## 學習 新量 第3章 APP程式設計

#### 一、選擇題

- () 1. 以下何者不是使用 MIT App Inventor 開發程式的優點?
  - (A) 網路雲端開發環境,無須安裝設定
  - (B) 積木方塊式的程式設計,降低學習難度
  - (C) 按下 即可在舞臺區看到程式執行結果
  - (D)可直接套用豐富多樣化的元件,無須從頭自行開發
- ( ) 2. 登入網站 http://ai2.appinventor.mit.edu/ 時,要使用哪一種帳號?
  - (A) Line
  - (B) Google
  - (C) Facebook
  - (D) Instagram
- () 3. 以下哪一個 AI2 的專案命名是錯誤的?
  - (A) JKL
  - (B) 456def
  - (C) ghi\_789
  - (D) ABC123
- ( ) 4. 已知 AI2 預設的手機寬度為 320 像素,請問右圖中標籤元件的寬度屬 性設定,應為下列何者?
  - (A) 自動
  - (B) 填滿
  - (C) 50 像素
  - (D) 50 比例

•	
	📚 🖬 📓 9:48
Screen1	
我的第一個app	

( ) 5. AI2 中,元件的高度、寬度等外觀呈現設定,要在哪一個區域設定?



- ( ) 6. 關於 AI2 中「標籤」元件的敘述,以下何者正確?
  - (A) 主要功能為顯示文字
  - (B) 可以用圖片代替文字出現
  - (C)用來讓使用者輸入資料的元件
  - (D) 是使用者與程式互動的主要元件
- ( ) 7. 小豪設計一個需要經過登入與驗證的
  app,若想在輸入驗證碼的「文字輸
  入盒」內呈現預設內容「請輸入圖中
  的數字」(如右圖所示),則應該要
  修改哪個屬性?
  - (A) 文字
  - (B) 提示
  - (C)背景
  - (D) 字形

verify	<sup>46</sup> / 🛿 8:01
驗證碼:	請輸入圖中的數字
9.	32167

() 8.以 AI2 製作 app 時,所需要使用的圖片、影片、音樂等媒體,必須先上 傳到那個區域?

- (A) 元件面板區
- (B) 工作面板區
- (C) 元件屬性區
- (D)素材區
- ( ) 9.以 AI2 製作 app 時,用來讓使用者與程式互動,被點擊時會執行特定程式的是以下哪個元件?
  - (A) 文字輸入盒
  - (B) 標籤
  - (C) 按鈕
  - (D) 圖像
- ()10. 右圖是一款能在 app 中顯示其他網頁內容的應用程式。請問此 app 是使用了哪種元件來取用外部網站內容?
  - (A) 媒體編輯器
  - (B) 網路瀏覽器
  - (C)影片播放器
  - (D) 清單顯示器



### 二、綜合題

1. 小昀想設計一款答題遊戲,在同樂會上和大家一起同樂。App的規畫如圖1所示, 試以圖2中的代號回答下列問題:



#### ▲圖 1

- \_(1) 在圖1的「畫面1」中,小昀只利用一個元件,就將數學、生活、英文、 歷史四個按鈕整齊呈現。請問他使用的是何種元件?
- (2) 點擊「畫面 1」中的「ON」時可以控制音樂播放或停止。請問此元 件為何種元件?
- (3)呈上題,「音樂:」只是呈現文字,無法點擊。請問「音樂:」是何種元件?
- (4) 是哪種元件讓 app 可以播放音樂?
- (5)有些元件看不見,但若需要使用其功能,仍需要編排至畫面中,我 們稱之為非可視元件。請問圖2中有哪些非可視元件?(可複選)

 小玲製作了一款影片播放器, app 的介面如下圖,畫面中有一個 播放控制鈕, 如果重複點擊,其顯示會在▶(play.png)、■(pause.png)之間切換循環, 並控制影片的播放或暫停。試回答下列問題:



(1) 下圖為 播放控制鈕 的程式,請問①、②分別應該填入什麼?請在 中打勾。



# 單位換算器

我們最常使用的是公制單位(如 公分、公斤),但購物時常會用到其 他單位,例如腰圍 24 吋、1 臺斤豬肉 等,需要換算之後才能與公制單位進 行比較。

請下載素材 第3章實作活動,製 作一個單位換算 app。 副1英吋=2.54 公分;1臺斤=0.6 公斤。



- 1. 請使用多頁式設計,每個換算頁面內都有返回首頁的按鈕(合)。
- 2. 點擊 換算鈕 : 計算後,將結果顯示於標籤中。

甜 若 文字輸入盒 內為空白,則程式自動填入 0,避免計算錯誤。

3. 點擊 對調鈕 (५):兩個單位對調,並自動計算結果。(如下圖)
 註 若 文字輸入盒 內為空白,則程式自動填入 0,避免計算錯誤。

