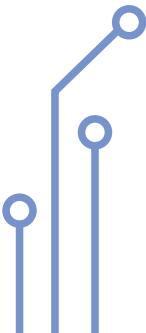


目次

Contents



第三冊 習作

壹、生活科技

電動機具操作

- 關卡 1 1. 生活電能知多少
2. 發電「動手」做

知識評量

- 關卡 2 創意線控仿生獸設計

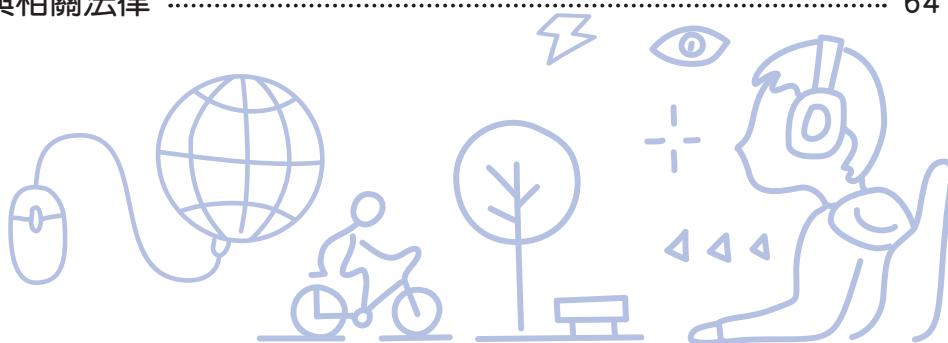
知識評量

- 關卡 3 綠能來電

知識評量

貳、資訊科技

<u>第 1 章</u> 資訊倫理	38
<u>第 2 章</u> 進階程式設計 (1)	44
<u>第 3 章</u> 資訊科技與相關法律	64





資訊倫理

一 是非題

- () 1. 阿顯想知道星兒的期末成績，但星兒不想告訴他，於是阿顯去問老師，老師可以告訴他星兒的分數。
- () 2. 倫理是人們從小受到長輩的教導、社會文化的薰陶，無形中內化形成個人的行為準則與是非善惡的價值觀。
- () 3. 網路的使用雖然方便快速，卻也降低了溝通的品質，人與人之間的距離也可能越來越遠，少了點人情味。
- () 4. 看到某明星的不雅照散布在群組中，應立即分享給身邊的朋友們一起欣賞。
- () 5. 老師請同學上網搜尋畫家的畫作，學生可以下載這些找到的畫作圖片，並存於自己的電腦，也可以轉發給其他同學。
- () 6. 註冊網路新會員時，輸入他人的身分證字號，可以保護自己個資安全。
- () 7. 學校或政府機關可提供各類學習障礙者，以翻譯、點字、語音及手語等方式來利用已公開發表的著作。
- () 8. 偏遠地區學生受限於電腦設備與網際網路未能普及，使得其學習的效果無法與都會地區學生並駕齊驅，這主要說明了數位落差的現象。
- () 9. 網路世界的溝通應盡量使用火星文、英文縮寫、表情符號等等，才能快速且清楚表達想說的話。
- () 10. 在各地方的公共圖書館增置電腦設備也可消除數位落差。



二

選擇題

- () 1. 倫理與下列哪一個詞關係較為密切？
(A) 良知 (B) 能力
(C) 興趣 (D) 人格
- () 2. 有同學違反學校網路使用規範，下列哪一項為較不可能的處罰？
(A) 書面警告 (B) 限制使用
(C) 停止使用 (D) 送警法辦
- () 3. 在網路上書寫電子郵件或社交網站貼文時，下列哪一項較不重要？
(A) 字型 (B) 正確
(C) 清楚 (D) 簡潔
- () 4. 數位落差與下列哪一項關係較為密切？
(A) 隱私權 (B) 正確性
(C) 所有權 (D) 近用權
- () 5. 下列哪一項與網路禮儀的原則關係較不密切？
(A) 遣詞用字力求正確、簡潔與清楚。
(B) 儘量用圖像或表情符號，以增加趣味。
(C) 注意安全與隱私。
(D) 表達友善與尊重。



- () 6. 在網路上交友時，下列哪一種做法較能維護自己的安全與權益？
- (A) 不要任意透露自己的電話或地址。
 - (B) 相約見面的地點要隱密。
 - (C) 不要向家長透露交友的情形，免得他們責罵。
 - (D) 借錢給網友時，要給現金，不要匯款。
- () 7. 有關網路禮儀的敘述，下列何者錯誤？
- (A) 網路的使用中，需要建立一個友善且尊重的環境。
 - (B) 人際互動要正確且清楚地表達想說的話。
 - (C) 不喜歡某人時，可以大家一起抨擊他，用一些歧視或較難聽的字眼來攻擊。
 - (D) 不要轉發或張貼有病毒的郵件或文章。
- () 8. 「網友發動人肉搜索」可能引發何種資訊倫理的爭議？
- (A) 所有權
 - (B) 隱私權
 - (C) 正確性
 - (D) 近用權
- () 9. 根據梅森所提 PAPA 資訊倫理模式，若圖書館在其網站上提供來源不明或錯誤的資料，有違以下何者？
- (A) 隱私權
 - (B) 正確性
 - (C) 所有權
 - (D) 近用權
- () 10. 教育部於民國 93 至 97 年在偏遠鄉鎮設立數位機會中心，其主要目的不包括以下何者？
- (A) 均衡城市與偏遠鄉鎮的數位應用。
 - (B) 為縮減城鄉數位落差。
 - (C) 推動全國民眾的數位人權。
 - (D) 推動全國鄉鎮圖書館一人一書。



三 素養題

小林在玩遊戲時因為隊友玩得不好，心生不滿而在遊戲中辱罵隊友香香，導致香香心靈受創，不敢再玩那款遊戲，香香的好友小熏因為看不下去進而將對話截圖，並告訴小林要告他妨害名譽罪。

- () 1. 請問小林的行為是否已經觸法？
- (A) 是，可能觸犯妨害名譽罪。
 - (B) 否，網路遊戲上以暱稱互相稱呼，所以不構成犯罪。
 - (C) 否，網路上也有言論自由權，想說什麼就說什麼。
 - (D) 否，是小熏截圖的，不能當作證據。
- () 2. 請問下列何者屬於良好的網路使用態度？
- (A) 小林在網路上告訴網友他家地址，方便約聊天。
 - (B) 香香分享他人貼文時會註明出處。
 - (C) 小熏習慣一天持續玩網路遊戲好幾個小時不間斷。
 - (D) 小達常常在線上觀看免費的盜版影片。
- () 3. 請問下列何者不是正確的網路禮儀？
- (A) 網路發言前，應注重禮節。
 - (B) 與人交談時應避免歧視或偏見的字眼。
 - (C) 若有人在群組不小心違反網路禮儀，應馬上在群組上提醒他人。
 - (D) 每個人都有言論自由權，因此要尊重每個人的意見。
- () 4. 最後小熏沒有提告成功，請問最可能的原因為何？
- (A) 不是香香自己截圖的。
 - (B) 截圖中小林並未指名道姓。
 - (C) 小林一直不承認有辱罵香香。
 - (D) 不是香香提告的。



四 配合題

1986 年梅森所提出的 PAPA 理論，主要呼籲要尊重以下四種議題，請根據題目敘述在括號處填入相關議題的英文字母。

A個人隱私權 (privacy)

B資料正確性 (accuracy)

C財物所有權 (property)

D資訊近用權 (accessibility)

- () 1. 未經當事人同意，將他人個資傳送給第三者。
- () 2. 民間公益團體推動送二手電腦至偏遠山區的活動。
- () 3. 老師請同學上網搜尋畫家的畫作，學生下載這些找到的畫作圖片後，轉發給其他同學。
- () 4. 寄發不實的貼文，或是轉寄可疑、未經查證的郵件及貼文。
- () 5. 教育部積極推動數位學伴，民間則有 Women Up 數位鳳凰計畫。
- () 6. 要預約接種疫苗時，填寫正確的個人資料，才能有效預約。
- () 7. 雖然病情持續擴散，政府單位每日公布確診病例時，只用[案 + 數字]、大約幾歲、居住在哪一區，而非直接公布確診者的姓名及居住地。
- () 8. 網路上流傳著破解軟體程式，使原本要付費的程式可以免費取得。
- () 9. 國外某醫院病人用藥的品項輸入錯誤，致使病人誤服藥品後，病情加重。
- () 10. 學校或政府機關提供各類學習障礙者，以翻譯、點字、語音及手語等方式來利用已公開發表的著作。



五 討論題

● 組別 _____, 共 _____ 人

● 組員 _____

● 報告方式 海報 簡報 其他：_____



1. 如果你家裡或你有一部還可以用、但要換新的電腦，請你從資訊倫理的觀點思考，要如何處理舊的電腦比較理想？

2. 學生因數位落差也會影響課業學習。如果你發現有同學資訊科技的學習不如你、或是學不會，例如學 Scratch 程式語言，你要如何協助他 / 她？



進階程式設計(1)

一 是非題

- () 1. 陣列是由一組相同型態的變數所組成，它們使用同一個名稱，並且藉由索引值來指定陣列中第幾個元素，是程式語言中很常用來儲存資料的一種結構。
- () 2. 在 Scratch 中，我們使用變數來實作陣列的功能，可以較彈性的儲存不同型態的資料到同一個變數中。
- () 3. 一個變數可以儲存很多資料，當我們有很多資料要儲存時，也可以使用變數來解決這個問題。
- () 4. 將全校學生以班級編班，比擬為陣列，則學生就代表元素，每一個班級就代表一個索引值，座號就代表陣列名稱。
- () 5. 在程式中，插入新的數字到陣列的第 1 項，會把原本第 1 項的數字移到第 2 項，原本第 2 項的數字會移到第 3 項，依此類推 …。
- () 6. 在取用清單中的每個項目時，可以使用一個索引值變數，然後用迴圈去取用每個元素。
- () 7. 在 Scratch 中，一般我們所說的「打亂」數字排列順序，可以利用運算積木中的「隨機取數」來完成。
- () 8. 在 Scratch 中，依變數的有效範圍，可以分為全域變數與角色變數兩種。
- () 9. 新增一個變數時，需要選擇該變數的種類，若選擇適用於所有角色則為「角色變數」。
- () 10. 對於重複出現的程式碼，可以透過找出規則，運用重複結構來精簡程式碼，而對於重複出現的角色，也可以透過分身來精簡程式碼。

二 | 選擇題

- () 1. 小琳利用 Scratch 設計自動量測及記錄全班同學體溫的程式，請問下列何者最適合用來儲存體溫資料？
- (A) 清單 (B) 變數
(C) 移動 (D) 外觀
- () 2. 清單中的項目編號對應到下列哪一個陣列的概念？
- (A) 陣列名稱 (B) 索引值
(C) 元素 (D) 陣列長度
- () 3. 小翰想在 Scratch 中新增一個清單，他應該點選程式面板中哪一種積木類別？
- (A) 動作 (B) 事件
(C) 控制 (D) 變數
- () 4. 在清單圖示中，點擊左下方 + 號，有什麼樣的功能？
- (A) 刪除清單資料 (B) 輸出清單資料
(C) 增加清單資料 (D) 沒有反應
- () 5. 為什麼建立清單時，需要先刪除清單中的所有項目？
- (A) 才不會每點一次綠旗，就加入相同的資料。
(B) 可以區隔資料類別。
(C) 可以刪除比較奇怪的資料。
(D) 其實不需要先刪除清單中的所有項目。



() 6. 下列有關角色變數和全域變數的敘述，何者正確？

- (A) 角色變數前面會標示角色名稱。
- (B) 全域變數前面不會特別標示角色名稱。
- (C) 全域變數適用所有角色。
- (D) 以上皆是。

() 7. 有關全域變數和角色變數的差別，下列敘述何者正確？

- (A) 全域變數適用特定角色；角色變數適用全部角色。
- (B) 全域變數適用全部角色；角色變數適用特定角色。
- (C) 兩者其實差不多。
- (D) 全域變數可以容納的數字比較大。

() 8. 在 Scratch 中建立新變數的視窗如右圖，請問下列敘述何者錯誤？

- (A) 變數名稱可取中文或英文。
- (B) 「適用於所有角色」代表此變數為全域變數。
- (C) 「僅適用當前角色」代表此變數為角色變數。
- (D) 系統預設是「僅適用當前角色」。



() 9. 使用分身有什麼好處？

- | | |
|--------------------|---------------|
| (A) 方便複製出更好看的角色。 | (B) 可以製造特殊效果。 |
| (C) 方便快速複製相同的角色程式。 | (D) 方便隱藏角色。 |

() 10. 使用下列哪一個方式複製新角色，就可以把程式碼歸納在一個角色上，修改程式碼也只需要更改一次即可。

- | | |
|--------|----------|
| (A) 清單 | (B) 分身 |
| (C) 變數 | (D) 廣播訊息 |



三 素養題

小新是資訊科技小老師，他幫老師製作一款抽籤的程式，程式會將全班同學的座號放入抽籤清單，並且在按下綠色按鈕後，隨機抽出一位同學，請回答下列問題。

() 1. 小新班上總共有 30 人，座號由 1 號到 30 號，要讓全班同學都有機會被抽到，需要在下圖程式中的何處填上 30 呢？



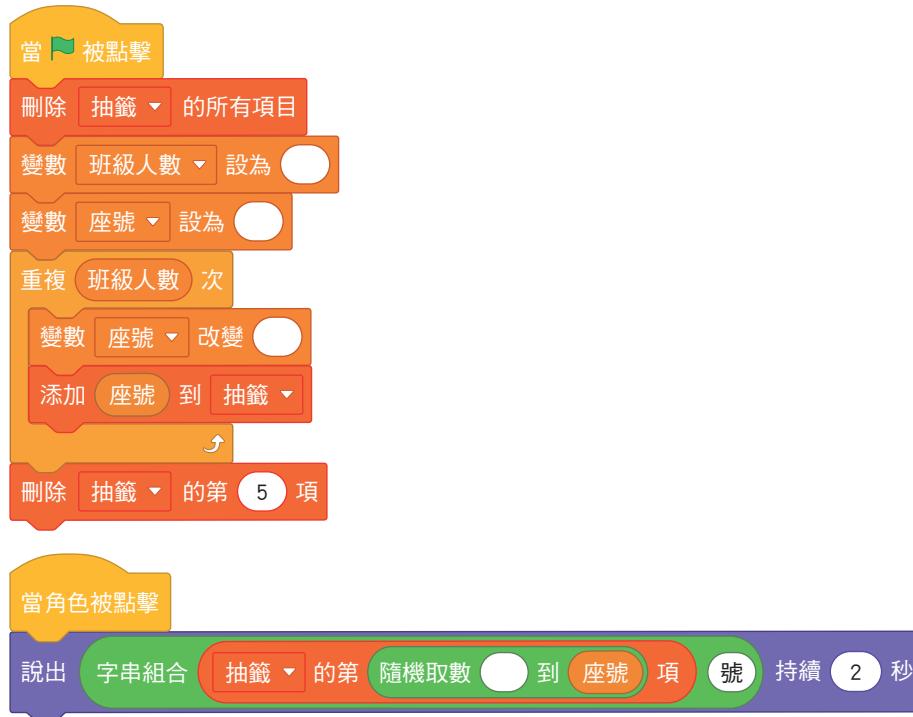
- (A) 甲 (B) 乙 (C) 丙 (D) 丁

() 2. 若是改寫程式，並將變數班級人數設為 30 後，程式會有什麼改變？

- (A) 程式變簡單，且與原本的程式運作不會有任何不同。
- (B) 程式稍微不同，但不影響抽籤功能，一樣能夠只抽出 1 到 30 號的同學。
- (C) 在抽籤清單裡的座號有誤，影響抽籤結果。
- (D) 清單內完全沒有資料。



() 3. 小明的座號是 5 號，但他不想被抽到，於是更改了程式內容如下，請根據下圖的程式，選出正確的答案？



- (A) 抽籤清單內沒有 5 號，所以不會抽到 5 號。
- (B) 抽籤清單內有 5 號，但是不會抽到 5 號。
- (C) 抽籤清單內沒有 5 號，但是會抽到 5 號。
- (D) 抽籤清單內有 5 號，所以也會抽到 5 號。



四 配合題－環保測驗

在畫面中，以問答題的排列方式呈現，小貓在畫面的中間，按下綠旗後，會隨機取出一題環保題目，用對話框的方式來敘述題目，而你可以輸入答案至下方的答題框內，再按下打勾的按鈕，小貓就會告訴你是否答對。

遊戲畫面

請依下面遊戲頁面，做舞臺設計及角色安排。



程式執行後，小貓會隨機挑選一個題目，並說出題目內容，畫面下方有答題框可以輸入答案。



輸入答案後，小貓會判斷是否答對，然後說出：「答對了」或「答錯了」。

小提示

使用清單儲存不同的題目，形成題庫，再從清單中隨機取出一個題目詢問使用者，另外再使用清單儲存不同題目的標準答案，比對使用者輸入的答案與標準答案是否相同，若相同，則恭喜使用者答對。



問題分析

1. 如何把題目儲存到題庫清單中？
2. 如何讓小貓隨機說出題目？
3. 如何讓使用者輸入答案？
4. 如何讓小貓判斷答案是否正確？



題庫參考

請同學將以下題目挑選 3 題儲存至題庫清單中。

1. 下列哪一種方法是節約能源的好方法？

(1) 隨手關燈	(2) 多開冰箱門	(3) 多吹冷氣	(4) 自行開車
----------	-----------	----------	----------
2. 下列哪個是玻璃類？

(1) 紙箱	(2) 寶特瓶	(3) 酒瓶	(4) 光碟片
--------	---------	--------	---------
3. 冷氣的溫度最好設定哪個範圍以利節能減碳？

(1) 20~22 度	(2) 22~24 度	(3) 25~26 度	(4) 26~28 度
-------------	-------------	-------------	-------------
4. 下列何者不屬於噪音管制的範圍？

(1) 機車聲音	(2) 汽車聲音	(3) 昆蟲叫聲	(4) 電視聲音
----------	----------	----------	----------
5. 下列何者是可以回收的廢棄物？

(1) 牛奶瓶	(2) 手機電池	(3) 鋁罐	(4) 以上皆是
---------	----------	--------	----------
6. 下列何者是節省水資源的好方法？

(1) 大量使用清潔劑	(2) 裝置二段式馬桶沖水器
(3) 天天洗車	(4) 洗衣機的水量設至最高



撰寫程式

依照遊戲流程，完成 Scratch 程式碼。

角色



選項

- A 題庫 ▾ 的第 題號 項
- B 答案 ▾ 的第 題號 項
- C 清單 題庫 ▾ 的長度
- D 清單 答案 ▾ 的長度
- E 隨機取數 1 到 3

當  被點擊

刪除 題庫 ▾ 的所有項目

刪除 答案 ▾ 的所有項目

添加 下列哪一種方法是節約能源的好方法 ? (1)隨手關燈 (2)多開冰箱門 (3)多吹冷氣 (4)自行開車 到 題庫 ▾

添加 1 到 答案 ▾

添加 下列哪個是玻璃類 ? (1)紙箱 (2)寶特瓶 (3)酒瓶 (4)光碟片 到 題庫 ▾

添加 3 到 答案 ▾

添加 冷氣的溫度最好設定哪個範圍以利節能減碳 ? (1) 20~22 度 (2) 22~24 度 (3) 25~26 度 (4) 26~28 度 到 題庫 ▾

添加 4 到 答案 ▾

變數 題號 ▾ 設為 1. 隨機選出題目。答 : _____

詢問 並等待 2. 小貓說出題目。答 : _____

如果 詢問的答案 = 那麼 3. 判斷輸入的答案正確與否。
答 : _____

 說出 答對了 持續 2 秒

 否則

 說出 答錯了 持續 2 秒



五 配合題－星際爭霸

在畫面中，以一個太空圖片當作背景，有三部外星太空船及一部地球防衛軍太空船，按下綠旗後，用滑鼠控制地球防衛軍太空船左右移動，按下滑鼠按鍵會發射子彈攻擊。將三部左右移動的外星太空船，分別成功擊中三次即可過關。



遊戲畫面

請依下面遊戲頁面，做舞臺設計及角色安排。

1



程式執行前，畫面上有三部外星太空船及一部地球防衛軍太空船。

2



程式執行後，三部外星太空船會左右移動，利用滑鼠控制地球防衛軍太空船的方向，按下滑鼠按鍵會發射子彈。

3



當子彈擊中外星太空船第一次時，太空船會縮小，擊中第二次時，太空船會再縮小，擊中第三次時，太空船會消失。

4



成功消滅三部外星太空船，畫面上會出現「pass」。



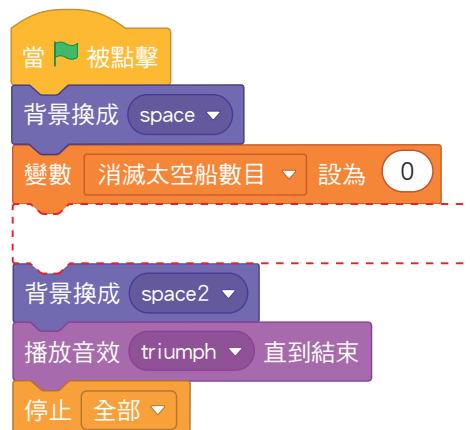
問題分析

1. 如何建立背景、背景音樂？
2. 如何建立地球防衛軍太空船、子彈、外星太空船角色？
3. 如何用滑鼠控制地球防衛軍太空船的方向？
4. 如何設定滑鼠發射子彈？
5. 如何讓外星太空船左右移動？
6. 如何判斷子彈射到外星太空船？
7. 如何記錄外星太空船被消滅的數目？



撰寫程式

依照遊戲流程，完成 Scratch 程式碼。



1. 持續等待到消滅太空船數字達到三個。

答：_____

選項

A 變數 消滅太空船數目 ▾ 設為 3

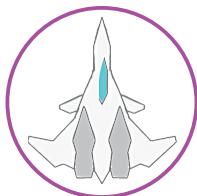
C 等待直到 消滅太空船數目 = 3

B 變數 消滅太空船數目 ▾ 變更 3

D 廣播訊息 發射子彈 ▾ 並等待



角色

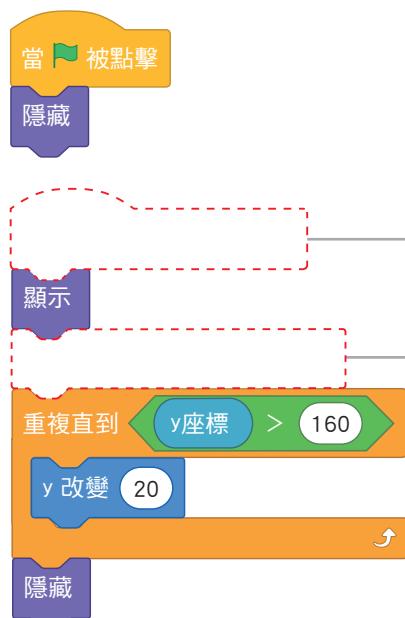


2. 使用滑鼠控制左右移動。

答：_____

3. 點擊滑鼠鍵發射子彈。

答：_____



4. 接收到發射子彈的訊息時，執行以下積木。

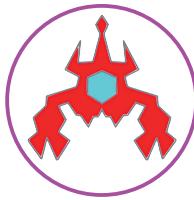
答：_____

5. 子彈發射時定位的位置。

答：_____

選項

- | | | |
|--------------|----------------|------------------|
| A y 設為 鼠標的 y | D 碰到 鼠標 ▼ ? | G 定位到 x: 0 y: 0 |
| B x 設為 鼠標的 x | E 當收到訊息 '發射子彈' | H 定位到 地球防衛軍 ▼ 位置 |
| C 滑鼠鍵被按下 ? | F 當 空白 ▼ 鍵被按下 | I 定位到 太空船1 ▼ 位置 |



當 被點擊

顯示

定位到 x: -150 y: 120

重複無限次

 移動 (5 點)

6. 使太空船左右移動。

答: _____

7. 使太空船持續在畫面中移動。

答: _____

當 被點擊

尺寸設為 (100 %)

重複無限次

 如果 碰到 子彈 ? 那麼

 播放音效 cymbal

 變數 打到幾次 改變 (1)

 尺寸改變 (-20)

 如果 打到幾次 = (3) 那麼

 隱藏

 變數 消滅太空船數目 改變 (1)

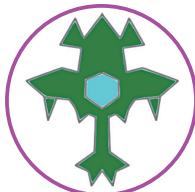
 等待 (0.5) 秒

8. 重新計算太空船被打到的次數。

答: _____

選項

- A 變數 打到幾次 設為 (0)
- B 變數 打到幾次 設為 (1)
- C 碰到邊緣就反彈
- D 迴轉方式設為 左-右
- E 定位到 太空船1 位置



9. 小明發現太空船 2 的程式只需要對太空船 1 稍作修改即可完成，請問需要修改的應該是下列哪一塊積木？

答：_____

選項

- A 定位到 x: -150 y: 120
- B 尺寸設為 100 %
- C 變數 消滅太空船數目 改變 1

- D 變數 打到幾次 改變 1
- E 如果 碰到 子彈？ 那麼



10. 小明發現太空船 3 的程式只需要對太空船 1 稍作修改即可完成，請問需要修改的應該是下列哪一塊積木？

答：_____

選項

- A 定位到 x: -150 y: 120
- B 尺寸設為 100 %
- C 變數 消滅太空船數目 改變 1

- D 變數 打到幾次 改變 1
- E 如果 碰到 子彈？ 那麼

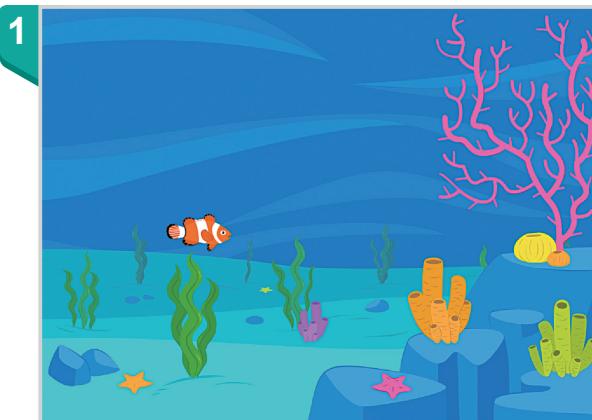


六 實作題－水族箱

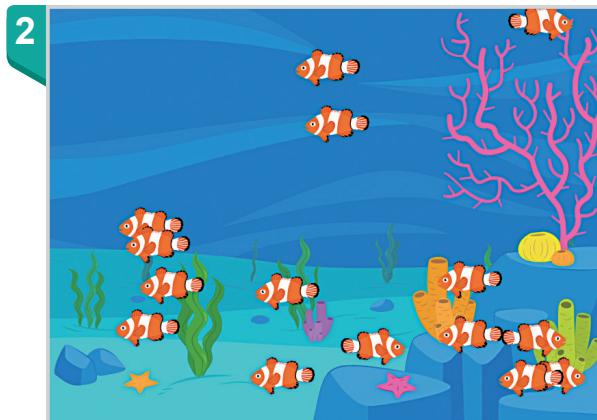
在畫面中，以一個水族箱圖片當作背景，有十五隻小丑魚在水中，按下綠旗後，小丑魚會隨機在水族箱中來回上下移動。當小丑魚碰到水族箱邊緣，會折返繼續移動。

遊戲畫面

請依下面遊戲頁面，做舞臺設計及角色安排。



程式執行前，畫面上有一隻小丑魚。



程式執行後，有十五隻小丑魚在水族箱中隨機不斷的游動。

問題分析

1. 如何建立背景？
2. 如何建立小丑魚角色？
3. 如何利用分身產生十五隻小丑魚？
4. 如何讓小丑魚不斷的隨機游動？

使用課本 2-3 分身篇提到的概念，試著完成題目所需要的物件。





撰寫程式

※ 註：請同學將程式碼浮貼於此處或上傳到老師指定的路徑。

依照遊戲流程，完成 Scratch 程式碼。

 角色





七 實作題－打蚊子

在畫面中，以一個臥室圖片當作背景，有三隻蚊子及一把電蚊拍，按下綠旗後，蚊子會不斷的隨機亂飛，用滑鼠控制電蚊拍的移動，按下滑鼠按鍵會啟用電蚊拍，將電蚊拍瞄準蚊子電擊消滅。

遊戲畫面

請依下面遊戲頁面，做舞臺設計及角色安排。

1



程式執行前，有一隻蚊子及一把電蚊拍。

2



程式執行後，有三隻蚊子不斷的隨機亂飛。

3



利用滑鼠控制電蚊拍的移動，按下滑鼠按鍵會啟用電蚊拍將蚊子電擊消滅。

4



每消滅一隻蚊子，過一會兒，再隨機出現另一隻蚊子。



問題分析

1. 如何建立背景？
2. 如何建立蚊子、電蚊拍角色？
3. 如何用滑鼠控制電蚊拍的移動？
4. 如何設定滑鼠啟用電蚊拍電擊？
5. 如何利用分身產生三隻蚊子？
6. 如何讓蚊子不斷的隨機亂飛？
7. 如何判斷電蚊拍電擊到蚊子？
8. 如何產生新的蚊子？



撰寫程式

※ 註：請同學將程式碼浮貼於此處或上傳到老師指定的路徑。

依照遊戲流程，完成 Scratch 程式碼。

角色







八 討論題一創意遊戲設計

● 組別 _____, 共 _____ 人

● 組員 _____

● 報告方式 海報 簡報 其他：_____



請 2~3 人為一組，利用陣列、角色變數或分身的概念，使用 Scratch 設計出屬於你們組別的創意遊戲，並回答下列問題。



遊戲設計說明

請簡述設計該款遊戲的原由，以及介紹遊戲如何進行。

1. 背景描述：_____

_____，共 _____ 個背景。

2. 角色描述：_____

_____，共 _____ 個角色。

3. 遊戲進行方式：_____



撰寫程式

※ 註：請同學將程式碼浮貼於此處或上傳到老師指定的路徑。

依照你們的遊戲流程，完成 Scratch 程式碼。

第3章



資訊科技與相關法律

一 是非題

- () 1. 目前尚無法律規範電腦的犯罪，因此在社群媒體上可以任意妄為。
- () 2. 隨著網路購物的興起，網路行銷的詐騙案件也日益增加。
- () 3. 設計電腦病毒程式癱瘓他人電腦可能會面臨刑法的刑責，因此不可貿然設計病毒程式。
- () 4. 在網路上販售盜版影音光碟會侵害著作人的散布權，可能會觸犯刑法與民法。
- () 5. 小華因朋友的慇懃與請求，開始在網路上販賣毒品，由於是朋友的請求，所以小華不會觸法。
- () 6. 如果公務人員違反個人資料保護法，其所受到的刑責將較非公務人員重二分之一。
- () 7. 可以不經過著作人同意，在餐廳大聲播放合法的音樂 CD，不會違法。
- () 8. 販售盜版光碟的人所受到的刑責會較使用盜版光碟的人嚴重，因此勿以身試法。
- () 9. 小林將客戶資料賣給補習班，小林可能會觸犯著作權法。
- () 10. 因為有花錢租借漫畫，得到漫畫的所有權，因此可以用手機拍下漫畫內容分享在網路上。

二 選擇題

- () 1. 下列有關法律與倫理規範的敘述，哪一項未必正確？
- (A) 法律比倫理規範重要。
 - (B) 倫理規範是自律，發自於良知以約束自己的行為。
 - (C) 法律為他律，以外在的力量制裁違法的行為。
 - (D) 人類社會先有倫理規範再有法律。
- () 2. 下列哪一項後果造成的損害比較嚴重？
- (A) 利用電腦系統之漏洞，而入侵他人之電腦或其相關設備。
 - (B) 刪除或變更他人電腦或其相關設備之電磁紀錄。
 - (C) 無故以電腦程式或其他電磁方式干擾他人電腦或其相關設備。
 - (D) 製作專供犯罪的電腦程式給自己或他人使用，以致損害於公眾或他人。
- () 3. 下列哪一項網路販售是合法的？
- (A) 將來路不明的影音光碟在網路再販售。
 - (B) 將買來的合法影音光碟在網路再販售。
 - (C) 將買來的盜版影音光碟在網路再販售。
 - (D) 將從網路買來的盜版影音光碟在網路再販售。
- () 4. 下列哪一項刑責較重？
- (A) 網路販賣色情或暴力出版品等
 - (B) 網路販賣武器槍砲彈藥刀械等
 - (C) 網路販賣毒品、麻醉藥品等
 - (D) 網路販賣贓物
- () 5. 公務人員經手大量人民的個人資料，若假借職務上的權力或管理個人資料之便，故意違法，下列哪一項可能是最嚴厲的處罰？
- (A) 記過處分
 - (B) 賠錢
 - (C) 暫停職務
 - (D) 處有期徒刑



- () 6. 翰翰使用外部程式進入他人私人相簿，並下載至個人電腦中，請問他觸犯了何種犯罪行為？
- (A) 網路詐欺 (B) 妨害電腦使用
(C) 發表不當言論 (D) 網路色情
- () 7. 請問在網路上販售未吃完的安眠藥是否有罪？為什麼？
- (A) 無罪，可以在網路上分享藥物的效果並販售。
(B) 無罪，安眠藥不屬於管制藥物。
(C) 有罪，網路上不得販售安眠藥。
(D) 有罪，應銷售全新未拆裝之藥品。
- () 8. 小林懷疑女朋友出軌，因此未經女友同意就登入她的信箱閱讀信件，請問小林可能觸犯何種罪刑？
- (A) 入侵電腦或其相關設備罪
(B) 破壞電腦紀錄罪
(C) 干擾電腦或其相關設備罪
(D) 製作犯罪電腦程式罪
- () 9. 當疑似發現電腦中毒時，應立即採取什麼行動？
- (A) 擻打 119。 (B) 備份重要的資料。
(C) 關閉防火牆。 (D) 繼續使用無傷大雅。
- () 10. 小寶發現有一篇文章寫得很好，因此他將文章儲存到自己瀏覽器的書籤中，以便隨時觀看，請問小寶有沒有觸法？
- (A) 沒有，因為儲存到書籤只是為了方便隨時觀看。
(B) 已觸法，違反妨害電腦使用罪。
(C) 已觸法，違反重製權。
(D) 沒有，因為他只儲存了一篇文章。



三 素養題

小華為某大學的學生，與同班同學小林及阿達在校外合租一層樓居住。阿達及小林家中經濟小康，足以供給其每個月的房租、水電費及生活費。但小華自高中畢業後就讀大學全靠學貸款，除了課業外，平時也要想辦法為經濟找出路。小林、阿達及小華平時都有下載音樂收聽的習慣，有時會跟同學借盜版光碟看最新電影，也常常為了寫報告在網路上抓文章來使用。由於小華有經濟上的困難，所以商業腦筋動得特別快，將一些借來及買來的盜版光碟，拷貝好幾份於網站上販賣。阿達及小林雖然知道小華好像有在網站販賣盜版光碟，但因生活無虞，且忙於校園生活，故並無參與。

- () 1. 關於上述文章，小華可能違反哪種法律？
- (A) 著作權法
(B) 兒童及少年福利法
(C) 製作電腦犯罪程式
(D) 個人資料保護法
- () 2. 由於小華、小林與阿達有下載音樂收聽的習慣，因此他們可能觸犯哪一種罪刑？
- (A) 無罪
(B) 重製罪
(C) 個人資料保護法
(D) 竊盜罪
- () 3. 請問下列何者在著作權法的保障範圍內？
- (A) 音樂
(B) 錄影檔
(C) 警察筆錄檔
(D) 以上皆是
- () 4. 關於小華的行為，下列何者所犯的罪刑刑度最為嚴重？
- (A) 下載盜版音樂
(B) 上網擷取文章內容
(C) 販賣盜版光碟
(D) 都一樣嚴重



四 討論題

● 組別 _____, 共 _____ 人

● 組員 _____

● 報告方式 海報 簡報 其他：_____



現代人經常以網路進行購物，也是一種既輕鬆又便利的購物方式。雖然網路購物有其方便性，但也有很多在網路上虛設，詐騙消費者，不得不慎！

有關網路購物，請你以學習本章的心得及生活經驗，回答下列問題：

(1) 在網路購物前，你要如何選擇可靠的商家？

(2) 萬一你購物付款後卻未收到商品，或是收到的商品與所訂購的不同，網路商店可能違反什麼法律？

(3) 如果遇到這種情形，你要如何處理？
