

## CH - 5 基本程式編寫概念

### CH - 5.1 解難程序

#### 練習卷 #30

哪類資訊會在軟件套裝的用戶手冊內說明？

- A. 算法設計
- B. 測試算法
- C. 源碼
- D. 系統要求

#### 練習卷 #31

下列哪項任務序列於解難程序中是正確的？

- (1) 概述問題的輸入及輸出要求。
- (2) 釐清問題範圍。
- (3) 評估解決問題方案的輸出。
- (4) 完成測試及除錯程序。

- A. (1) → (2) → (3) → (4)
- B. (1) → (2) → (4) → (3)
- C. (2) → (1) → (3) → (4)
- D. (2) → (1) → (4) → (3)

#### 2012 #29

在一個資訊科技項目中，志偉編寫了源碼，並輸入一些正確的數據作測試。下一步他應做什麼？

- A. 檢查程式設計之模組性。
- B. 編寫用戶手冊。
- C. 繪畫流程圖。
- D. 使用一些錯誤的數據繼續測試此程式。

#### 2014 #30

某保險公司的銷售部門打算改善對客戶的服務，並要求 IT 項目經理為客戶建構一些網頁。IT 項目經理首先要做什么？

- A. 定義服務範圍。
- B. 評估所需的 IT 設施。
- C. 估計項目完成日期。
- D. 成立一項目團隊，招聘程式編寫員。

2015 #33

小麗在解決項目中的問題時，需要準確地界定問題範圍。其主要原因是什麼？

- (1) 她能有效地把問題細分為子問題。
  - (2) 她能使用真值表闡明方案。
  - (3) 她能在測試算法時不理會邊際個案。
- A. 只有(1)  
B. 只有(2)  
C. 只有(1)和(3)  
D. 只有(2)和(3)

2017 #30

下列是開發電腦系統的解難程序。這些程序的正確次序是什麼？

- (1) 測試系統
  - (2) 界定問題
  - (3) 設計算法
  - (4) 編寫程式碼
- A. (2) → (4) → (3) → (1)  
B. (2) → (3) → (4) → (1)  
C. (3) → (2) → (4) → (1)  
D. (3) → (4) → (2) → (1)

2018 #34

於設計電腦解決方案時使用模組的特徵是什麼？

- (1) 模組通常是用來解決簡單的問題。
  - (2) 模組可能是可重用的。
  - (3) 開發成本較高。
  - (4) 模組可以獨立開發。
- A. 只有(1)和(3)  
B. 只有(1)和(4)  
C. 只有(2)和(3)  
D. 只有(2)和(4)

2021 #30

編寫了程式源碼後，根據解難程序，應執行下列哪項？

- (1) 概述問題的輸入和輸出的要求。
- (2) 以邊際個案來測試此程式。
- (3) 界定問題範圍。

- A. 只有(1)
- B. 只有(2)
- C. 只有(1)和(3)
- D. 只有(2)和(3)

2022 #32

問題定義在解決問題時有甚麼重要性？

- A. 可以確立設計和工作範圍
- B. 可以繞過問題分析
- C. 不需要定義子問題
- D. 會開發一個沒有錯誤的算法

2022 #33

在程式編寫時，下列哪項／些是模組化的優點？

- (1) 用戶手冊較簡單
  - (2) 較易追蹤程式
  - (3) 透過團隊合作促進程式編寫
- A. 只有(1)
  - B. 只有(2)
  - C. 只有(1)和(3)
  - D. 只有(2)和(3)