

2018 資訊之芽語法班測驗試題

資訊之芽工作團隊

就讀學校：_____ 年級：_____ 姓名：_____

- 本試題有 25 題選擇題及 1 題填充題，共計 15 頁，每題恰有一個正確選項、配分相同。
- 選擇題 答對得 4 分、答錯倒扣 2 分、未作答得 0 分
- 填充題 答對得 4 分、答錯或未作答得 0 分
- 測驗時間為一小時三十分鐘，監考人員指示後始可翻頁作答。
- 請利用題本空白處做計算，本測驗不另行提供計算紙。
- 結束時務必將試題繳回。

注意：請將答案填在**答案卷**空格中，不要寫在題目旁邊。

答案卷

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26				

1. 今天要公布入芽考的成績了，現在有四個同學正在討論彼此的成績，經過了一番詢問後，知道了下面的事實：

1. 非非的成績大於日日的成績
2. 日日的成績不小於美美的成績
3. 伯爵的成績不大於非非的成績

下列敘述何者必定錯誤？

- (A) 伯爵的成績大於日日的成績
 - (B) 伯爵的成績不小於美美的成績
 - (C) 美美的成績大於伯爵的成績
 - (D) 非非的成績不大於美美的成績
2. 今天光頭葛格正在尋找紅心 A，不過在找到撲克牌之前，先找到了 52 張鋼化玻璃保護貼，有了這 52 張玻璃保護貼，光頭葛格回想小時候想成為魔法少女的願望，因此他要把這 52 張鋼化玻璃保護貼恰好平分給一些陌生人後，再踏上回收鋼化玻璃保護貼的魔法少女修行之旅，請問下列何者可能是光頭葛格分送保護貼的陌生人數量？
- (A) 3
 - (B) 8
 - (C) 13
 - (D) 27
3. 健健最愛吃咖哩飯了，而作為一個咖哩愛好者，他的夢想也是做出溫暖人心的咖哩飯，而「特級廚師檢定」便是健健大顯身手的最佳舞台。為了煮出最好吃的咖哩飯，他準備依照「從片語學習煮咖哩」的上面所寫規則備料。但他還要忙著撈妹彈吉他，只能請你幫忙健健準備馬鈴薯的部分。「從片語學習煮咖哩」記載關於馬鈴薯的數量有著以下的規定：
- 馬鈴薯數量除三必須餘二
 - 馬鈴薯數量除七必須餘五
 - 馬鈴薯數量除十三必須餘十一

除此之外，健健利用他拿手的微積分以及經濟學的眾多理論，計算出了需求量是滿足「從片語學習煮咖哩」的規定中第三小的正整數，才能滿足大家的胃口。請問，你總共需要購買多少顆馬鈴薯呢？

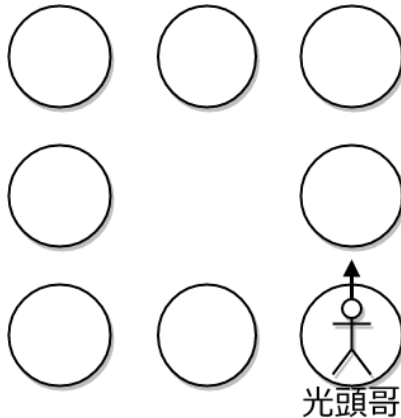
- (A) 「從片語學習煮咖哩」的規則無法達成，那本書在唬爛。
- (B) 「從片語學習煮咖哩」的規則可以實現，但不存在第三小的。
- (C) 「從片語學習煮咖哩」的規則可以實現，且存在第三小的，只是數字沒有出現在下面所列的選項中。
- (D) 245
- (E) 299
- (F) 362

- (G) 453
- (H) 572
- (I) 635
- (J) 791
- (K) 908
- (L) 999

4. 「光頭哥」是一個機器人，我們可以給他輸入三種不同的指令：

- \rightarrow : 向面向的方向前進一格
- \odot : 在原地向左方轉 90 度
- $R_4(x)$: 重複執行 x 這些動作四次

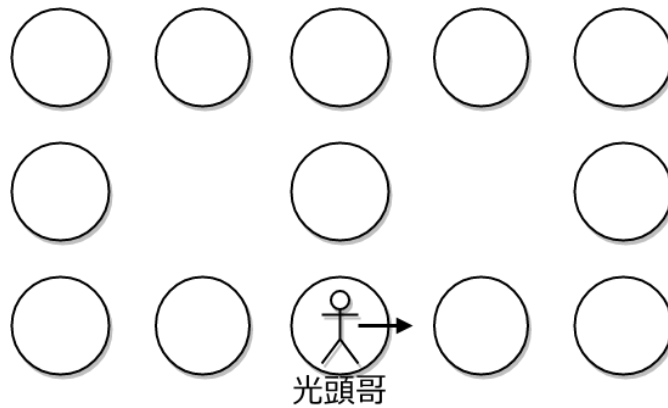
且光頭哥一定要走在格子上，如果遇到沒有格子可走的情形，則自動忽略該指令。此外，在地圖中，每一個格子在第一次踩到時，可以獲得一張紅心 A。例如，下面的地圖中，光頭哥一開始面向朝上，執行指令 $R_4(\rightarrow) \odot \rightarrow$ 會讓光頭先前進兩步，但接下來兩步因為沒路可走故忽略，接著向左轉後再前進一步。這樣光頭哥總共可以獲得 4 張紅心 A（起點也要算）。



請問執行下列那一個指令，可以在這張地圖獲得最多的紅心 A？

- (A) $R_4(\odot \rightarrow \rightarrow)$
- (B) $R_4(\odot \rightarrow \odot \rightarrow)$
- (C) $R_4(\rightarrow \rightarrow \odot \rightarrow)$
- (D) $R_4(\rightarrow \odot \rightarrow \odot)$
- (E) $R_4(\rightarrow \odot \rightarrow \rightarrow)$

5. 承上題，光頭哥到了一張嶄新的地圖，但他這次被限制只能用 ≤ 4 個指令，否則會爆炸，例如 $R_4(R_4(\rightarrow))$ 可以向前走 16 步，且只有 3 個指令，是合法的，而 $R_4(\rightarrow \odot \rightarrow \rightarrow)$ 有 5 個指令，超出限制，所以光頭哥直接爆炸，拿不到任何紅心 A。在這樣的限制下，光頭哥最多可以在這張地圖獲得多少紅心 A 呢？**注意：光頭哥一開始面向朝右**



- (A) 8
- (B) 10
- (C) 11
- (D) 12
- (E) 13

6. 資訊之芽 (簡稱資芽) 是一種神奇的植物，每一株資芽只有死亡或存活兩種狀態，且每一株資芽都會與「周圍」(須考慮八個方位，若資芽位於角落則周圍只有三株、位於邊界則只有五株) 的資芽產生互動，並遵守下列規則。

1. 當資芽為存活狀態時，周圍有 > 3 株或 < 2 株的存活資芽，該資芽變成死亡狀態。
2. 當資芽為死亡狀態時，周圍存活資芽 > 2 株時，該資芽變成存活狀態。
3. 剩下的時候保持原樣。

(注意：一個世代的存活只需查看前一世代的情況) 例如：將一群資芽種在 3×3 的棋盤格內，初始狀態如下：(有黑點代表存活，否則代表死亡)

●		●
●		●
	●	●

經過一個世代後變成 (第一世代)：

	●	
●	●	●
	●	●

再經過一個世代 (第二世代)：

●	●	●
●		
●		●

以此類推.....。

現在有另一群資芽也種在 3×3 的棋盤格內：

	●	
●	●	●
	●	

請問經過五個世代後的狀態？輸出共兩碼：第一碼表示五個世代以內會不會滅絕（存活個體數為 0），若會，輸出 A，第二碼表示滅絕前一世代的存活資芽數；若不會，輸出 B，第二碼表示第五世代的存活資芽數。

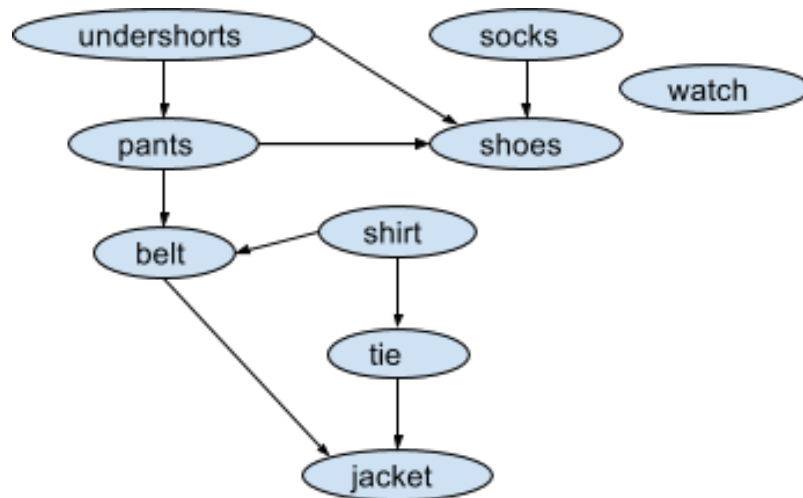
- (A) A2
- (B) B4
- (C) A6
- (D) B8

7. Forest Gump 對於順序、數字有莫名的潔癖，例如他只吃切成質數片數的披薩。同樣地，對於穿衣服的順序，他有一張所有衣著的示意圖，並且穿著的順序有一種奇特的規則：

1. 所有在圖裡面的衣著都要出現，並只有一次
2. 如果存在一條路徑由衣著 A 遵照圖裡面的箭頭可以走到衣著 B，那在序列裡，A 要出現在 B 的前面，也就是穿 B 之前一定要穿 A，否則 Forest Gump 就會愣在那裡。

例如依據下圖，如果順序裡有一段是 ..., shoes, ..., pants, ...

shoes 出現在 pants 前面，顯然就是不合法的。



那麼請根據這張圖，給 Forest Gump 一個穿衣服的順序，不然他就要上學遲到了!!!?!

- (A) undershorts, pants, socks, shoes, shirt, belt, tie, jacket
- (B) undershorts, pants, watch, socks, belt, shirt, jacket, tie
- (C) socks, watch, undershorts, pants, shoes, shirt, belt, tie, jacket
- (D) socks, watch, pants, shoes, socks, tie, jacket, undershorts

8. 身處二戰的瘋狂德國科學家 Diogene 為了阻止英國的 Allen 繼續攔截德國的通訊訊號來解開德軍的密碼，決定重新連接德國內部的通訊網路。德國的通訊網路連接方式是如下：

一部機器頂多只會有一個輸入與一個輸出

$[A] \rightarrow [B] \rightarrow [C] \rightarrow [D] \rightarrow [E] \rightarrow [F]$

就是現在網路裡有六台機器，A 是主控中心，訊號由 A 輸出到 B，B 只能輸出到 C，C 只能輸出到 D，等等等。

現在 Diogen 改變網路連接順序的方式只有一種：

Connect(a,b) = 每次選兩台機器 [a], [b]，將 a 輸出端接到 b。

至於 a 原本輸出所連結的就會在這次動作後消失掉。例如原本 $\{[a] \rightarrow [c]\}$ ，Diogene 下令 Connect(a,b) 那麼網路就變成 $\{[a] \rightarrow [b], [c]\}$

現在 Diogen 下了一堆命令：

- Connect(A,G)
- Connect(G,B)
- Connect(C,E)
- Connect(F,H)
- Connect(Q,A)

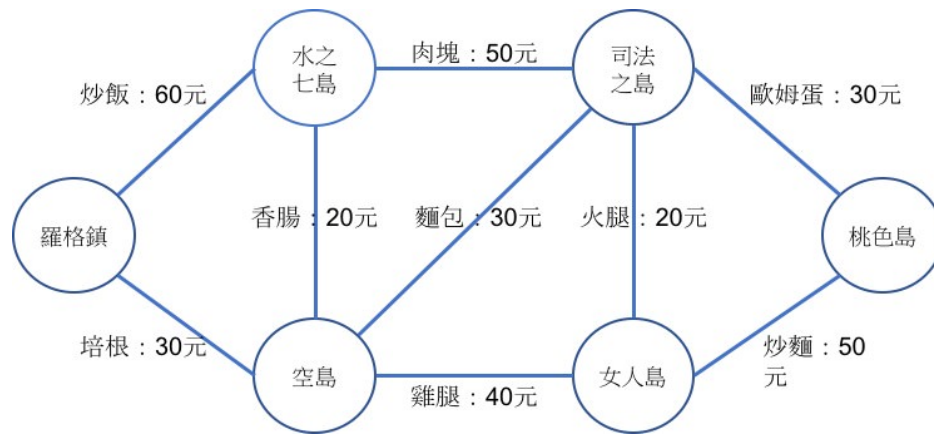
但精疲力盡的他已經不知道最後的網路長相是什麼了，這樣是沒辦法向元首俾斯麥報告的，請幫幫他找出最後的網路長相：

- (A) $[Q] \rightarrow [A] \rightarrow [B] \rightarrow [C] \rightarrow [E] \rightarrow [F] \rightarrow [H]$
- (B) $[Q] \rightarrow [A] \rightarrow [G] \rightarrow [B] \rightarrow [C] \rightarrow [E] \rightarrow [F] \rightarrow [H]$
- (C) $[A] \rightarrow [Q] \rightarrow [B] \rightarrow [E] \rightarrow [F] \rightarrow [G] \rightarrow [H] \rightarrow [F]$
- (D) $[B] \rightarrow [C] \rightarrow [E] \rightarrow [H] \rightarrow [F] \rightarrow [B]$

9. 小明是一個活潑愛鬧的小學生，每天他上學的時候，都要從校門口走六階的樓梯才能走到教室所在的樓層。有天小明跟朋友比賽，如果走樓梯時只能選擇一次踏一階和一次踏兩階，看誰能比較多天不重複走樓梯的方式，請問他最多能夠幾天不重複呢？(例：若要從平地走上第二階，可以選擇先踏一階到第一階，再踏一階到第二階，或者一次踏兩階直接到第二階，就有兩種不同的方式)

- (A) 8
- (B) 10

- (C) 13
(D) 16
10. 小葉子在玩一個有趣的小遊戲，他會按照順序拿起寫著 0~9 的紙條，拿起後他可能直接按照取出順序排到桌上，或隨機放到兩個不同的小盒子中最上方，而等到所有紙條抽完後，小葉子會將 A 盒子中的紙條從上而下取出，排到桌上的數字後方，再將 B 盒子中的紙條由下而上取出，排在桌上的數字後方。已知小葉子拿起紙條後做的動作是完全隨機的，則請問以下哪個不可能是桌上紙條的順序？
- (A) 0 3 5 7 9 8 4 1 2 6
(B) 8 7 3 1 0 2 4 5 6 9
(C) 1 3 4 6 7 5 8 0 2 9
(D) 0 2 7 6 5 1 3 4 8 9
(E) 2 4 5 7 9 8 6 3 1 0
11. 忍者村今年決定辦一個忍鬥大賽，截至目前有分屬於木葉忍者村、霧隱忍者村、砂忍者村的 10 名忍者報名。如果不同忍者村的忍者之間都要進行一場比賽，同一忍者村的忍者之間則不需要比賽，那麼請問最多可能進行幾場比賽？
- (A) 31
(B) 32
(C) 33
(D) 34
12. 承上題，最少可能進行幾場比賽？
- (A) 17
(B) 19
(C) 21
(D) 23
13. 在魯夫決心成為海賊王的那一天，魯夫決定要從羅格鎮出發，至少經過目前地圖上的每一座島各一次，但是不在意最後會停在哪一座島。不過魯夫是一個食量非常大且貪吃的人，只要每經過一次任何海上餐廳，就一定要買一份店裡的招牌菜來吃（不用替他擔心吃不下！橡皮肚子是可以無限伸縮的！），而娜美身為一名精打細算的航海士，正苦惱著規劃一條最省錢的航線。請問你可以告訴她，魯夫的伙食費最少只需要花多少錢嗎？



- (A) 160
- (B) 170
- (C) 180
- (D) 200

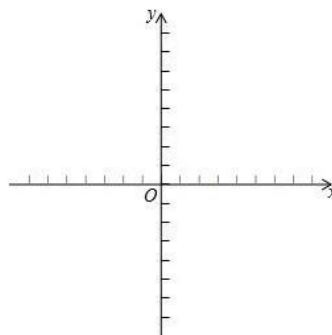
14. 小明取名字時，覺得最重要的元素就是煞氣，如果是不夠煞氣的名字，小明是不會喜歡的，一個煞氣的名字 A 要夠煞氣有三個可能:

- 他本身是個煞氣的詞，小明認為煞氣的詞有兩個：「煞氣」、「小明」
- 他是由兩個煞氣的名字中間用英文字母連起來的 (如：「煞氣 a 小明」、「小明 x 煞氣」)
- 他是一個煞氣的名字外面被兩個相同的英文字母包起來 (如：「X 小明 X」、「x 煞氣 x」)

請問以下名字哪一個是小明認為夠煞氣的名字呢？

- (A) 小明 Xa 煞氣 X
- (B) OO 煞氣 OO 小明 O
- (C) XO 煞氣 a 小明 XO
- (D) Xx 煞氣 a 小華 xX

15. 小小機器人出來玩，小小機器人有三種指令可以執行:(左右轉只改變方向不改變位置) A: 前進 B: 左轉 C: 前進右轉前進



今天小小機器人從原點 (0,0) 出發，面對 X 軸正向，請問在經過 AABABBCAC 了以後會在哪个位置呢？

- (A) (-1,1)
- (B) (-4,3)
- (C) (5,-1)
- (D) (4,-3)

16. 英文單字接龍，就是不斷連接字尾和字首是相同字母的英文單字，我們稱接出來的這一串字為“龍”。例如：this → string → goes → straight → toward → designed 就是一條“龍” 如果龍的第一個字母和最後一個字母相同，我們就稱為“迴龍”。例如：

engineers → should → develop → portable 前後都是 e，這是一條“迴龍”

portable → engineers → should → develop 這也是一條“迴龍”

我們發現“迴龍”有一種有趣的特性，就是他很容易合併。例如：

good → demonstrate → enlarger → ring 和 engineers → should → develop → portable

可以用兩條“迴龍”裡所有的字，合併成一條新的“迴龍”

good → develop → portable → engineers → should → demonstrate → enlarger → ring

請問以下哪一條“迴龍”不能跟 write → exams → slow 合併？

- (A) welcome → enjoy → your → resolution → now
- (B) sprout → teaches → super → raw-hands
- (C) dumb → bug → go → out → that → toad
- (D) dictionary → yields → stupid

17. 謝師傅是一位有名的蛋糕師傅，他有無限多顆一模一樣的雞蛋。有一天他突然想知道，這些雞蛋最低要從幾樓掉落才會破呢？於是他決定在有 7 層樓的資訊系德田館做實驗（考慮 1-7 樓）。還設計了一套最佳方法，最多只要丟 3 次雞蛋就能完成。謝師傅的方法如下：

1. 考慮 1,2,3,4,5,6,7 樓
2. 從所有可能樓層中，最中間那層丟下雞蛋
3. 如果雞蛋沒破，那該層樓以下的樓層就不再列入考慮
4. 如果雞蛋破了，那該層樓以上的樓層就不再列入考慮
5. 如果還不確定結果，就回到第 1 步

舉例來說，如果會破的最低樓層是 5 樓，最佳方法要丟 3 次雞蛋：

1. 從 1~7 樓的一半，也就是 $(1+7)/2=4$ 樓，丟下雞蛋。沒破。4 樓以下不列入考慮。
2. 從 5~7 樓的一半，也就是 6 樓，丟下雞蛋。破了。6 樓以上不列入考慮。
3. 從 5 樓的一半，也就是 5 樓，丟下雞蛋。破了。5 樓以上不列入考慮。
4. 這時候我們發現，雞蛋最低要從 5 樓掉落才會破（因為 4 樓不會破，而 5 樓會破）

分析所有可能的樓層，不管雞蛋會在哪一層破，這套最佳方法都能在 3 次內就得到結果。如果今天謝師傅跑到有 14 層樓的天文數學館做實驗（考慮 1-14 樓），請問使用此方法最多只要丟幾次雞蛋就能完成呢？

- (A) 4
- (B) 5
- (C) 6
- (D) 7

18. 我們定義正整數 a_1, a_2, \dots, a_n 可以**表達**正整數 k ，代表說我們可以放置任意加減運算子在其子集合前面及中間，使之結果為 k 。

舉例來說：“1,5,6”可以表達“7”，因為 $\{1,6\}$ 是 $\{1,5,6\}$ 的子集合，且 $1+6=7$ 。“1,5,6”也可以表達“-11”，因為 $\{5,6\}$ 是 $\{1,5,6\}$ 的子集合，且 $-5-6=-11$ 。

請問下列哪組數字能表示出 0~121 所有的整數呢？註：空集合可以代表 0 呦

- (A) 10,2,3,31,80
- (B) 81,3,9,1,27
- (C) 1,2,44,32,16,8,4
- (D) 5,1,25,125
- (E) 12,11,7,99

19. (填充題) 有 19 個死刑犯，現在他們要選擇編號，分別是 0~18。然後他們要玩一個遊戲，從 0 開始點名，被點到的人就必須離開，然後順時針移 3 個人次到 3，接著 3 就要離開，依此類推，每次都順移三個人。最後一個被點到的人，就是勝利者，並且可以被無罪釋放。請問哪個編號會是勝利者呢？

Example: 假設現在只有 3 個人參與，所以編號是 0~2，0 一定是第一個離開，然後順移三格 $0 \rightarrow 1 \rightarrow 2 \rightarrow 1$ ，所以 1 要離開，因此 2 就是勝利者。

20. 雙葉幼稚園 (aka 動感幼稚園) 的園長高倉文太是個外表可怕但內心和善的人，每天早上都為了讓小朋友們排好隊而苦惱，某天園長想到了可以利用遊戲的方式來讓他們自動排好隊！這個遊戲是這樣的：

1. 小朋友們最開始時會隨機排成一排
2. 每次園長會指定從排頭開始的 k 個人進行翻轉

Example

假設原本的排序是: (排頭)4 1 2 3 5

指定前 4 位進行翻轉: (排頭)3 2 1 4 5

指定前 3 位進行翻轉: (排頭)1 2 3 4 5

今天小朋友們已經排成一列了: (排頭)10 8 6 4 2 1 3 5 7 9

園長想要知道最少需要幾次翻轉才能讓他們排好隊呢？

- (A) 8
- (B) 9
- (C) 10
- (D) 11

21. 雙葉幼稚園 (aka 動感幼稚園) 向日葵班的吉永老師 (aka 石坂綠老師)，24 歲、6 月 28 日生，O 型，目前已婚。今天在向日葵班舉辦孩子王大賽！

孩子王大賽的規則是讓 N 位同學 ($N \geq 8$) 間任意兩位都進行一場「動感超人經典卡牌對戰」，所以每位學生會進行 $N-1$ 場比賽，由學生自己紀錄結果。比賽結束來到了結算階段，吉永老師每次可以問學生「X 跟 Y 的比賽是誰贏？」這樣的問題，他想知道在最糟的狀況下要問多少問題才能知道**是否有學生 $N-1$ 場全勝**，請選出最小的可行數量。註：因為「動感超人經典卡牌」的優良設計，比賽不會有平手的狀況。

- (A) N
- (B) $2N$
- (C) $3N$
- (D) $N(N-1)/2$

22. 小明想要幫所有長度為 3 且由 'a'、'b'、'c' 組成的字串（如：aaa, cab, ...等等）指定一個數字當作字串的 ID。

給定 $a = 3$ ， $b = 5$ ， $c = 8$ ，且 ID 的算法為（字串第一個字 $\times n_1$ + 字串第二個字 $\times n_2$ + 字串第三個字 $\times n_3$ ）。舉例來說，cab 這個字串的 ID 就是 $(8 \times n_1 + 3 \times n_2 + 5 \times n_3)$ 。

為了分辨哪個數字是對應哪個字串，小明希望不會有任何兩個不同字串對應到同樣數字。請問下列哪一組數字可以滿足小明的期待？

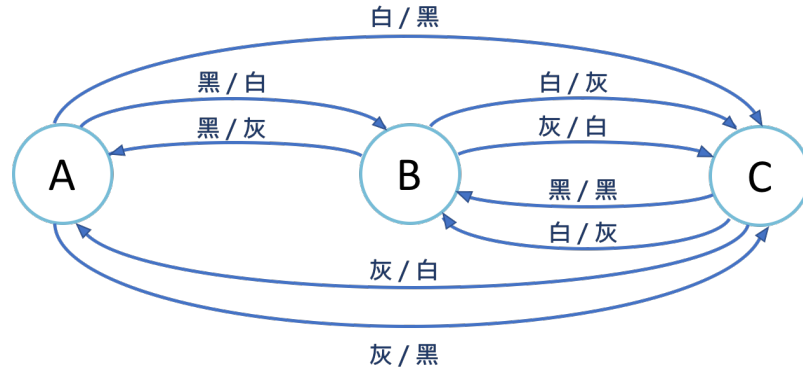
- (A) $n_1 = 15, n_2 = 5, n_3 = 1$
- (B) $n_1 = 15, n_2 = 4, n_3 = 1$
- (C) $n_1 = 4, n_2 = 2, n_3 = 1$
- (D) $n_1 = 20, n_2 = 5, n_3 = 2$

23. 在魔法貓貓王國裡面有三種 pusheen，一種是灰色 pusheen，一種是白色 pusheen，還有一種是黑色 pusheen。魔法貓貓王國的 pusheen 最喜歡去公園散步。公園裡面有 A 涼亭、B 涼亭和 C 涼亭，pusheen 們會排成一列在涼亭間穿梭。散步的規則是：

1. 排頭的 pusheen 會帶路從一個涼亭走到另一個涼亭
 - (1) 依照現在的涼亭位置以及排頭的 pusheen 顏色決定要走哪條路
 - (2) 排頭的 pusheen 走到涼亭以後會變色，然後排到隊伍的最後
2. 重複步驟 1，直到每隻 pusheen 都帶頭走過兩次以後，停在原地休息，結束散步之旅

下圖是公園的散步路徑（小心不要看錯箭頭方向），每個涼亭有三條往外的路，分別對應白色 pusheen、灰色 pusheen 和黑色 pusheen 要走的路，每條路旁邊的「O/X」代表「如果排頭的 pusheen 是 O 色，則走這條路，並且等走到涼亭以後排頭的 pusheen 會變成 X 色」。舉例來

說，若 pusheen 們現在位於 B 涼亭、從排頭到排尾是「灰黑白」，那 pusheen 們接下來會前往 C 涼亭，且排頭的 pusheen 會從灰色變成白色，排到隊伍的最後，換黑色 pusheen 當排頭，此時 pusheen 們的顏色照順序是「黑白白」。

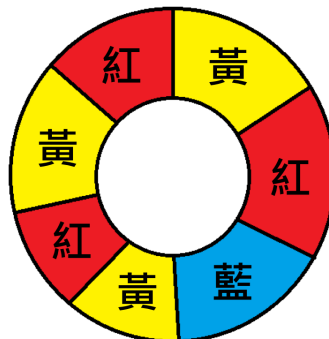


有三隻黑色 pusheen 一起去散步，從 A 涼亭出發。請問他們會在哪個涼亭休息？三隻 pusheen 的顏色又分別是什麼呢？

- (A) A 涼亭，黑白白
- (B) B 涼亭，白灰白
- (C) C 涼亭，白灰黑
- (D) C 涼亭，灰白黑

24. 小圖喜歡畫畫，畫畫對他來說等同於吃飯，媽媽看他畫得那麼投入，想說捉弄他一下，便拿了一張紙。白紙上有一個大大的圓形，圓形上有很多空格，媽媽要他用三種顏色，分別是紅色、黃色和藍色，來為圓形上的空格塗色，規定有兩項：

- 一個格子只能塗一種顏色
- 同顏色不得相鄰



如圖，小圖相當迅速的就完成了，總共有 7 個格子，用了三個紅、三個黃和一個藍。媽媽覺得很驚訝，另外又出了一道難題，思考倒小圖，規則是這樣的

1. 總共有 6 種顏色，紅、黃、藍、橙（紅混黃）、綠（黃混藍）、紫（紅混藍）
2. 兩相鄰顏色不能含有同一種顏色 ex. 紅旁邊不能是紅、橙、紫（因為都有紅），橙旁邊不能是綠（因為都有黃）
3. 白紙上也是一個如圖的環，但總共有 11 個格子
4. 小圖只能使用 3 個紅、2 個黃、2 個藍、2 個綠、1 個橙、1 個紫
5. 一個格子只能塗一種顏色

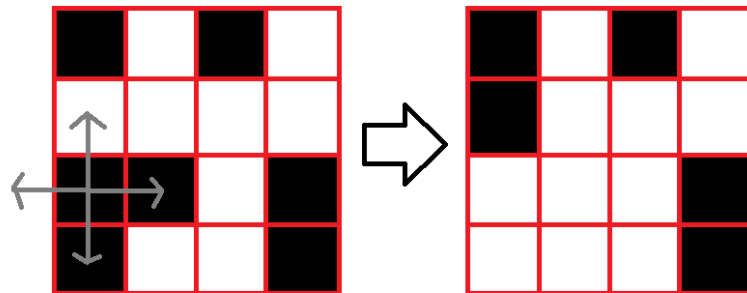
小圖一時反應不過來，只想先知道是否真的畫得出來這張圖，如果畫不出來，那就是媽媽出錯題目了，請告訴他這張符合規則的圖能不能被畫出來。

- (A) 能
(B) 不能

25. 翻轉遊戲是一個很古老的遊戲，遊戲在一個 4×4 的棋盤中操作，其盤中每個格子都會放上黑棋或白棋。一開始的時候棋盤中的棋子是隨便給的，你得目標是要透過“翻轉”操作把全部的棋子都變成黑棋或都變成白棋。

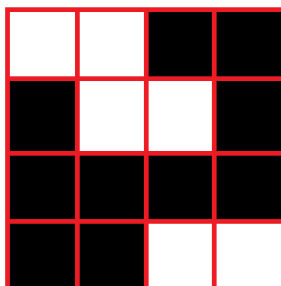
翻轉操作的定義如下：

選擇一個棋子，如果他是黑棋就把它變成白棋，如果他是白棋，就把它變成黑棋，如果他的上下左右也有棋子，那這些旗子也要做黑變白白變黑的操作。



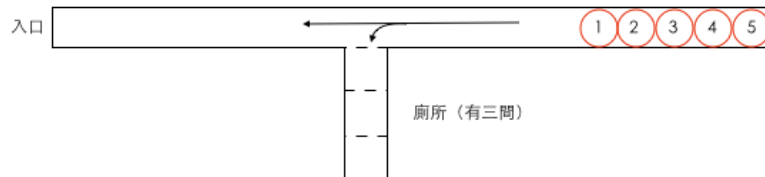
例如我選擇最左列由上數來第三個黑棋，則有被箭號碰到的棋子都要做黑變白白變黑的操作。

現在給你一個狀態如下，請問最少需要經過多少次的“翻轉”操作才能全部變成黑色或全部變成白色呢？還是說不管怎麼翻永遠都不可能變成全黑或全白呢？



- (A) 6 次
- (B) 永遠都不可能
- (C) 3 次
- (D) 4 次
- (E) 5 次

26. 阿里不達米索星的阿米巴原蟲最喜歡排隊去看演唱會，他們依照 12345 的順序排隊準備入場，但是因為排隊排太久了，有些阿米巴原蟲會想上廁所。在排隊處到入口處之間的走道上，有三間廁所（如圖），阿米巴原蟲可以選擇直接入場或是先去上廁所（如果廁所還沒滿）。已知所有的阿米巴原蟲都會盡量選擇最裡面的廁所，且阿里不達米索星的廁所非常特別，在裡面廁所的人得等外面廁所的人離開才能出來。請問下列哪個可能是這五隻阿米巴原蟲最後的入場順序？



舉例來說：

- 1 進廁所
- 2 進廁所
- 3 直接進場
- 2 出廁所
- 4 直接進場
- 1 出廁所
- 5 直接進場

→ 按照上述步驟可得入場順序 32415

- (A) 25341
- (B) 54321
- (C) 32541
- (D) 13524