監控掌握，能客觀分析使用者的行為</p> <p>(B) 「產品管理人員」當主導者的優勢，在能滿足使用者需求的渴望，是最有資源去推動 UX 改善的角色</p> <p>(C) 「老闆」當主導者的優勢，在對產品及需求的切身感，能夠用熱</p>

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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！

	情去感染團隊成員 (D) 「測試人員」當主導者的優勢，在關於視覺回饋的掌握度高，且測試員的訓練讓他們更能設身處地為使用者著想
D	173. 關於適地性服務(LBS)，下列敘述何者不正確？ (A) 可將廠商的線上互動轉化為線下銷售的驅動力 (B) 因行動定位硬體的持續開啟，對手機的電池使用時間有相當影響 (C) 寶可夢遊戲(Pokemon Go)即是 LBS 服務在遊戲上的成功案例 (D) 一般 LBS 服務皆受嚴格的使用者隱私權相關法規保護，使用者無需擔心個人資料受到濫用
A	174. 關於 SQLite，下列敘述何者不正確？ (A) 支援 NoSQL 語法 (B) 屬於關聯式資料庫的一種 (C) 與 MySQL 及 PostgreSQL 一樣是開源的(Open Source)套件 (D) 一般行動裝置中，應用程式若叫用 SQLite 套件，建立的資料庫檔案會存放在自己私有的目錄下
B	175. 關於智慧型手機中的加速度感測器，下列敘述何者不正確？ (A) 加速度感測器的英文為 Acceleration sensor (B) 加速度感測器與一般稱的重力感測器功能相同 (C) 加速度感測器是用來感應手機的加速度 (D) 加速度感測器可以關於 x, y, z 三個軸向提供加速度的值
B	176. 關於搭配手機的行動電源，下列敘述何者不正確？ (A) 蓄電量以毫安培/小時(mAh)表示 (B) 蓄電量越高，也代表耗電越大 (C) 一般實際放電電量僅達蓄電量的 6 成 (D) 目前行動電源皆需通過台灣的標準檢驗局(BSMI)審查核可，同時也是基本的安全保障
C	177. 關於搭配手機的行動電源，下列敘述何者不正確？ (A) 一般使用的電池芯和行動裝置一樣是鋰電池 (B) 行動電源在不使用時也會自行放電，並導致溫度上升 (C) 行動電源等同一般電池，構造簡單，故沒有爆炸的風險 (D) 若充放電的插座有接觸不良的狀況，即需立刻停止使用，並透過電池回收管道丟棄
B	178. 關於目前智慧型手機的螢幕技術，下列敘述何者不正確？ (A) 主要的螢幕技術都是 LCD 液晶顯示 (B) 電子紙技術因可長時間舒適使用，故也開始廣為智慧型手機採用 (C) 相較於 LCD，AMOLED 技術有顏色飽和、耗電低、體積薄等優點

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 相較於 AMOLED，LCD 技術有成本較低及供應商眾多等優點
A	179. 下列何種影像輸出技術漸漸整合了其他技術，目前是除了蘋果的 AirPlay 技術外，整合 Android 與 Window PC 市場的統一規格？ (A) Miracast (B) DLNA (C) WiDi (D) Samsung Beam
C	180. 關於利用不同網路傳輸一個 1GB 影片所需的時間，下列敘述何者正確（均以理論值計算）？ (A) 4G 約 10 分鐘 (B) 3G 約 10 分鐘 (C) WiFi 802.11g 約 3 分鐘 (D) 1G 乙太網路約 1 秒
D	181. 下列何者不是台灣目前普遍的上網方式？ (A) ADSL 寬頻上網 (B) 光纖寬頻上網 (C) Cable(俗稱第四台)業者的寬頻上網 (D) LoRa 長距離無線通訊協定
B	182. 關於 ADSL，下列敘述何者正確？ (A) 傳輸穩定，可提供約略相同的上下行速率 (B) 下載快速，上傳頻寬較小 (C) 必須搭配無線基地台(AP)使用 (D) 搭配的 IP 是 ISP 提供的，所以每隔一段時間就會改變
D	183. 下列何者不是光纖網路的特點？ (A) 信息在光導纖維的傳輸損失比電在電線傳導的損耗低得多 (B) 傳輸速度快 (C) 不受電磁干擾 (D) 保密性低
A	184. 下列何者即時通訊軟體同時可撥打一般電話到家用話機或手機？ (A) Skype (B) Line (C) Facebook Messenger (D) 微信

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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	185. 下列何者不是電子商務的特點？ (A) 24 小時行銷 (B) 個人化行銷 (C) 低成本開店 (D) 銷售對象受地域限制
D	186. 關於電子商務的第三方支付，下列何者不是其特點？ (A) 支付手段多樣且靈活，用戶可以使用網路支付、電話支付、手機簡訊支付等多種方式進行支付 (B) 第三方支付平臺不僅具有資金傳遞功能，而且可以對交易雙方進行約束和監督 (C) 第三方支付平臺是一個為網路交易提供保障的獨立機構 (D) 第三方支付平臺因為有公證機構的性質，一般是政府機構
D	187. 下列何者不是電子商務中第三方支付的業者？ (A) 台灣的支付連、歐付寶 (B) 大陸的支付寶 (C) 美國的 PayPal (D) 美國的 eBay
D	188. 關於線上交易安全性的問題，下列敘述何者不正確？ (A) 主要問題來自於資料傳輸的隱密性與有效的身份辨識 (B) 資料傳輸的隱密性可利用 RSA 金鑰加密演算法解決 (C) 身份辨識的問題可用數位識別碼的方式解決，此個人識別需透過公正第三方機構認證方具有可信度 (D) RSA 的公鑰與私鑰關係加密的保密性，不可意外洩漏給第三方知道
A	189. 下列何者技術不屬於短距離無線通訊的範圍？ (A) LoRa (B) ZigBee (C) 藍牙(Bluetooth) (D) 紅外線傳輸
D	190. 下列何者不是適地性服務(LBS)應用領域？ (A) 車隊管理 (B) 緊急急難救助 (C) 附近店家搜尋 (D) 網路電話
C	191. 下列何者是專案開發至發行候選版(Release Candidate)階段時應有的狀態？

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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) 遊戲中仍有大量的 B 級 bug 尚未解決</p> <p>(B) 依據品質要求替換角色模型與動作</p> <p>(C) 遊戲從頭到尾完整遊玩的迴歸測試(Regression Testing)</p> <p>(D) 進行困難度微調(Fine-Tuning of Difficulty)</p>
D	<p>192. 下列何者不是敏捷式軟體開發(Agile Software Development)的主要方法之一？</p> <p>(A) Scrum</p> <p>(B) Lean Software Development</p> <p>(C) Kanban</p> <p>(D) Waterfall Model</p>
C	<p>193. 下列何者不是敏捷式軟體開發(Agile Software Development)的主要特徵之一？</p> <p>(A) 疊代(iteration)快速</p> <p>(B) 對應設計需求的變化較為快速</p> <p>(C) 利用詳盡的開發文件以便進行有效的溝通</p> <p>(D) 頻繁交付新的軟體版本</p>
D	<p>194. 下列何者不是常用的音效引擎(Audio Engine)？</p> <p>(A) FMOD</p> <p>(B) Wwise</p> <p>(C) SoundManagerPro</p> <p>(D) OpenAL</p>
B	<p>195. 下列何者不屬於美術資產(Art Asset)？</p> <p>(A) 特效(Special Effect)</p> <p>(B) 音效(Sound Effect)</p> <p>(C) 道具(Prop)</p> <p>(D) 生物(Creature)</p>
C	<p>196. 遊戲引擎(Game Engine)必備的功能之一，為可將一個角色的各種不同動作之間的切換進行平滑地串接轉換，而不會產生不同動作之間跳躍式地切換，此技術稱之為下列何者？</p> <p>(A) 動作捕捉(Motion Capture)</p> <p>(B) 骨架式動畫(Skeletal Animation)</p> <p>(C) 動作混合(Animation Blending)</p> <p>(D) 動作重定向(Animation Retargeting)</p>
C	<p>197. 下列何者是遊戲軟體進行 QA(Quality Assurance)測試的主要目的之一？</p> <p>(A) 找出遊戲總共有多少個關卡(level)可以玩</p>

初級行動遊戲程式設計師能力鑑定參考樣題

科目一：行動遊戲開發概論

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>(B) 找出遊戲總共有多少個敵方頭目(Boss)</p> <p>(C) 找出阻礙遊戲進行的可能問題</p> <p>(D) 找出遊戲總共有多少個過關路線</p>
A	<p>198. 下列何者屬於 B 級錯誤(bug)？</p> <p>(A) 角色可跳躍的高度超過原始的遊戲設計</p> <p>(B) 武器名稱有錯別字</p> <p>(C) 火焰的顏色比較偏橘色</p> <p>(D) 手榴彈爆炸的音效太長了</p>
A	<p>199. 下列何者不是單元測試的特性？</p> <p>(A) 全部是黑箱測試方式進行</p> <p>(B) 通常會以測試工具進行</p> <p>(C) 是一種封閉性測試</p> <p>(D) 單元測試能以方法層次或物件層次來執行</p>
D	<p>200. 下列何種測試，是系統測試的延伸，主要是針對不同硬體的設定進行遊戲程式的測試？</p> <p>(A) 單元測試</p> <p>(B) 煙霧測試</p> <p>(C) 迴歸測試</p> <p>(D) 設定測試</p>