

5 SAMPLE | 遠足

艾力計劃遠足的路徑會經過五個村莊。

他會在 **Braxton** 開始和結束旅程。

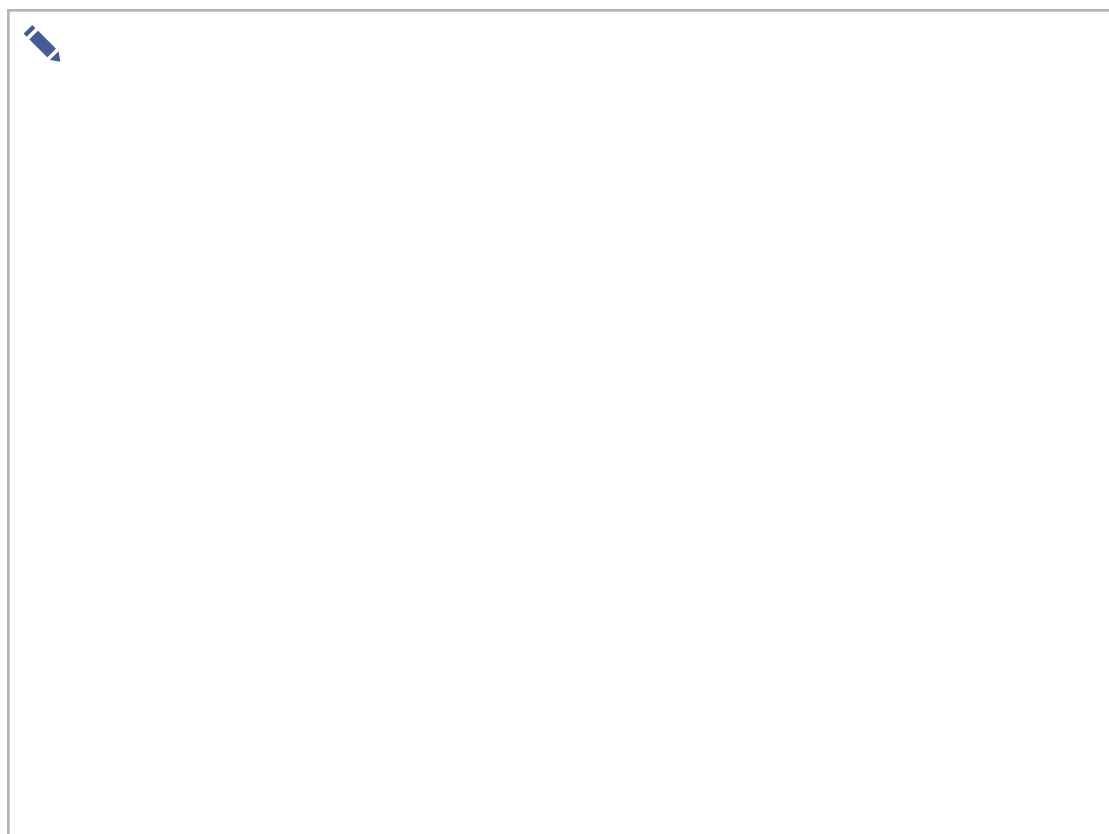
這是一個圖表，展示每個村莊之間的步行距離。

	Braxton			
-	Castledown			
9	6	Elbury		
10	8	5	Leakton	
8	19	15	-	Faxton

例如，**Castledown** 和 **Faxton** 之間的步行距離是 19 公里。

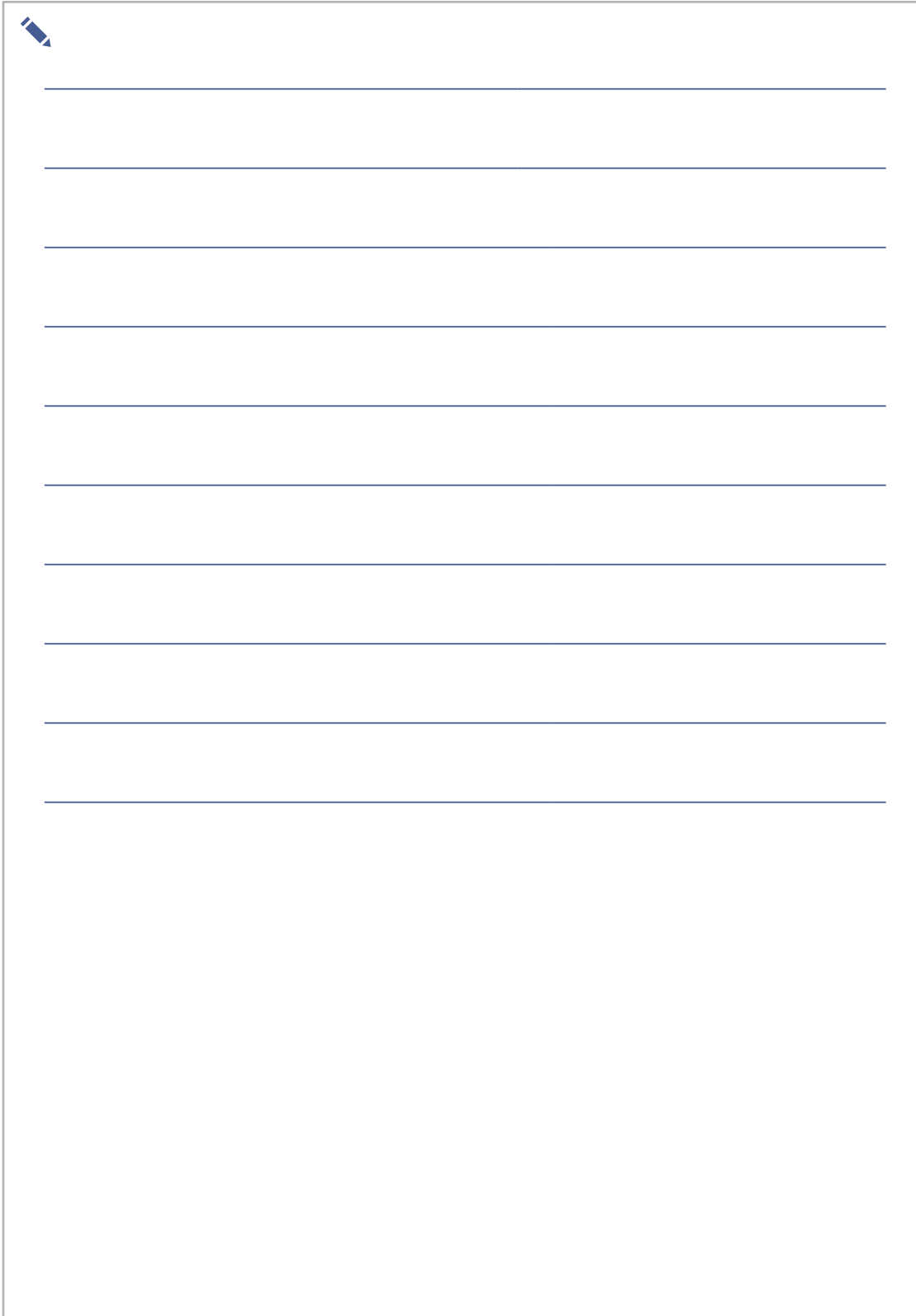
破折號 (-) 是指兩個村莊之間並沒有直達的路徑。

1. 試繪畫出一個簡單地圖，並顯示村莊、路徑和各村莊之間的步行距離。



2. 以 Braxton 作為起點及終點，哪一條是經過所有村莊的最短路線？

試解釋你如何知道這是最短的路線。



6 SAMPLE | 立體卡

1. 下列的草圖展示了四張已設計的立體卡，但只有一張是正確的。



哪一張卡完全不能自動彈出？



把卡合上時，哪一張卡的摺痕的位置是錯的？



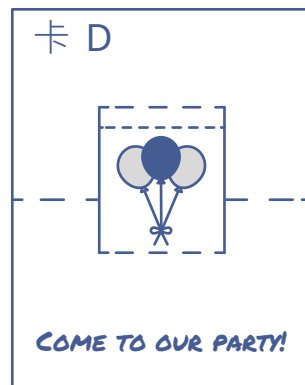
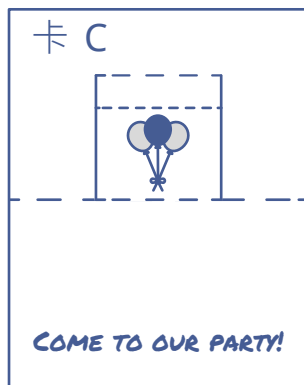
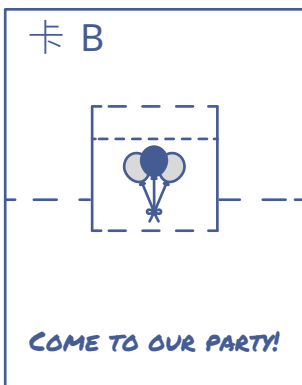
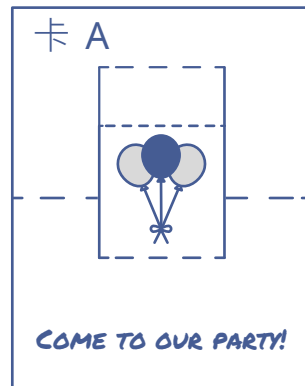
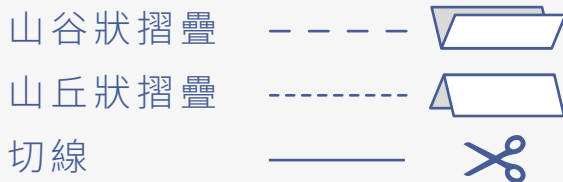
把卡合上後，哪一張卡的氣球會從邊露出來？



哪一張的設計是正確的？



提示：



6a

2. 以下是一張卡紙，你要在卡紙上展示切線和摺疊線來製作該立體卡。

部份的切線和摺疊線已加上，但你需要把它們延長至正確的位置，及加上其他的切線和摺疊線。



試設計卡紙，並且不要重複第一部份的錯誤。

