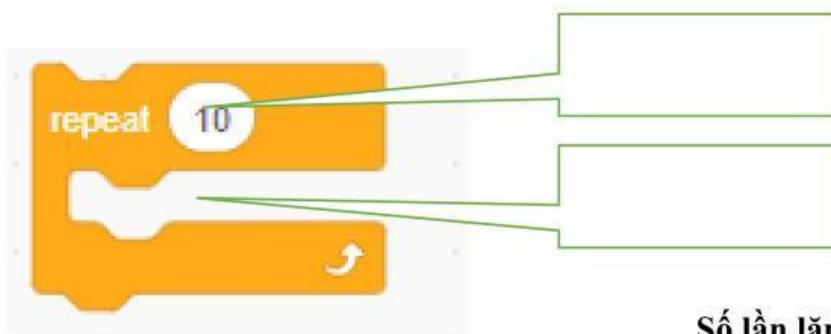




## PHIẾU HỌC TẬP BÀI 14. CẤU TRÚC LẶP

### *Phiếu học tập số 1:*

**Câu 1. Hãy kéo đáp án vào khung thích hợp**



**Số lần lặp**  
**Câu lệnh**



**Câu 2.** Thực hiện ghép nối mỗi mô tả thuật toán ở cột bên trái với một đoạn chương trình Scratch tương ứng ở cột bên phải trong Bảng 3.

**Bảng 3.** Mô tả thuật toán và đoạn chương trình Scratch tương ứng

Mô tả thuật toán	Đoạn chương trình Scratch
1) Lặp 5 lần - Chú mèo đi chuyển 10 bước - Chú mèo kêu "meo". - Hiển thị kết quả trong 1 giây.	a)
2) Lặp N lần - Nhập một số từ bàn phím. - Tổng = Tổng + số được nhập từ bàn phím.	b)
3) Lặp 10 lần - Nhập một số từ bàn phím. - Nếu là số chia hết cho 2 thì Đếm = Đếm + 1. - Thông báo số lượng số chia hết cho 2.	c)

**Câu 3.** Chọn từ hoặc cụm từ thích hợp vào nội dung sau

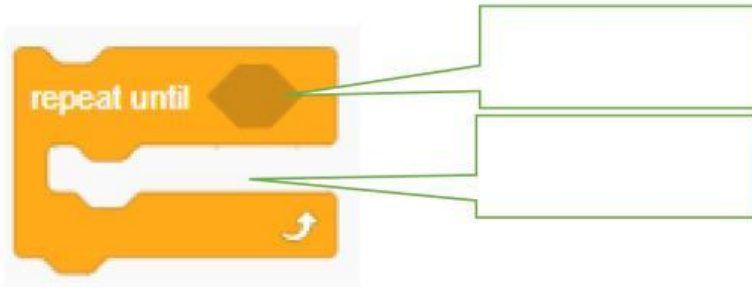
Lặp với số lần biết trước: .....

Câu lệnh được thực hiện lặp đi lặp lại với số lần bằng .....



## Phiếu học tập số 2

Câu 1. Hãy kéo đáp án vào khung thích hợp



Câu lệnh

Điều kiện dừng lặp

Câu 2. Thực hiện ghép nối mỗi mô tả thuật toán ở cột bên trái với đoạn chương trình Scratch tương ứng ở cột bên phải.

Bảng 6. Mô tả thuật toán và đoạn chương trình Scratch tương ứng

Mô tả thuật toán	Đoạn chương trình Scratch
1) Lặp cho đến khi chạm vào con trỏ chuột - Di chuyển 10 bước. - Xoay nhân vật 90° ngược chiều kim đồng hồ.	a)
2) Lặp lại cho đến khi chú mèo chạm vào cạnh của sân khấu. - Chú mèo di chuyển 10 bước và kêu "meo". - Hiển thị kết quả trong 1 giây.	b)
3) Lặp lại cho đến khi người dùng nhập đúng tổng hai số a và b (a, b là hai số nguyên dương bất kì trong khoảng từ 1 đến 50). - Biến a nhận giá trị ngẫu nhiên từ 1 đến 50. - Biến b nhận giá trị ngẫu nhiên từ 1 đến 50. - Người dùng nhập kết quả tổng a + b từ bàn phím.	c)





### Câu 3. Chọn từ hoặc cụm từ thích hợp vào nội dung sau

Lặp với số lần lặp chưa biết trước: .....

Câu lệnh được thực hiện lặp đi lặp lại cho đến khi ..... được thỏa mãn.

Câu 4. Hãy ghép lệnh, khối lệnh ở cột bên phải theo thứ tự đúng để điều khiển máy tính thực hiện thuật toán ở cột bên trái.

Bảng 7. Tính tổng S của N số nhập từ bàn phím

Thuật toán	Lệnh, khối lệnh Scratch
Bước 1. Nhập số nguyên dương N (là số lượng các số sẽ được nhập từ bàn phím).	a)
Bước 2. Khởi tạo giá trị ban đầu cho biến S là 0.	b)
Bước 3. Khởi tạo giá trị ban đầu cho biến i là 0.	c)
Bước 4. Lặp N lần: 4.1 Thay giá trị của biến $i = i + 1$ . 4.2 Nhập số X từ bàn phím. 4.3 Thay giá trị của biến $S = S + X$ .	d)
Bước 5. Thông báo kết quả ra màn hình rồi kết thúc.	e)

Câu 5. Hãy ghép lệnh, khối lệnh ở cột bên phải theo thứ tự đúng để thực hiện thuật toán ở cột bên trái.



**Bảng 8. Tính tổng các số nhập từ bàn phím cho đến khi tổng lớn hơn 100**

Thuật toán	Lệnh, khối lệnh Scratch
Bước 1. Khởi tạo giá trị ban đầu cho biến S là 0.	a)
Bước 2. Nếu ( $S \leq 100$ ) thì: 2.1 Nhập giá trị của X. 2.2 Thay giá trị của biến $S = S + X$ . 2.3 Quay về Bước 2.	b)
Bước 3. Thông báo tổng S rồi kết thúc.	c)