

合作金庫商業銀行 108 年第二次新進人員甄試試題

甄才類別【代碼】：電子金融專業人員【O5321】

專業科目：含問題分析與解決、邏輯推理能力、電子商務概論

*入場通知書編號：_____

注意：①作答前先檢查答案卷，測驗入場通知書編號、座位標籤、應試科目等是否相符，如有不同應立即請監試人員處理。使用非本人答案卷作答者，該節不予計分。
②本試卷為一張單面，非選擇題共 4 大題，請參考各題配分，共 100 分。
③非選擇題限以藍、黑色鋼筆或原子筆於答案卷上採橫式作答，並請依標題指示之題號於各題指定作答區內作答。
④請勿於答案卷上書寫姓名、入場通知書編號或與答案無關之任何文字或符號。
⑤本項測驗僅得使用簡易型電子計算器（不具任何財務函數、工程函數、儲存程式、文數字編輯、內建程式、外接插卡、攝（錄）影音、資料傳輸、通訊或類似功能），且不得發出聲響。應考人如有下列情事扣該節成績 10 分，如再犯者該節不予計分。1.電子計算器發出聲響，經制止仍執意續犯者。2.將不符規定之電子計算器置於桌面或使用，經制止仍執意續犯者。
⑥答案卷務必繳回，未繳回者該節以零分計算。

第一題：

二兄弟晚上一起逛夜市，二人身上都各帶了二張仟元現鈔及零星銅板。在一家球鞋店內，二兄弟不約而同看上一雙某大品牌單價為四仟元的慢跑鞋；於是大哥提議玩丟銅板遊戲，最後贏家可以贏得對方身上的二仟元，這樣贏家就能買下該雙慢跑鞋。遊戲規則為：丟一枚公正銅板，出現正面大哥贏、出現反面小弟贏，贏者可獲得對方身上的一仟元现金。請分析下列各種情況並回答下列問題：（務必寫出推理過程）

- （一）如果遊戲進行到第五次結束才出現最後贏家，請問第四次遊戲結束時大哥身上可能有多少錢？【7 分】
- （二）如果遊戲進行到第六次結束才出現最後贏家，請問第五次遊戲結束時小弟身上可能有多少錢？【8 分】
- （三）設遊戲總共進行到第十次結束，最後是大哥獲勝。如果 X_1 、 X_2 、 X_3 、 \dots 、 X_{10} 分別表遊戲進行第一次、第二次、 \dots 、到第十次結束時大哥身上可能出現的金額。將 X_1 、 X_2 、 X_3 、 \dots 、 X_{10} 排成一列，用 $(X_1, X_2, X_3, \dots, X_{10})$ 表示，請問： $(X_1, X_2, X_3, \dots, X_{10})$ 的所有可能情形共有幾種？【15 分】

第二題：

2018 年間受惠於比特幣的興起，「區塊鏈」一夕之間成為當年度的熱門關鍵字，如今該技術已受到各行各業的重視，廣泛地被應用於各種場域。電子商務領域亦不落人後，例如 Amazon、Line 等大型企業也皆以區塊鏈技術為基礎擬定未來發展策略。根據以上背景，請回答下列問題：

- （一）請說明何謂區塊鏈？【10 分】
- （二）請說明傳統電子商務在物流管理上具有哪些缺點？【10 分】
- （三）請說明區塊鏈技術的導入能夠如何改善傳統電子商務的物流管理？【10 分】

第三題：

一家提供統計分析服務的公司接受某調味料大廠的委託，針對近期推出的兩種辣味沾醬客戶進行口味調查，主要調查項目為：有多少人喜歡大辣的沾醬、有多少人喜歡小辣的沾醬。調查結果如下：

調查的人數：305 人

喜歡大辣沾醬的人數：224 人

喜歡小辣沾醬的人數：223 人

既喜歡大辣沾醬又喜歡小辣沾醬的人數：130 人

從來不使用沾醬的人數：0 人

請分析論述此調查結果，是否值得參考？（需列出分析過程並作簡要描述）【20 分】

第四題：

GO 和 AP 兩家公司招募高階專業人才，在薪資部分，GO 公司提出：年薪 100 萬元，每年調薪一次增加 20 萬元；AP 公司提出：半年薪 50 萬元，每半年調薪一次增加 5 萬元。若從收入方面來考慮，選擇哪一個公司比較有利？（需列出分析過程並作簡要描述）【20 分】