

MÔN TIN HỌC – KHỐI 8
(Tuần 27: Từ ngày 17.3.2025 – 22.3.2025)

❖ LÝ THUYẾT

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

LẬP TRÌNH TRỰC QUAN

BÀI 6. THỰC HÀNH TÌM VÀ SỬA LỖI

1. Tại sao phải gỡ lỗi và cách gỡ lỗi

- Chương trình hay khối lệnh không thể thực hiện đúng những gì mà người tạo ra nó mong muốn. Việc tìm nguyên nhân và sửa chữa những lỗi này gọi là gỡ lỗi (debug).
- Một số cách gỡ lỗi:
 - Đọc và kiểm tra chương trình
 - Thử đặt mình vào vị trí của máy tính, khi nhận được lệnh, khối lệnh như trong chương trình sẽ làm gì?
 - Tách nhỏ từng phần ra xem chúng có hoạt động như mong muốn không? Sửa lỗi nếu có lỗi, chạy thử trước và sau khi lắp ghép các khối đã chạy đúng ý muốn.

2. Thực hành tìm và sửa lỗi một chương trình tính giá trị của biểu thức

Nhiệm vụ: Bạn Ngọc tạo chương trình như ở *Hình 1a* (được lưu trong tệp *bai6_Thuchanh2.sb3*) để giúp nhân vật Mèo thực hiện phép tính và đưa ra kết quả của biểu thức sau:

$$T = \frac{1}{2} + \frac{1}{3} + \frac{1}{4} + \dots + \frac{1}{100}$$

Tuy nhiên khi chạy chương trình, nhân vật mèo không chạy thông báo nào. Em hãy giúp bạn Ngọc:

- Xác định nguyên nhân gây lỗi
- Chỉnh sửa chương trình (*Hình 1*) nhân vật Mèo đưa ra kết quả đúng

❖ PHIẾU HỌC TẬP

Câu 1: Tại sao phải tìm và sửa lỗi chương trình Scratch?

Câu 2: Gỡ lỗi (Debug) là gì?



Câu 3: Biểu thức đúng khi nào?

Câu 4: Sau khi gỡ lỗi xong chúng ta cần lưu lại bài. Đúng hay sai?

Câu 5: Một số cách gỡ lỗi là:

- A. Đọc và kiểm tra chương trình
- B. Thử đặt mình vào vị trí của máy tính, khi nhận được lệnh, khối lệnh như trong chương trình sẽ làm gì?
- C. Tách nhỏ từng phần ra xem chúng có hoạt động như mong muốn không? Sửa lỗi nếu có lỗi, chạy thử trước và sau khi lắp ghép các khối đã chạy đúng ý muốn.
- D. Tất cả đều đúng

🚧 **HƯỚNG DẪN:** xem trong 1. Tại sao phải gỡ lỗi và cách gỡ lỗi và 2. Thực hành tìm và sửa lỗi một chương trình tính giá trị của biểu thức của **BÀI 6. THỰC HÀNH TÌM VÀ SỬA LỖI**