試卷編號: MVB-0961

# 96 年度資訊月資訊應用競賽數位軟體應用大賽

創意軟體設計競賽試題

# 【注意事項】

一、本項競賽應考**術科**一大類:

**術科**:實作題,共計四大題,第一題至第四題每題 25 分,滿分 100 分。

二、競賽流程:

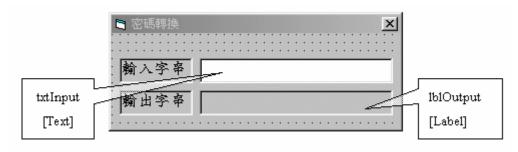
開啓軟體 (Visual Basic) ── 競賽時間 (40分鐘)

- 1.競賽時間内,請依題目指示於 C:\根目錄開啓檔案(如 PRD??.FRM),作答結果 請以題目指定名稱「另存新檔」於 A: 磁碟機根目錄(如 PRA??.FRM)及編譯成 執行檔(如 PRA??.EXE)。
- 2.檔案名稱儲存錯誤不予計分。
- 3.時間結束前,必須完全跳離術科編輯軟體,否則不予計分。(因使用中的檔案無法被複製搬移)。
- 4. 術科試題內未要求修改之設定值,以原始設定為準,不需另設。
- 三、本題庫內 0 爲阿拉伯數字, O 爲英文字母, 作答時請先確認。
- 四、所有滑鼠左右鍵位之訂定,以右手操作方式為準,操作者請自行對應鍵位。
- 五、本項競賽完整作答完畢,應確認是否產生以下檔案: STU.ID、SELECT.ANS、PRA01.\* ~ PRA04.\*
- 六、有問題請舉手發問,切勿私下交談。

## **術科** 100% (第一題至第四題每題 25 分)

術科部份請依照試卷指示作答並存檔,時間結束前必須完全跳離 Visual Basic。

一、檔案PRD01.FRM是待設計「密碼轉換」程式的表單內容。



1.請開啓該表單檔案,設計一程式,可將輸入之字串做密碼轉換,將結果表單儲存在磁碟機根目錄,表單檔名爲 PRA01.FRM,並製成執行檔 PRA01.EXE。

#### 2. 題目說明:

- (1)使用者在 txtInput 中輸入字串,則在 lblOutput 中會經由 3 次轉換過程轉換成另一字串。
- (2)各字元轉換規則如下:

第1次轉換

 $A \rightarrow C$ ,  $B \rightarrow D$ ,  $C \rightarrow E$ ....... $Y \rightarrow A$ ,  $Z \rightarrow B$ 

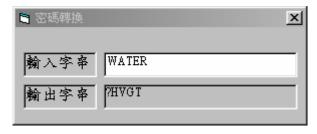
第2次轉換

A->K, Z->E, C->H, S->U, R->V, K->N, P->T, B->C 其餘不變。

第3次轉換

若爲 AEIOU 則轉成小寫之 aeiou; '若爲 JQK 則轉成 123; '若爲 XYZ 則均轉爲?。

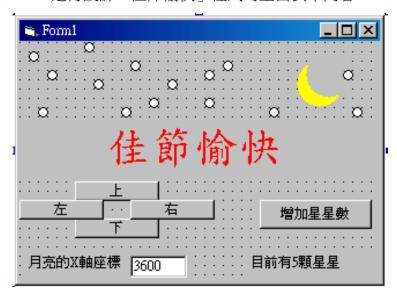
3.執行結果參考書面:



- 4.自行測試程式是否達到以下結果:
  - (1)若輸入字串為 TAIWAN,則輸出為 VHN?HT。
  - (2)若輸入字串為 COMPUTER,則輸出為 e2oVWVGT。
  - (3)若輸入字串為 JOKABC,則輸出為 L2MHDe。

類別	項目	配分	實得分數
程	當 txtInput 輸入字串時 lblOutput 會同時顯示字串	7	
程式設計	密碼轉換正確。(如:輸入字串為 "YGZ",則輸出為 "3iC";輸入字串為 "VWX",則輸出為 "??e")	18	
總分		25	

二、檔案PRD02.FRM是待設計「佳節愉快」程式的空白表單內容。



1.請將結果表單儲存於磁碟機根目錄,表單檔名為 PRA02.FRM,並製成執行檔 PRA02.EXE。(25分)

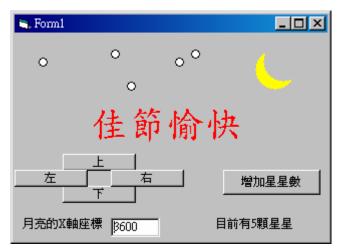
#### 2.題目說明:

- (1)請插入「佳節愉快」文字,設定文字之字型「標楷體」,字形大小 28,顏色紅色,置中對齊。當點按「佳節愉快」文字一次後,文字變成顯示「Happy Times」。當連續點按「Happy Times」文字兩次後,文字變成顯示「佳節愉快」。
- (2)請以十五個白色圓形代表十五顆星星,星星位置只需在「佳節愉快」文字標籤之上即可,擺置順序與位置請自行決定。開始時,只顯示五顆星星。請插入一個「增加星星數」按鈕。當按「增加星星數」按鈕後,顯示的星星個數會增加一顆。(執行程式時,我們最多只會加到十五顆星星,你無須以程式檢查是否超過15 顆星星。)
- (3)右下角請顯示目前有幾顆星星的文字。在開始執行程式時,會顯示「目前有 5 顆星星」,而當第一次按下「增加星星數」後,會顯示「目前有 6 顆星星」, 第二次按下「增加星星數」後,會顯示「目前有 7 顆星星」,以此類推。
- (4)請以兩個大小相同之圓形組合成如上圖之上弦月,一個是無框黃色之圓形(我們稱之為黃色圓形),一個是無框且底色與表單底色一樣之圓形(我們稱之為隱形圓形)。黃色圓形之 Left 屬性值請設成 3600。接著請插入四個按鈕代表上下左右鍵。當按這四個鍵當中一個時,隱形圓形會往指定之方向移動 20 點。(最後完成結果如同月蝕之效果)
- (5)請插入一「月亮的 X 座標」文字標籤,然後在其後加入一文字框。該文字框會顯示黃色圓形之 Left 屬性值。因開時執行程式時上弦月的 Left 屬性值爲 3600,所以請將文字框之初設值設爲 3600。當使用者變更文字框之數值時,表示月亮

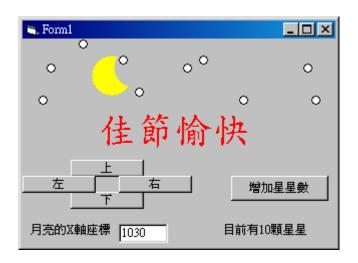
形狀的兩個圓形必須能一起移動以確保移動前後之形狀一模一樣,而且黃色圓形之 Left 屬性值會設成文字框內之數字。注意:當修改文字框內之數值時,不可以將所有數字刪除而形成空字串(你無須以程式檢查是否變成空字串),而且當刪除或增加一數字時,月亮會立刻變更位置。

## 3.執行結果:

## 開始執行時:

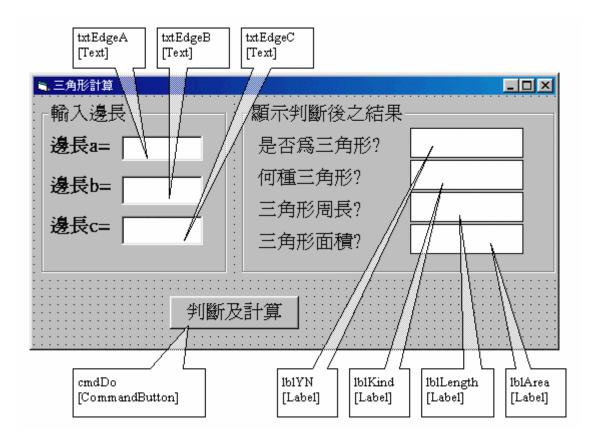


## 執行中:



	項目	配分	實得分數
	「佳節愉快」文字之字型是「標 楷體」,字形大小是 28,顏色 是紅色,置中對齊。	1	
設定「佳節愉快」文字標籤。 (5分)	當點按「佳節愉快」文字一次 後,文字變成顯示「Happy Times」。	3	
	當連續點按「Happy Times」文字兩次後,文字變成顯示「佳節愉快」。	1	
	開始時,顯示之星星個數為5。	1	
增加星星個數。(5分)	按「增加星星數」按鈕後,顯 示的星星個數會增加一顆。	3	
	星星個數可以增加到十五顆。	1	
顯示「目前有幾 顆星星」之文 字。(5分)	每按一次「增加星星數」按鈕 時,右下角顯示目前有幾顆星 星之文字中的阿拉伯數字能正 確加一。	5	
	開始執行時能顯示上弦月。	1	
	按「上」鍵,隱形圓形會往上 移動二十點。	1	
以上下左右鍵 顯示不同形狀 之月亮。(5分)	按「下」鍵,隱形圓形會往下 移動二十點。	1	
	按「左」鍵,隱形圓形會往左 移動二十點。	1	
	按「右」鍵,隱形圓形會往右 移動二十點。	1	
調整月亮的位	當修改月亮的 X 軸座標時,黃 色圓形會正確移動。(修改座標 時不可以有空字串的現象)	1	
置。(5 分)	當修改月亮的 X 軸座標時,月 亮會正確移動,且移動前後月 亮形狀會維持一樣。	4	
總分		25	

三、檔案PRD03.FRM是待設計「計算三角形」程式的表單內容。

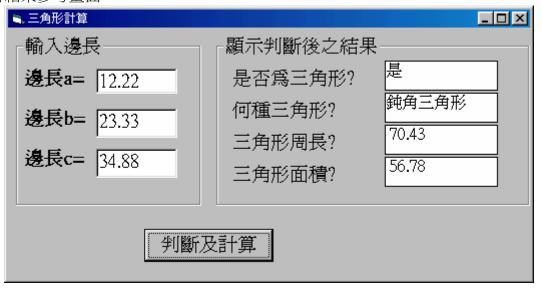


1.請開啓該表單檔案,設計一程式,讀取三角形之三邊長(邊長爲實數),判斷及計算表單上的問題。將結果表單儲存於磁碟機根目錄,表單檔名爲 PRA03.FRM,並製成執行檔 PRA03.EXE。

#### 2.題目說明:

- (1)在 txtEdgeA、txtEdgeB、txtEdgeC 中輸入邊長,按"判斷及計算"按鍵,在lblYN、lblKind、lblLength、lblArea 會顯示判斷及計算後之結果。
- (2)若不爲三角形,則 lblKind、lblLength、lblArea 不顯示任何字。
- (3)周長及面積數值,精確度四捨五入至小數點第二位。
- (4)若爲三角形,則在 lblYN 中顯示"是",否則顯示"否"。
- (5)若爲三角形,在 lblKind 中顯示"直角三角形"或"銳角三角形"或"鈍角三角形"。
- 3.提示:設 a,b,c 為三角形三邊之周長。
  - (1)三角形存在條件爲任一邊不爲零,且任兩邊長之和>第三邊  $(a,b,c\neq 0,a+b>c)$ 。
  - (2)若一邊具有  $a^2+b^2=c^2$  則爲直角三角形;若所有邊具有  $a^2+b^2>c^2$  則爲銳角三角形;若有一邊具有  $a^2+b^2<c^2$  則爲鈍角三角形。
  - (3)周長=a+b+c。
  - (4)面積公式:設 S=(a+b+c)/2,則面積=  $\sqrt{S(S-a)(S-b)(S-c)}$ 。

# 4.執行結果參考畫面:

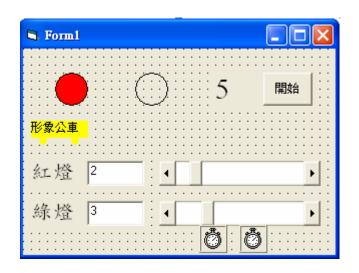


## 5.自行測試程式是否達成下列結果:

- (1) 若輸入三邊為 45,200,130,則不為三角形。
- (2)若輸入三邊爲 30,40,50,則爲直角三角形。
- (3)若輸入三邊爲 45.6,15.8,33.9,則周長爲 95.3。
- (4)若輸入三邊爲 1234,2345,3456,則面積爲 761047.12。

類別	項目	配分	實得分數
程式設計	此三角形存在否之判斷功能正確。 (如:邊長為 10、20、30,則不為三角形; 11、21、31,則為三角形)	6	
	若此三角形存在,則為直角三角形、銳角三角形或鈍角三角形之判斷功能正確;若不存在,則 lblKind、lblLength、lblArea 清為空白。(如:邊長為 11、21、31,則為鈍角三角形;3、4、5,則為直角三角形;25、25、25、則為銳角三角形)	6	
	若此三角形存在,則周長之計算功能正確;若不存在,則 lblLength 清爲空白。 (如:邊長爲 11、21、31,則周長爲 63;3、 4、5,則爲 12;25、25、25,則爲 75)	5	
	若此三角形存在,則面積之計算功能正確;若不存在,則 lblAera 清爲空白。 (如:邊長爲 11、21、31,則面積爲 58.23; 3、4、5,則爲 6;25、25、25,則爲 270.63)	6	
	周長或面積的値爲若有小數點,則四捨五入 至第二位。	2	
	總分	25	

四、檔案PRD04.FRM是待設計「紅綠燈」程式的空白表單內容。



1.請將結果表單儲存於磁碟機根目錄,表單檔名為 PRA04.FRM,並製成執行檔 PRA04.EXE。(25分)

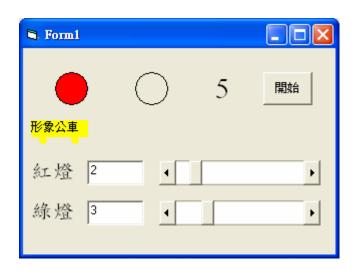
#### 2.題目說明:

- (1)請插入「紅燈」與「綠燈」文字,並設定其字型爲「標楷體」,字形大小爲 16。
- (2)請插入兩個文字框以顯示紅燈與綠燈之設定秒數,紅燈爲2秒,綠燈爲3秒。
- (3)請插入兩個水平捲軸以調整紅燈與綠燈之設定秒數。紅燈初設值為 2 秒,綠燈 初設值為 3 秒。水平捲軸之最小值為 1,最大值為 2。當調整某一水平捲軸之 數值時,其相對應文字框內之設定秒數會同時變更。
- (4)請插入一文字標籤,其會顯示紅燈與綠燈所設定之總秒數。因紅燈初設值為2 秒,綠燈初設值為3秒,所以其初設值為5秒。當調整紅綠燈秒數時,此文字 標籤會跟著變更成最新的總秒數。
- (5)請插入一「開始」按鈕、兩個圓形圖案分別代表紅綠燈。左邊圓形請填上紅色, 表示目前紅燈是亮著的。而右邊之圓形保持透明,代表綠燈目前是熄滅的。
- (6)請插入一文字標籤「形象公車」,並設定其背景為黃色。接著以兩個黃色圓形 圖案代表公車的輪子。
- (7)當按「開始」按鈕後,兩個文字框與兩個水平捲軸均會失效,也就是無法再變 更其內容。
- (8)當按「開始」按鈕後,顯示紅綠燈總秒數之文字標籤會開始倒數,每秒減一。 當屬到一時,會在下一秒重新顯示爲原設定之紅綠燈總秒數,然後再從頭開始 倒數。例如總秒數爲 5,則該文字標籤的變化爲:5,4,3,2,1,5,4,3,2,1,5,4,3,

- (9)當按「開始」按鈕後,紅燈會在設定秒數後滅,同時綠燈會亮起來。當綠燈設定秒數結束後,綠燈熄滅,換紅燈亮。例如總秒數為5,紅燈設定秒數為2, 綠燈設定秒數為3,則當表示總秒數之文字標籤數到3時,紅燈會熄滅,綠燈會亮起來。而當總秒數重新數到5時,綠燈熄滅,換紅燈亮。
- (10)當按「開始」按鈕後,形象公車會在紅燈亮時停止前進,而在綠燈亮時,每秒 往右前進一格,每格為 200 單位。當形象公車快開到右邊盡頭時,會重新回到 左邊開始的位置,再繼續向右開。

## 3.執行結果:

開始執行時:



## 執行中:



第一個水平接軸的最小値是 1・最大値 是 10・初設値是 2。 第二個水平接軸的最小値是 1・最大値 是 10・初設値是 2。 第二個水平接軸的最小値是 1・最大値 是 10・初設値是 3。 移動第二個水平接軸的最小値 時、紅燈 的設定秒數會跟著改變。 1 の設定秒數會跟著改變。 「紅鷺」與「綠鷺」文字之字型是「標 措體」、字形大小是 16。 「開始」按鈕左邊 物設定秒數會跟著改變。 「紅鷺」與「綠鷺」文字之字型是「標 措體」、字形大小是 16。 「開始」按鈕左邊 2 終秒數。按「開始」按鈕後,總秒數會開始倒數。按「開始」按鈕後,總秒數會開始例數。按「開始」按鈕後,總秒數會開始例數。按「開始」按鈕後,總秒數會開始例数。(5分) 按「開始」按鈕後,經秒數會開始例数。(5分) 按「開始」按鈕後,經過經過設定秒数後會想滅,同時緣燈會點亮。(5分) 按「開始」按鈕後,經過經過設定秒数後會想滅,同時緣燈會點亮。(5分) 按「開始」按鈕後,經過經過設定秒数後會想滅,同時緣燈會點亮。(5分) 数後會經過減,同時緣燈會點亮。(5分) 按「開始」按鈕後,經過經過設定秒数後會學之一次。(5分) 和途邊上之秒數後會應減。 1 經過線燈經過所設定之秒數後會應減。 1 經過線燈經過所設定之秒數後會應減。 1 經過線燈經過所設定之秒數後會應減。 1 經過線燈邊內下一個紅燈線 經過線燈設定之秒數後會應減。 1 經過線燈邊內下一個紅燈線 經過線燈內下一個紅燈線 經過所設定之秒數後。紅燈會點亮。 1 經過線燈邊內下一個紅燈線 經過所設定之秒數後會應減。 1 經過線燈邊內下一個紅燈線 經過所設定之秒數後會應減。 1 經過線燈邊內下一個紅燈戶時會戶上不動,而在綠燈房時會戶上不動,而在綠燈房時會戶上不動,而在綠燈房時會戶自前進一次。(5分) 不能與綠燈會根據所設定之時間輪流亮。 1 下影象公車」在紅燈戶時會戶上不動 1 下影象公車」在紅燈戶時會戶上不動 1 下影公車」在紅燈戶時會戶上不動 1 下影象公車」在紅燈戶時會戶上不動 1 下影象公車」在紅燈戶時會戶上不動 1 下影象公車」在紅燈戶時會戶上下動 1 下影象公車」在紅燈戶時會戶上下動 1 下影象公車」在紅燈戶時會戶上下動 1 下影公車之文字額色與形狀均正確 1 下影公車之文字額色與形狀均正確 1 下影公車之文字額色與形狀均正確 1 下影公車之文字額色與形狀均正確 1 下影象公車,在紅燈戶時會戶上下動 1 下影象公車,在紅燈戶時會戶上下動 1 下影象公車,在紅燈戶時會戶上下動 1 下影公車,在紅燈戶時會戶上下動 1 下影公車之交達所由發點。 2 下影像公車之交達所由發點。 2 下影像公車之 2 下數。 2 下	許分頃日・ 「			
是10,初設值是2。 第三個水平捲軸的最小值是1,最大值 1 2 10,初設值是3。 第三個水平捲軸之數值時,紅燈 1 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2	項目		配分	實得分數
移動水平捲軸可以同時改變紅燈 與綠燈之秒數。(5 分)  「開始」按鈕左邊 之數字會隨著水平捲軸之移動而 顯示紅燈與綠燈 方。它,與「解燈」文字之字型是「標 措體」,字形大小是 16。 「開始」按鈕左邊 之數字會隨著水平捲軸之移動而 顯示紅燈與綠燈 所設定之總秒數。按「開始」按鈕後,總秒數會開始倒 數。按「開始」按鈕後,總秒數會開始倒 數。每秒減一。 總秒數會規義,一直倒數。(5分)  接「開始」按鈕後,經過數會開始倒 數、每秒減一。 經秒數份會規減,同時線燈會點亮。(5分)  接「開始」按鈕後,經營過設定秒數後會熄滅,同時終燈會點亮。(5分)  綠燈經過設定 秒數後會點亮。(5分)  綠燈經過設定 秒數後會想滅,同時紅燈會點亮。(5分)  綠燈經過過設定秒數後會息滅。 綠燈經過過設定 秒數後會鬼滅,同時紅燈會點亮。(5分)  綠燈經過過設定秒數後會點亮。(5分)  綠燈經過過設定秒數後會點亮。(5分)  綠燈經過過設定秒數後會點亮。(5分)  綠燈經過過設定秒數後會點亮。  上海。「大效」。 經經過過所設定之秒數後會熄滅。 是10,初設值是 3。 和數二數一條一數一種一數一個重新設 定為工戶。 數後,經經過過設定秒 數後,紅燈經過設定秒 數後傳點亮。 上海。「大效」。 綠燈經過所設定之秒數後會熄滅。 是2 經過綠燈設定之秒數後會息滅。 和五數一次。 是2 下形象公車」在紅燈亮時會停止不動, 下形象公車」在紅燈亮時會停止不動 下形象公車」在紅燈亮時會停止不動 下形象公車」在綠燈亮時每停止不動 下形象公車」在綠燈亮時每停止不動 下形象公車」在綠燈亮時每停止不動 下形象公車」在綠燈亮時每停止不動 下形象公車」在綠燈亮時每秒會前進 一次。 「形象公車」在賴燈亮時會重 新回到左邊原出發點。	以同時改變紅燈		1	
與綠燈之秒數。(5 分)    Paulin			1	
的設定秒數會跟著改變。 「紅燈」與「綠燈」文字之字型是「標 楷體」,字形大小是 16。 「開始」按鈕左邊之數字會隨著水平 整軸之移動而顯示紅燈與綠燈所設定 2總秒數。按「開始」按鈕後,總秒數會開始倒數。按「開始」按鈕後,總秒數會開始倒數。按「開始」按鈕後,下一秒會重新設定為主權與綠燈所設定之總秒數,再 位週開始倒數。(5分) 按「開始」按鈕後,紅燈經過設定秒數後會熄滅。 按「開始」按鈕後,經過紅燈設定秒數後會熄滅。 按「開始」按鈕後,經過紅燈設定秒數後會熄滅,同時綠燈會點亮。(5分) 按「開始」按鈕後,兩個文字框與水平捲動軸不可再變更內容,也就是設定為一定為「失效」。  綠燈經過設定秒數後會熄滅。 「接「開始」按鈕後,和燈之字框與水平捲動軸不可再變更內容,也就是設定為一定為「失效」。  綠燈經過形設定之秒數後會熄滅。 「整經過所設定之秒數後會熄滅。 「整經過所設定之秒數後會息滅。 「形象公庫」在紅燈亮時會停止不動,而在綠燈亮時會停止不動,而在綠燈亮時每秒會前進一次。(5分) 「形象公車」在紅燈亮時每停止不動,下形象公車」在和一次。」 「形象公車」在網邊界時會重新回到左邊原出發點。			1	
指體」,字形大小是16。	分)		1	
之數字會隨著水平捲軸之移動而顯示紅燈與綠燈所設定 2總秒數。 之總秒數。按「開始」按銀後,總秒數會開始倒數。 按「開始」按銀後,會正確重複一直倒數。(5分) 按「開始」按銀機戶,下一秒會重新設定為工戶,與各會應減,同時綠燈會點亮。(5分) 按「開始」按銀後,經過紅燈設定秒數後會應減,同時綠燈會點亮。(5分) 接戶開始」按銀後,經過紅燈設定秒數後會應減,同時紅燈會點亮,並開始下一個紅燈綠燈會點亮,並開始下一個紅燈綠燈會點亮,並開始下一個紅燈綠燈會點亮。 排經經過所設定之秒數後會應減。 1 經過綠燈設定之秒數後會應減。 1 經過綠燈設定之秒數後會應減。 1 經過綠燈設定之秒數後,紅燈會點亮。 1 紅燈與綠燈會根據所設定之時間輪流亮。 形象公車」在紅燈亮時會停止不動,而在綠燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在紅燈亮時會停止不動,而在綠燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在紅燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在紅燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在紅燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在紅燈亮時每秒會前進			1	
斯設定之總秒數、每秒減一。總秒數倒數到一後,下一秒會重新設定為性,會正確重複一直倒數。(5分)  按「開始」按鈕接會鬼滅。接,紅燈經過設定秒數後會熄滅。同時綠燈會點亮。(5分)  綠燈經過設定秒數後會點亮。(5分)  綠燈經過設定秒數後會點亮。(5分)  綠燈經過設定秒數後會處滅,同時紅燈會點亮,並開始下一個紅燈綠燈會點亮,並開始下一個紅燈綠燈輸流。的週期。(5分)  「形象公車」在紅燈亮時會停止不動,而在綠燈亮時每停止不動,而在綠燈亮時每戶止不動,而在綠燈亮時每秒會前進一次。(5分)  「形象公車」在紅燈亮時每秒會前進一次。(5分)	之數字會隨著水	捲軸之移動而顯示紅燈與綠燈所設定	3	
<ul> <li>一直倒數。(5分)</li> <li>技 「開始」按鈕</li> <li>技 「開始」按鈕</li> <li>後 、紅燈經過設定         や數後會熄滅。</li> <li>接 「開始」按鈕後,紅燈經過設定         を 「開始」按鈕後,經過紅燈設定         を 「開始」按鈕後,經過紅燈設定         を 「開始」按鈕後,經過紅燈設定         を 「開始」按鈕後,經過紅燈設定         要 後,終燈會點亮。</li> <li>お 「開始」按鈕後,兩個文字框與水平</li></ul>	/// / · · · · · · · · · · · · · · · · ·		1	
接「開始」按鈕 後,紅燈經過設定 秒數後會熄滅,同 時綠燈會點亮。(5 分) 按「開始」按鈕後,經過紅燈設定秒 數後,綠燈會點亮。 按「開始」按鈕後,兩個文字框與水 平捲動軸不可再變更內容,也就是設 定爲「失效」。 綠燈經過設定秒 數後會熄滅,同時 紅燈會點亮,並開 始下一個紅燈綠 燈輪流亮的週期。(5分) 經過綠燈會根據所設定之時間輪流 亮。 「形象公車」在紅 燈亮時會停止不動,而在綠燈亮時 每秒會前進一次。(5分) 「形象公車」在網燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在網燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在網燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在網燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在網燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在網燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在網燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在開到右邊邊界時會重 新回到左邊原出發點。	數。按「開始」按 鈕後,會正確重複	定爲紅燈與綠燈所設定之總秒數,再	1	
一	後,紅燈經過設定		3	
<ul> <li>一次。(5分)</li> <li>一次。(5分)</li> <li>本援動軸不可再變更內容,也就是設定 に</li></ul>			1	
數後會熄滅,同時 紅燈會點亮,並開 始下一個紅燈綠 燈 輪 流 亮 的 週 期。(5分)     紅燈與綠燈會根據所設定之時間輪流 亮。	* · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	平捲動軸不可再變更內容,也就是設	1	
紅燈會點亮,並開始下一個紅燈綠燈軸流亮的週期。(5分)     紅燈與綠燈會根據所設定之時間輪流亮。		綠燈經過所設定之秒數後會熄滅。	1	
期。(5分)	紅燈會點亮,並開 始下一個紅燈綠 燈輪流亮的週	經過綠燈設定之秒數後,紅燈會點亮。	1	
一形象公車」在紅燈亮時會停止不動 「形象公車」在紅燈亮時會停止不動,而在綠燈亮時每秒會前進一次。(5分) 「形象公車」在開到右邊邊界時會重新回到左邊原出發點。			3	
燈亮時會停止不動,而在綠燈亮時 每秒會前進一次。(5分) 「形象公車」在綠燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在綠燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在開到右邊邊界時會重新回到左邊原出發點。	「形象公甫」在紅		1	
動,而在綠燈亮時每秒會前進一次。 每秒會前進一次。(5分)  「形象公車」在綠燈亮時每秒會前進一次。 「形象公車」在開到右邊邊界時會重新回到左邊原出發點。			1	
次。(5分)	動,而在綠燈亮時每秒會前進一		2	
總分 25			1	
	總分		25	