

PHIẾU HỌC TẬP BÀI 15. GỠ LỖI CHƯƠNG TRÌNH

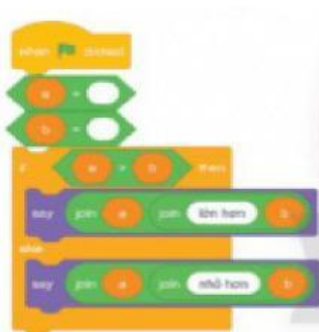
Phiếu học tập số 1:

Câu 1. Để so sánh hai số a, b được nhập từ bàn phím, một bạn đã tạo chương trình

ở *Hình 1*. Khi nháy chuột vào nút Go  chương trình không hoạt động. Bạn đã phát hiện được lỗi và chỉnh sửa thành chương trình ở *Hình 2*. Khi thực hiện chương trình ở *Hình 2* và nhập giá trị a, b đều là 5, chương trình đưa ra kết quả sai (xem *Hình 3*).

Hãy thảo luận với bạn và cho biết:

- Tại sao chương trình ở *Hình 1* không hoạt động?
- Tại sao chương trình ở *Hình 2* đưa ra kết quả sai khi nhập cặp số a, b là (5;5)?



Hình 1. Chương trình không hoạt động



Hình 2. Chương trình đưa ra kết quả sai khi giá trị a, b bằng nhau



Hình 3. Chương trình ở Hình 2 đưa ra kết quả sai khi nhập $a = 5, b = 5$

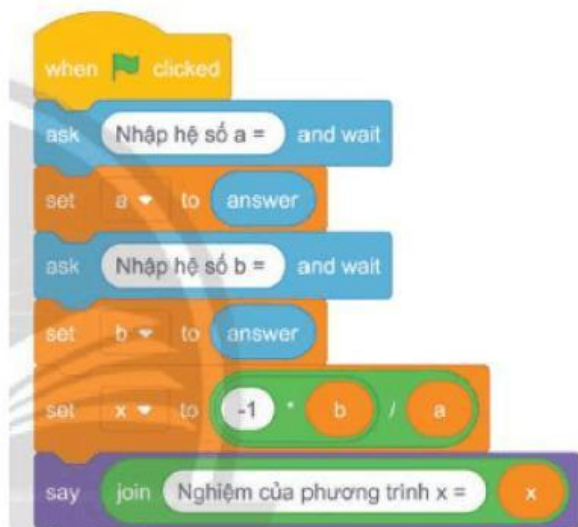
.....

.....

.....



Câu 2. Bộ dữ liệu thử để phát hiện lỗi chương trình ở *Hình 4* là $a = \dots$ và $b = \dots$. Theo em lỗi chương trình ở *Hình 4* thuộc loại



Hình 4. Chương trình tìm nghiệm phương trình $ax + b = 0$

Câu 3. Hình 6 là kết quả kiểm thử chương trình ở *Hình 4*. Em hãy quan sát *Hình 6* và cho biết

a) Kéo thả khung nội dung với câu lệnh tương ứng hình bên

Câu lệnh trực tiếp tạo ra lỗi

Câu lệnh liên quan đến lỗi





Hình 6. Kết quả kiểm thử chương trình ở Hình 4

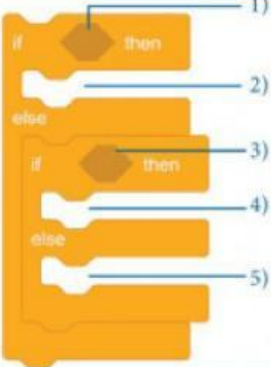
- b) Lỗi được phát hiện khi thực hiện chương trình với bộ dữ liệu Hình 6b: $a = \dots$, $b = \dots$ và Hình 6c: $a = \dots$, $b = \dots$
- c) Nguyên nhân gây ra lỗi này là: vì phép chia cho là không xác định



Phiếu học tập số 2

Câu 1. Nối đôi đáp án đúng trong hình sau

Bảng 1. Ví dụ một phương án chỉnh sửa chương trình ở Hình 4

Cấu trúc điều khiển	Câu lệnh, khối lệnh
	a) say Phương trình có vô số nghiệm. b) $a = 0$ and $b = 0$ c) $a \leftarrow b + 1$ d) $a = 0$ and $b = 0$ e) say Phương trình vô nghiệm.

Câu 2. Thế nào là lỗi cú pháp, lỗi logic?

.....

.....

.....

.....

.....

Câu 3. Hãy sắp xếp các việc dưới đây theo trình tự để phát hiện, gỡ lỗi chương trình.

- Xây dựng bộ dữ liệu thử với các tình huống có thể xảy ra khi đưa chương trình vào sử dụng.
- Tìm câu lệnh, cấu trúc điều khiển gây ra lỗi.
- Thực hiện chương trình với các bộ dữ liệu thử.
- Sửa lỗi cho chương trình.
- Xác định nguyên nhân gây lỗi.

Đáp thứ tự là:





Câu 4. Hình 7 là chương trình một bạn đã tạo với mục đích tính và thông báo tổng của 10 số được nhập từ bàn phím. Theo em, khi thực hiện, chương trình này có đưa ra kết quả như bạn mong muốn hay không? Tại sao?



Hình 7. Chương trình tính tổng 10 số được nhập từ bàn phím

.....

.....

.....

.....

.....