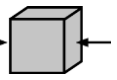
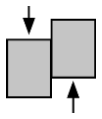
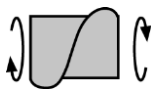
基隆市立建德國民中學 108 學年度第二學期 七 年級 科技領域 補考題庫

(A)1. 下列何者手工加工容易，容易取得，但製成機件時耐用度較差？
(A)紙張材料 (B)木材 (C)金屬 (D)塑膠。

(A)2. 建築物的受力分成很多種，請問下列何者屬於靜載重？
(A)隔牆 (B)衣櫃 (C)沙發 (D)水族箱。

(B)3. 請問下列哪一張受力的圖示為剪力？
(A)  (B)  (C) (D) 

(C)4. 桁架橋通常會承受著許多應力，其桁架中每一個構件均承受兩種應力，請問是下列哪兩種力？ (A)拉力、剪力 (B)壓力、彎矩 (C)拉力、壓力 (D)剪力、彎矩。

(B)5. 建築結構最常用於支撐梁的載重，且可以承受壓力與彎矩的結構物為？
(A)牆 (B)柱 (C)桁架 (D)桿。

(B)6. 下列有關於木材結構的特性，何者錯誤？ (A)保溼 (B)耐火 (C)防震 (D)抗風。

(B)7. 相對於其他橋梁結構，哪一種橋梁結構能達到的跨距最長？
(A)拱橋 (B)吊橋 (C)斜張橋 (D)梁式橋。

(C)8. 請問機械的組合不包括下列哪一項？ (A)機件 (B)機架 (C)機身 (D)機構。

(A)9. 請問轉軸至作用力的垂直距離稱作？ (A)力臂 (B)軸距 (C)齒距 (D)以上皆非。

(B)10. 在製作機構玩具時，當你想要讓兩個玩偶產生不同速度或方向的運動時，可以嘗試運用下列哪一種機構？
(A)凸輪 (B)齒輪 (C)曲柄 (D)連桿。

(D)11. 請問家中常見洗衣機藉由皮帶與皮帶輪來帶動滾筒的作動方式稱為？
(A)曲柄機構 (B)連桿機構 (C)齒輪機構 (D)撓性傳動機構。

(C)12. 問題解決歷程的第一步驟為何？
(A)發展初步構想 (B)蒐集多元資料 (C)界定問題 (D)挑選最佳方案。

(D)13. 下列何者屬於「電子鎖」的一種？
(A)磁卡鎖 (B)密碼鎖 (C)指紋鎖 (D)以上皆是。

(A)14. 下列何者是不是機械對社會的正面影響？
(A)造成失業 (B)提升產品品質 (C)改善生活品質 (D)更高的工作效率。

(C)15. 下列何者並不是木造房屋會使用到的營建方式？
(A)膠合固定 (B)釘接合 (C)銲接 (D)榫接。

(C)16. 下列哪一項不是個資法中的特種個資？
(A) 醫療 (B) 基因 (C) 財務情況 (D) 犯罪前科

(C)17. 下列哪一項不是個資法所定義的個資？
(A) 姓名、指紋 (B) 婚姻、家庭 (C) 性別、個人興趣 (D) 社會活動、聯絡方式

基隆市立建德國民中學 108 學年度第二學期 七 年級 科技領域 補考題庫

(D)18. 下列哪一種郵件，最好不要打開，應立即刪除？
(A) 陌生人或非正常的時間寄信。 (B) 主旨過於聳動或看似緊急事情。
(C) 要求提供敏感資料的信件。 (D) 以上皆建議立即刪除。

(A)19. 著作的合理使用與下列哪一項有關？
(A)著作財產權 (B) 著作人格權 (C) 與前兩者皆有關 (D) 與前兩者皆無關

(D)20. 下列哪一項不屬於著作權的範圍，而是另有法律保護？
(A) 文學創作 (B) 科學創作 (C) 藝術創作 (D) 技術創新

(B)21. 下列哪一項不是自由軟體所宣示的自由主張？
(A) 研究的自由 (B) 銷售的自由 (C) 散布的自由 (D) 改良的自由

(B)22. 在經費不足的情況下，使用下列哪一種軟體最為方便且能自由修改、研究、複製和散布？
(A) 商業軟體 (B) 自由軟體 (C) 免費軟體 (D) 破解版軟體

(A)23. 依著作權法取得的著作，其受保護僅及於該著作的哪一項？
(A) 表達 (B) 程序 (C) 操作方法 (D) 原理

(A)24. 下列哪一項是創用 CC 授權時一定要標示的元素？
(A) 作者姓名 (B) 非商業性用途 (C) 禁止改作 (D)以相同方式分享

(D)25. 下列哪一項受著作權所保護？
(A) 科學研究的程序 (B) 科學研究的原理 (C) 科學研究的發現 (D)科學研究的論文

(C)26. 小明將網路上流傳不實的傳染病疫情訊息轉傳給很多人，請問小明會有什麼後果？
(A) 轉傳而已，又不是自己寫的，應該沒事吧！
(B) 大家都在傳，又不是只有小明，所以不會有事。
(C) 散播疫情假訊息，可能觸犯「刑法」或「傳染病防治法」等相關法律。
(D) 小明是好意提醒大家，出於好心的，好心會有好報，不是故意的，就不會觸法。

(D)27. 小明在網路上批評大華，下列何者正確？
(A) 只要小明匿名寫什麼都不會構成觸法。 (B) 只要不寫大華全名就不會構成觸法。
(C) 只寫出大華的班級座號就不會構成觸法。 (D) 以上皆可能構成觸法。

(C)28. 小明在社群網站上匿名嘲笑大華的長相或穿著，獲得很多人的迴響，下列何者正確？
(A) 只要是事實，就不會構成觸法。 (B) 有很多人都同意，所以不構成觸法。
(C) 涉及網路霸凌，觸犯刑法公然侮辱罪。 (D) 只有觸犯校規，頂多記過而已。

(D)29. 長時間使用 3C 產品玩遊戲可能會導致下列何種後果？
(A) 肩頸或手部發炎，頸椎椎間盤突出等病變 (B) 眼睛老化病變或失眠
(C) 罹患精神疾病「網路遊戲成癮(*Gaming disorder*)」症 (D) 以上皆可能

(D)30. 遭到網路霸凌時應如何處理？
(A) 嘗試溝通、表達自己的感受，並要求刪文。
(B) 保留證據，做為後續措施(校規、提告)的佐證。
(C) 向網管部門檢舉，停用對方帳號。若對方為同學，尋求學校及老師協助。
(D) 以上皆是。