

一. 是非題(30%) 每題 2 分

1. 在一個給定的記憶體系統中,所有的頁皆是固定大小的。
2. 分時系統可以是事件驅動或時間驅動。
3. 組譯程式將高階語言轉換成組合語言。
4. SQL 是一種非程序化程式語言。
5. 閘門連接兩個相似的網路。
6. 乙太系統在傳送資料之前,會先“聽”以確定網路是否沒人使用。
7. CD-ROM 有同心圓軌道。
8. 在同作系統下,要避免交錯印出多個程式的技術稱為佇列。
9. 離型系統是一個完全不能執行的電腦系統。
10. 防火牆是一個加入軟體中的拷貝保護,可避免不合法的拷貝。
11. 文書處理程式中計算字高的點單位等於 1/12 吋。
12. 自然語言是一種非程序化程式語言。
13. DBMS 是一個介於應用程式與資料庫間的軟體。
14. 虛擬碼可用來設計及執行程式。
15. 低階語言與電腦的相關性較高階語言高。

二. 填充題(30%) 每格 2 分

1. 軟體可分成系統軟體、公用軟體與\_\_\_\_\_軟體。
2. 中央處理器(CPU)包括控制單元、算數邏輯單元與\_\_\_\_\_。
3. 資料處理成資訊最慢的部份是\_\_\_\_\_。
4. 以一組明暗條狀記號的組合形成包含不同資訊的編碼稱為\_\_\_\_\_。
5. 使用特定的或一部份的內部記憶體以減小資料從磁碟到 RAM 的搬動時間稱為\_\_\_\_\_。
6. 一個可以獨一無二確認出所有記錄的欄位稱為\_\_\_\_\_。
7. 程式語言中的規則稱為\_\_\_\_\_。
8. 將作業系統載入記憶體中的程序稱為\_\_\_\_\_。
9. \_\_\_\_\_ 系統轉換方式時間耗費最長且最昂貴。
10. \_\_\_\_\_ 軟體是免費的,但仍希望用戶給一些資金。
11. 追蹤所有用戶使用系統資源,特別是記錄連續多次失敗的簽入者的稱為\_\_\_\_\_。
12. 運用\_\_\_\_\_ 科技,電腦會產生似乎真實的想像世界。
13. 三種主要的資料庫模式為\_\_\_\_\_,網路式,及關聯式。
14. 在試算表中,將相同的公式結構從一儲存格拷貝至其它儲存格但不拷貝儲存格的值稱為\_\_\_\_\_。
15. \_\_\_\_\_ 是設計來模擬人腦的。

三. 問答題(40%) 每題 8 分

1. 何謂電腦的作業系統?說明它擔負那些主要的功能。
2. 試述程式設計的五個步驟,並利用虛擬碼(pseudo code)撰寫一個計算圓面積的程式。
3. 檔案伺服器(file server)與主從系統(client-server)的網路配置方式在功能上有何不同?
4. 何謂專家系統?繪圖說明系統的組織架構。
5. 繪圖說明網路的實體配置有那幾種型式?並比較各類型的優缺點。