

















PHIẾU HỌC TẬP


Câu 1: Em hãy lắp ghép các lệnh Scratch ở cột B vào đúng vị trí trong khối lệnh rẽ nhánh dạng đủ ở cột A để tính đúng tiền vé tham quan theo giá vé ở bảng 1 (trang 42).

Cột A	Cột B
	
	
	

Câu 2: Em hãy lựa chọn, lắp ghép một số lệnh Scratch ở cột B vào đúng vị trí khối lệnh ở cột A để tính đúng tiền vé xem phim theo giá vé ở bảng 2 (trang 43).

Cột A	Cột B
<p>Trường hợp 1:</p>  	 
<p>Trường hợp 2:</p>  	   

Câu 3: Em hãy ghép mỗi phát biểu ở cột bên trái với khối lệnh Scratch tương ứng ở cột bên phải.

Phát biểu	Khối lệnh trong Scratch
<p>1. Nếu là ngày trong tuần thì $so_tien = 30000 \times so_nguoi$ không thì $so_tien = 50000 \times so_nguoi$</p>	 <p>The Scratch code block for problem 1 consists of an 'if-then-else' structure. The 'if' condition is 'so_nguoi = 1'. The 'then' block is 'set so_tien to 60000'. The 'else' block is 'set so_tien to 40000 * so_nguoi'.</p>
<p>2. Nếu đi xem phim một mình thì $so_tien = 60000$ không thì $so_tien = 40000 \times so_nguoi$</p>	 <p>The Scratch code block for problem 2 consists of an 'if-then-else' structure. The 'if' condition is 'ngay = trong tuần'. The 'then' block is 'set so_tien to 30000 * so_nguoi'. The 'else' block is 'set so_tien to 50000 * so_nguoi'.</p>