

MÔN TIN HỌC – KHỐI 8

❖ LÝ THUYẾT

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

LẬP TRÌNH TRỰC QUAN

BÀI 4. THỂ HIỆN CẤU TRÚC Rẽ NHÁNH TRONG CHƯƠNG TRÌNH

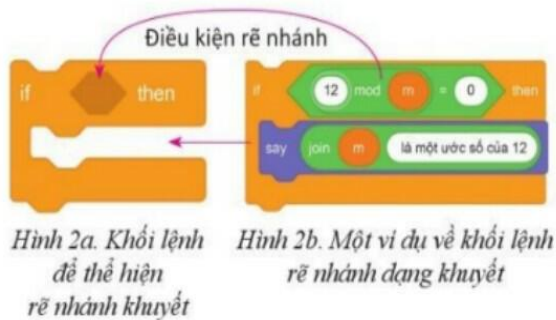
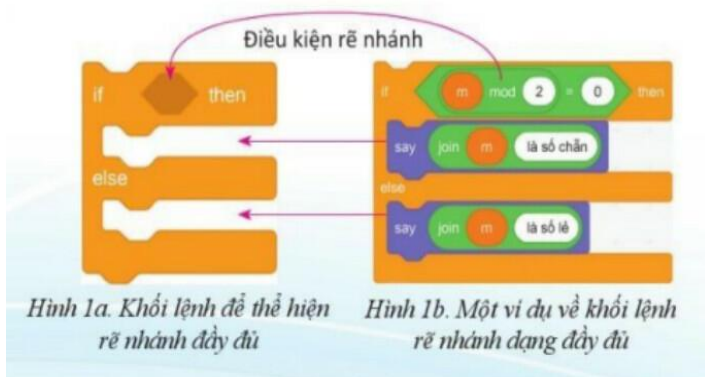
1. Thể hiện cấu trúc rẽ nhánh trong Scratch

- Ngôn ngữ Scratch có hai khối lệnh thể hiện cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán: rẽ nhánh dạng đầy đủ (*hình 1a SGK/ 92*) và rẽ nhánh dạng khuyết (*hình 2a SGK/ 92*).

- Điều kiện rẽ nhánh luôn là một biểu thức logic.

✚ *Ví dụ:* về một khối lệnh rẽ nhánh đầy đủ trong Scratch (*hình 1b SGK/ 92*)

✚ *Ví dụ:* về một khối lệnh rẽ nhánh đầy đủ trong Scratch (*hình 1b SGK/ 92*)



2. Thực hành

- Cùng tạo chương trình “Trò chơi mê cung” (xem *hình 4. Sơ đồ một cách chia nhỏ công việc SGK/93*)


- *Hướng dẫn:* xem SGK/94

❖ PHIẾU HỌC TẬP

Bài tập 1. Trong các câu sau, những câu nào đúng với môi trường lập trình Scratch?

- 1) Hoàn toàn thể hiện được cấu trúc rẽ nhánh của thuật toán
- 2) Khối lệnh rẽ nhánh dạng đầy đủ mới cần điều kiện rẽ nhánh, còn khối lệnh rẽ nhánh dạng khuyết không cần có điều kiện nào.
- 3) Điều kiện rẽ nhánh cần phải được thể hiện bằng một biểu thức logic.
- 4) Để thể hiện cấu trúc rẽ nhánh dạng khuyết, có thể dùng khối lệnh rẽ nhánh dạng đầy đủ (**if ... then ... else ...**) nhưng không kéo thả lệnh nào vào phần **else**.

Bài tập 2. Em hãy tạo chương trình Scratch để giải phương trình bậc nhất
 $ax + b = 0$.

-  HƯỚNG DẪN: xem trong 1. **Thể hiện cấu trúc rẽ nhánh trong Scratch** và 2. Thực hành của **BÀI 4. THỂ HIỆN CẤU TRÚC RẼ NHÁNH TRONG CHƯƠNG TRÌNH**