全國高級中等學校 113 學年度工業類科學生技藝競賽 電腦軟體設計

膏、試為說明:

1. 請將寫好之程式原始檔依題號命名資料夾存檔,第一題取姓名_Q1(例如李小明_Q1),第二題取姓名_Q2,依序命名存檔,

並存於 C 碟之資料夾"姓名_Contest"中。

- 2. 競賽時間 4 小時。
- 3 將程式及編譯成執行檔儲存在 C 碟之資料夾姓名_Contest。

貳、評分說明:本試卷共六題,每題配分不一。

- 1. 每題評分只有對與錯兩種,對則給滿分,錯則不給分(即以零分計算)。
- 2. 每解答完一題上傳(程式及執行檔),評審人員將針對該題進行測試,若解題正確則回應正確, 若解題錯誤則扣該題一分至該題零分為止,答錯之題目可繼續作答。
- 3. 人機介面的文數字一律使用粗體及大小為12。

試題1:設計一連分數計算器(16分)

說明:在數學中,連分數(continued fraction)是特殊繁分數。如果 a0,a1,a2,…an,…都是整數,則將分別稱為無限連分數和有限連分數。可簡記為無限項 a0 ,a1,a2,…,an,…和有限項 a0,a1,a2,…,an。一般一個有限連分數表示一個有理數,一個無限連分數表示一個無理數。簡單的連分數或繁分數即如圖一所示或表示為 a0+ 1 / (a1+ 1 / (a2+…))))的數字,其中 a0 是某個整數,而所有其他的數 ai 都是正整數,X 是有理數分數,凡是每一個有限簡單連分數都可以化為一個有理數分數,反之亦然。用符號表示 [a0, a1, a2, … , an], a0, a1, a2, … , an 叫做連分數的部分商。

例子 1:連分數[1,2,3,4]經由計算可經由底部向上乘逐步計算化簡為分數,過程如圖二所示:

$$x = a_0 + \frac{1}{a_1 + \frac{1}{a_2 + \frac{1}{a_3 + \frac{1}{\cdot \cdot \cdot}}}} = 1 + \frac{1}{2 + \frac{1}{3 + \frac{1}{4}}} = 1 + \frac{1}{2 + \frac{4}{13}} = 1 + \frac{13}{30} = \frac{43}{30} = \frac{43}{30} = \frac{1}{30} = \frac{43}{30} = \frac{1}{30} = \frac{1$$

例子 2. 連分數[4, 2, 5, 5] 也可表示成運算式為 4+1/(2+1/(5+1/5)) ,其計算成為的分數過程 由右向左計算如下:

4+1/(2+1/(5+1/5))=4+1/(2+5/26)=4+26/57=254/57

請設計一程式能將有限項[a0, a1, a2, …, an]之連分數計算出分數。

輸入說明:

讓使用者輸入有限項正整數[a0, a1, a2, ···, an], $1 \le n \le 8$, 也就是輸入項最多 9 項、最少 2 項,每一項的值介於 $1 \le ai \le 5$ 。

輸出說明:

輸出分數。

程式執行範例如下:

□ 連分數計算器 —	這 連分數計算器 —
輸入連分數 [a0,a1,a2,,an]=	輸入連分數 [a0,a1,a2,,an]=
計算 清除	計算 清除
輸 出分數= 43 / 30	輸 出分數= 8/5
5. 連分數計算器 —	□ 連分數計算器 —
輸入連分數 [a0,a1,a2,,an]=	輸入連分數 [a0,a1,a2,,an]=
計算 清除	計算 清除
輸 出分數= 701/135	輸 出分數= 21 / 13

注意:1. 程式需可重複執行,字型大小至少 12。2. 程式的功能,要自己寫,不可以使用現成套件或程式庫。

試題 2:0-1 背包問題 (0-1 Knapsack Problem) (17 分)

問題說明:一個小偷在商店發現了數種不同的物品,每種物品僅各有一件,並分別有其重量與價值, 小偷帶了一個背包,試圖藉由選取物品以獲取最大的價值,但背包有最大的承載量之限制。由於每 件物品都不可分割,因此若背包添加一個物品後超過了最大承載量,則該物品必須被捨棄(亦即,每 件物品僅能不取或取,此謂之0-1)。試設計一個程式,計算其可獲取的最大價值之金額。

w: 背包的承載量,單位為磅(pound),最大的承載量為 W磅。

n: 物品的總數量。

Wi: 代表編號第 i 件物品的重量,單位為磅。

 v_i : 代表編號第 i 件物品的價值,單位為元(dollar)。

程式設計的說明與要求:

- 1. 獲取的最大價值的遞迴式(recurrence)如下:
 - (1) \dot{x} i = 0 或 w = 0 時,總價值 c[i, w] = c[0, x] = c[x, 0] = 0。
 - (2) 若 $w_i > w$ 時,總價值 c[i, w] = c[i 1, w]。
- (3) 若 i > 0 及 $w \ge w_i$ 時,總價值 $c[i, w] = \max(v_i + c[i 1, w w_i], c[i 1, w])$ 。(例如, $\max(a, b)$,即從 a 與 b 兩數中取其最大者)
- 2. 本程式必須以動態規劃 (dynamic programming)的方法解答。亦即,把一個大問題分成多個子問

題,先計算各子問題的答案並儲存起來,再結合子問題的答案來計算出此大問題的答案。

- 3. 以二維矩陣的方式,逐漸地增加物品的編號 i 及背包的承載量 w,計算並儲存 c[i, w]的數值。
- 4. 每件物品的重量與背包的承載量都可被 10 整除。(例如, 10, 20, 30, … 等)

輸入說明:

- 1. 背包的最大承載量:W=50。
- 2. 物品的總數量: n=3。
- 3. 各物品的重量與價值: $w_1 = 20, v_1 = 100; w_2 = 10, v_2 = 60; w_3 = 30, v_3 = 120$ 。

輸出說明:

- 1. 以二維矩陣呈現不同的 i 及 w 值之背包內物品的總價值 c[i,w],其中 c[n,W]即為獲取的最大價值 z 金額。
- 2. 輸出格式說明與範例:c[0..n, 0..W],其中物品的編號 i 為 0, 1, 2, 3,承載量 w 為 0, 10, 20, 30, 40, 50。

輸入物品的總數量:3

輸入背包的最大承載量 (10 的倍數):50

輸入各物品的重量與價值:

物品1-重量:20

物品1-價值:100

物品 2 - 重量: 10

物品 2 - 價值:60

物品3-重量:30

物品 3 - 價值: 120

- $0 \quad 0 \quad 0 \quad 0 \quad 0$
- 0 0 100 100 100 100
- 0 60 100 160 160 160
- 0 60 100 160 180 220

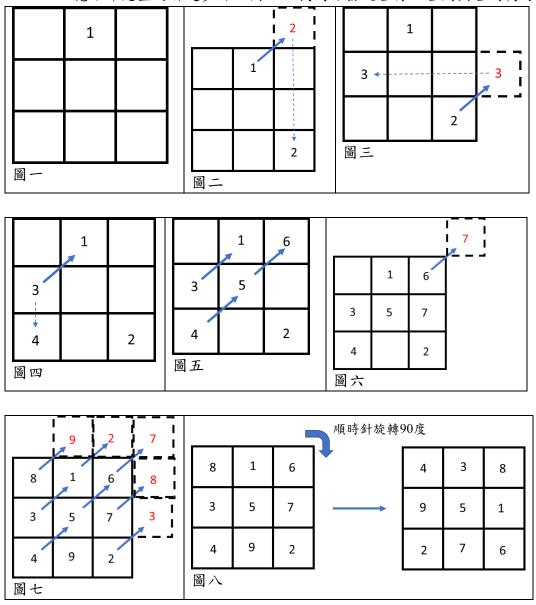
試題 3: 魔方陣(16分)

題目說明:

奇數魔方陣是將 1 到奇數 n 的數字排列在 n x n 的方陣,各行、各列與各對角線的和必須相同。奇數魔方陣的演算法如下:

- 1 第一個數字放在第一行第一列的中央,如圖一
- 2 數字加1,而後向右上填數字
 - 2.1 如果填數字的格子在第一列的上方,則該數字向下沉底,如圖二。
 - 2.2 如果填數字的格子在第三行的右方,則該數字向左沉底,如圖三。
 - 2.3 如果填數字的格子已有數字,則該數字向下一格填入,如圖四。
 - 2.4 如果填數字的格子是空的,則該數字直接填入,如圖五。
 - 2.5 如果填數字的格子在第一列的上方以及第三行的右方,則該數字向下一格填入,如圖六。

3x3 魔方陣完整的解題步驟如圖七,我們可發現各行、各列與各對角線的和均為15。



3X3 魔方陣經過順(逆)時針旋轉或左右(上下)翻轉後,其結果仍為魔方陣,圖八為順時針旋轉的範例,圖九為左右翻轉的範例。

8	1	6	左右翻轉	6	1	8
3	5	7	左右翻特 →	7	5	3
4	9	2		2	9	4

圖九

功能要求:

- 1. 請利用題目介紹的演算法建構一個 3X3 的魔方陣,沒有用演算法,直接將 1~9 數字填入矩陣者, 不給予通過。
- 2. 請撰寫矩陣旋轉及翻轉的副函式,結合如圖 9 的成果,建構出 3X3 魔方陣所有可能的情形,如圖十所示。

8	1	6	6 7 2	1	8		4	9	2	2	9	4
3	5	7	7	5	3		3	5	7	7	5	3
4	9	2	2	9	4		8	1	6	6	1	8
1	5	9	9 2	5	1		1	5	9	9	5	1
										_		

圖十

試題 4: 英文字串壓縮程式(17分)

題目說明:本英文字串壓縮程式將依哈夫曼編碼檔 (huffman.json)對每一個英文字母進行編碼,如右圖所示,字母 s 編碼成 0000、字母 e 編碼成 001、字母 r 編碼成 11111。此 huffman.json 的編碼是依 Jane Austen 所寫的《傲慢與偏見》一書的 ASCII 文件,其原始文字的檔案大小為 704,175字元(字母),相當於 5,633,400 位元。統計完所有字元 (含大小寫英文字母、數字及符號) 的頻率後,得到了本題使用的哈夫曼編碼檔;頻率高的字元編碼較短,頻率低的字元編碼較長;本程式只對 88個字元進行編碼,英文字串中若頻率高的字元居多就有較好的壓縮比。

<mark>程式執行狀態:</mark>程式不用處理輸入錯誤的問題(如輸入中文字或符號),將 txt 檔與 exe 執行檔放在同 一資料夾內。

- 顯示該輸入檔的內容:其內容為 ship;
- **壓縮後的編碼:**依 huffman.json 檔,輸入檔內容的編碼碼為 0000 0001 0100 011000;
- 壓縮比: 為 0.75 (壓縮後儲存的總 Byte 數/壓縮

```
"e": "001",
     " ": "110"
 3
 4
          "0000"
 5
          "0001"
          "0100",
 6
 7
          "0101"
          "0111",
 8
          "1000",
 9
10
11
12
13
     "p":
          "011000"
14
15
          "011001"
          "0110
```

"011011011

"@": "11110101111100110000" "#": "11110101111100110001"

"\$": "11110101111100110010"

"%": "111101011111001100110"
"Q": "111101011111001100111"

84

85

86

87

89 90

```
      Byte 數/壓縮
      00000001 01000110 00

      前儲存的總
      壓縮後檔案名稱: s04.bin 存入壓縮檔的編碼:

      Byte 數=3/4);
      00000001 01000110 00111101

      最後不足 8bit
      E:\05軟體設計>
```

s04. txt 的檔案內容:

ship

請輸入內文為英文的檔名(. txt): s04. txt

請分別以 0、00、000、1110、11110、111101 或 1111010 補上達 8bit,仍以 1Byte 計。本例子壓縮後的編 碼檔(.bin)為 00000001 01000110 00111101。

● 儲存壓縮檔:最後將壓縮後的 18bit 存入 s04.bin 中; 其主檔名須相同於輸入檔的主檔名。

另 2 個例子如下 2 個圖:

E:\05軟體設計>113英文字串壓縮程式.exe

請輸入內文為英文的檔名(. txt): s08. txt s08. txt 的檔案內容:

e ee eee

壓縮後的編碼: 00111000 10011100 01001001 壓縮比: 0.38 壓縮後檔案名稱: s08.bin 存入壓縮檔的編碼:

00111000 10011100 01001001

E:\05軟體設計>_

E:\05軟體設計>113英文字串壓縮程式.exe

請輸入內文為英文的檔名(. txt): s20. txt s20. txt 的檔案內容:

she is in a hot sea.

壓縮後的編碼:

00000001 00111001 00000011 00100010 11101000 11000010 11110101 10000000 11000111 0100

壓縮比: 0.50

壓縮稅: 0.30 壓縮後檔案名稱: s20.bin 存入壓縮檔的編碼: 00000001 00111001 00000011 00100010 11101000 11000010 11110101 10000000 11000111 01001110

E:\05軟體設計>_

繳交檢查時,除源碼檔外,請同時提供 .exe 執行檔,測試資料不限所附 3 個 .txt 檔案。

題目 5:模擬今彩 539 (17分)

說明:根據台灣彩卷網站的說明,今彩539是一種樂透型遊戲,買家必須從1~39的號碼中任選5個 號碼進行投注。開獎時,開獎單位將隨機開出五個號碼,這一組號碼就是該期今彩 539 的中獎號碼, 也稱為「獎號」。請您依照以下演算法,寫一模擬今彩 539 隨機開出五個號碼以及相關資訊的程式。

- 1. 模擬今彩 539 隨機開出五個不重覆的號碼
- 2. 將上述五個不重覆的號碼寫入由使用者指名的文字檔案中
- 3. 可以由使用者指名的文字檔案中讀取五個不重覆的今彩 539 號碼
- 4. 計算今彩 539 五個不重覆號碼的算術平均數
- 5. 計算今彩 539 五個不重覆號碼的調和平均數
- 6. 計算今彩 539 五個不重覆號碼的幾何平均數
- 7. 利用選擇排序法對今彩 539 五個不重覆號碼進行由小到大的排序,進而找出今彩 539 五個不 重覆號碼的中位數

算術平均數是指將所有資料的總和除以總次數,如以下式子所示:

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 \cdots x_{n-1} + x_n}{n}$$

其中 \overline{x} 為算術平均數, x_1 為第1個數,... x_n 為第 n個數。

調和平均數(H)如以下式子所示:

$$H = \frac{n}{\frac{1}{x_1} + \frac{1}{x_2} + \frac{1}{x_3} + \dots + \frac{1}{x_{n-1}} + \frac{1}{x_n}}$$

其中x1為第1個數,...xn為第n個數。

幾何平均數(G)如以下式子所示:

$$G = \sqrt[n]{x_1 \cdot x_2 \cdot x_3 \cdot \cdots \cdot x_{n-1} \cdot x_n}$$

其中x/為第1個數,...xn為第n個數。

選擇排序法是在每一輪迴圈中,都從未排序的陣列中找出最小值,跟最左側的數值交換位置, 直到整個陣列排序完畢。

中位數是指,將一組數值資料由小到大排列後,最中間的數值即為中位數。

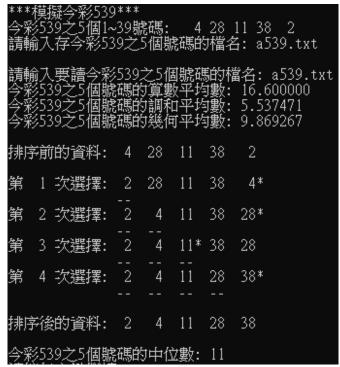
輸入說明:

- 1. 讓使用者輸入要寫入今彩 539 五個不重覆號碼的文字檔
- 2. 讓使用者輸入要讀取今彩 539 五個不重覆號碼的文字檔

輸出和功能要求:

- 1. 能正確隨機開出五個不重覆的號今彩 539 碼
- 2. 能正確將今彩 539 五個不重覆號碼寫入使用者輸入的文字檔中
- 3. 能正確讀入使用者輸入的文字檔中之今彩 539 五個不重覆號碼
- 4. 能正確算出今彩 539 五個不重覆號碼的算術平均數
- 5. 能正確算出今彩 539 五個不重覆號碼的調和平均數
- 6. 能正確算出今彩 539 五個不重覆號碼的幾何平均數
- 7. 能展示選擇排序法之排序過程
- 8. 能正確算出今彩 539 五個不重覆號碼的中位數

程式執行範例:



此範例隨機產生今彩 539 五個不重覆號碼: 4 28 11 38 2,寫入 a539.txt 中,從 a539.txt 中讀取今 彩 539 五個不重覆號碼,其算術平均數為 16.6,調和平均數為 5.537471,幾何平均數為 9.869267,在選擇排序過程中,第 1 次從 5 個數(4 28 11 38 2)中選擇最小值 2,跟最左邊的 4 交換,*表示交換,2 的下方_表示數字 2 已經排序好了。第 2 次從未排序的 4 個數(28 11 38 4)中選擇最小值 4,跟未排序最左邊的 28 交換,依此類推,最後排序結果為 2 4 11 28 38。其中位數為 11。

程式的功能,**要自己寫**,<u>不</u>可以使用**現成套件**或**程式庫**, <u>若妳(你)的程式都完成上述功能要求,</u> 才可以上傳檢查。

試題 6:影像處理之邊緣偵測實作(17分)

說明:在影像處理中,邊緣偵測是基礎且重要的關鍵技術。其有助於提取影像中的形狀或物體輪廓特徵,因而被廣泛用於自動駕駛、工業瑕疵檢測、醫學影像分析等領域。Sobel 是常見的邊緣偵測技術之一,其演算法如下:

1. 輸入一張彩色影像(RGB Image),其大小為高度 $(H) \times 寬度(W) \times 3$ 。每個像素由紅色 (R)、綠色

- (G)、藍色(B)三種顏色組成,每種顏色分別用 8 位元表示。
- 2. 將彩色影像轉換為灰階影像 (Gray Image),這是許多影像處理技術的基礎步驟。使用如下的轉換公式:

$$Gray(x, y) = 0.3 \times R(x, y) + 0.59 \times G(x, y) + 0.11 \times B(x, y)$$
 (1)

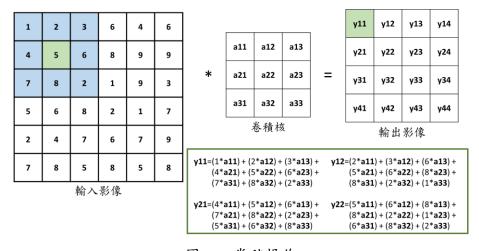
3. 利用 Sobel 邊緣偵測方法對灰階影像進行處理。使用水平及垂直 Sobel 運算子進行卷積操作,計算水平和垂直邊緣的梯度。其中,水平(x)方向梯度 G_x 如方程式(2)所示。

$$G_{x} = \begin{bmatrix} -1 & 0 & 1 \\ -2 & 0 & 2 \\ -1 & 0 & 1 \end{bmatrix} * Gray \tag{2}$$

垂直方向(y)梯度 G_v 則如方程式(3)所示:

$$G_{y} = \begin{bmatrix} -1 & -2 & -1 \\ 0 & 0 & 0 \\ 1 & 2 & 1 \end{bmatrix} * Gray \tag{3}$$

其中,'*'表示卷積(Convolution)操作,可以理解為一種「滑動窗口」的操作過程。首先將一個小型矩陣(即卷積核)覆蓋在影像的某一個區域上,通常從影像的左上角開始。如圖一所示,卷積核與該區域的每個像素值相乘,再將這些乘積加總,此加總結果將成為新影像在該位置的像素值。接著我們將卷積核向右移動一個像素位置,重複相同的計算過程。當移動到一行的末尾後,卷積核會移動到下一行的起始位置,繼續執行相同的操作。這樣逐像素地掃描整個影像,最終可獲得經卷積處理的新影像。



圖一、卷積操作

4. 在獲得 G_x 與 G_v 後,藉由方程式(4)可進一步計算得出最終邊緣偵測結果:

$$G = \sqrt{G_x^2 + G_y^2} \tag{4}$$

程式功能:

請寫一個圖形使用者介面(GUI),並利用上述演算法,完成以下功能要求:

- 1. 使用者能選取要輸入的影像圖檔,可選擇包括(jpg, png, bmp, tif 等)。
- 2. 使用者能點選功能按鈕,將輸入的彩色影像轉換為灰階影像。
- 3. 使用者能點選功能按鈕,將輸入的彩色影像轉換為邊緣偵測後的影像。
- 4. 使用者能依照自己的需求自由命名檔案及選擇格式(jpg, png, bmp, tif),並儲存當前輸出結果,包括灰階影像與邊緣偵測後的影像。

程式執行範例:

1. 當程式執行時,會出現圖形使用者介面,如圖二所示。使用者可點選讀取影像按鈕來選擇輸入影像。



圖二、讀取影像示意圖

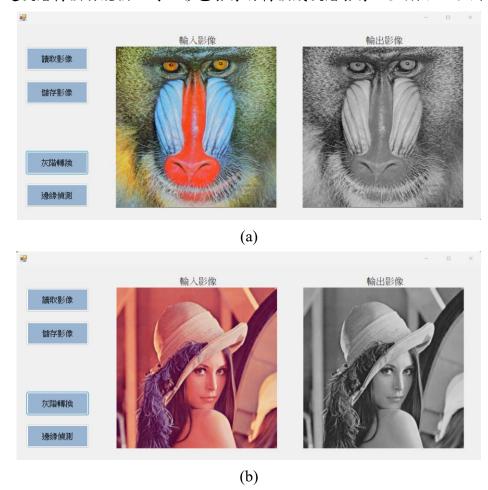
2. 當使用者開啟彩色影像檔後,程式會自動顯示,如圖三所示。





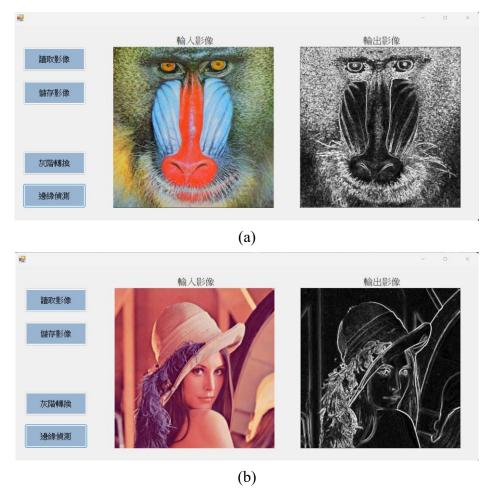
圖三、讀取影像結果示意圖: (a) 範例一; (b) 範例二

3. 當使用者點選灰階轉換功能按鈕時,彩色影像將轉換成灰階影像,並顯示於右側,如圖四所示。



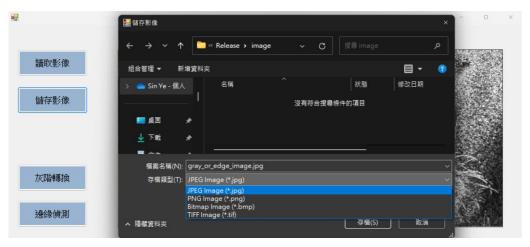
圖四、灰階轉換結果示意圖: (a) 範例一; (b) 範例二

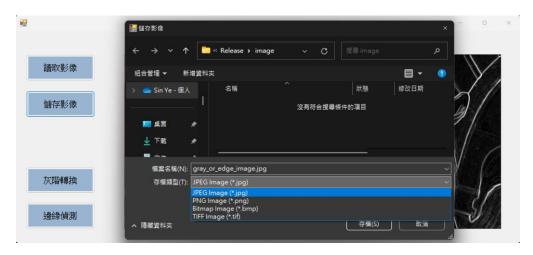
4. 當使用者點選邊緣偵測按鈕功能時,彩色影像將轉換成邊緣偵測後的影像,並顯示於右側,如圖 五所示。



圖五、邊緣偵測結果示意圖: (a) 範例一; (b) 範例二

5. 使用者在操作動作 3 及動作 4 後,可依照需求,點選儲存按鈕,儲存當前轉換後的影像(灰階或邊緣影像),其可自由地命名及儲存不同影像格式(jpg, png, tif, bmp),如圖六所示。





(b)

圖六、儲存影像示意圖: (a) 範例一; (b) 範例二