

CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 9. CẤU TRÚC TUẦN TỰ

I. Tóm tắt bài học

- ❖ Một việc trong đó có các việc nhỏ hơn được thực hiện lần lượt là việc có cấu trúc tuần tự.
- ❖ Có thể mô tả cấu trúc tuần tự dưới dạng liệt kê các bước, trong đó các bước được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.
- ❖ Chương trình có cấu trúc tuần tự: Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

- ❖ Trong chương trình, biến được sử dụng để lưu trữ dữ liệu, thực hiện tính toán.

- ❖ Các bước tạo biến:

- 1 Chọn nhóm lệnh **Các biến số**.
- 2 Chọn nút lệnh **Tạo một biến**.
- 3 Gõ tên biến.
- 4 Chọn **OK**.

II. Bài tập

1. Điền từ, cụm từ thích hợp vào chỗ chấm.

Gợi ý: tuần tự từ trên xuống dưới; lần lượt; liệt kê; cấu trúc tuần tự.

a) Một việc trong đó có các việc nhỏ hơn được thực hiện
là việc có

b) Có thể mô tả cấu trúc tuần tự dưới dạng các bước,
trong đó các bước được thực hiện

2. Hình 1 và Hình 2 là kết quả hai bạn sắp xếp các việc cần thực hiện để tính diện tích sân chơi hình chữ nhật. Theo em, Hình 1, Hình 2 có phải các mô tả cấu trúc tuần tự không? Tại sao?

Bước 1. Xác định số đo chiều dài a của sân.
Bước 2. Xác định số đo chiều rộng b của sân.
Bước 3. Tính diện tích sân theo công thức $S = a \times b$.
Bước 4. Thông báo kết quả tính diện tích S .

Hình 1.

Bước 1. Xác định số đo chiều rộng b của sân.
Bước 2. Xác định số đo chiều dài a của sân.
Bước 3. Tính diện tích sân theo công thức $S = a \times b$.
Bước 4. Thông báo kết quả tính diện tích S .

Hình 2.

Trả lời:

.....

.....

3. Việc nào dưới đây là việc có cấu trúc tuần tự? Tại sao?

Bước 1. Chọn văn bản.
Bước 2. Thực hiện lệnh Copy.
Bước 3. Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí cần sao chép văn bản đến.
Bước 4. Thực hiện lệnh Paste.

Hình 3. Sao chép văn bản

Bước 1. Đọc bài thơ.
Bước 2. Nếu chưa thuộc bài thơ thì quay lại Bước 1.
Bước 3. Đi ngủ.

Hình 4. Học thuộc bài thơ

Bước 1. Xác định số đo độ dài đáy a .
Bước 2. Xác định số đo chiều cao h .
Bước 3. Tính diện tích hình tam giác theo công thức $S = (a \times h) : 2$.
Bước 4. Đưa ra kết quả tính diện tích S .

Hình 5. Tính diện tích hình tam giác

Trả lời:

Hình 3:

.....

.....

Hình 4:

.....

.....

Hình 5:.....
.....
.....

4. Sắp xếp các thao tác dưới đây theo thứ tự đúng để thực hiện tạo biến trong Scratch.

A. Chọn nút lệnh **Tạo một biến**.

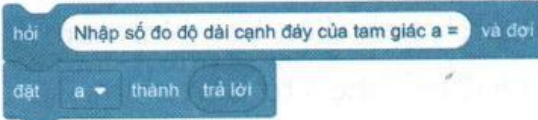
B. Chọn **OK**.

C. Gõ tên biến.

D. Chọn nhóm lệnh **Các biến số**.

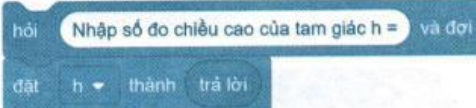
Thứ tự đúng:

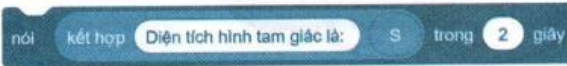
5. Sắp xếp các lệnh, khối lệnh dưới đây theo thứ tự đúng để tạo chương trình Scratch tương ứng với các bước tính diện tích hình tam giác ở Hình 5.

A. 

B. 

C. 

D. 

E. 

Lưu ý: Biểu thức $(a \times h) : 2$ được thể hiện tương ứng trong Scratch là



Thứ tự đúng:

6. Khoanh tròn vào chữ cái đặt trước đáp án đúng.

Các lệnh trong chương trình có cấu trúc tuần tự được thực hiện:

- A. Ngẫu nhiên không theo thứ tự.
- B. Theo thứ tự thực hiện khác nhau ở mỗi lần chạy chương trình.
- C. Tuần tự từ trên xuống dưới.
- D. Tuần tự từ dưới lên trên.

7. Chương trình Scratch tính diện tích hình tam giác đã sắp xếp ở bài tập 5 có phải là chương trình có cấu trúc tuần tự hay không? Tại sao?

Trả lời:.....

III. Thực hành

8. Tạo và chạy chương trình Scratch tính diện tích hình tam giác có số đo độ dài đáy a và chiều cao h được nhập từ bàn phím.

Gợi ý: Để thể hiện biểu thức $(a \times h) : 2$ trong Scratch em có thể kết hợp hai lệnh sau:

