

PHIẾU HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC

Môn: Tin học - Lớp 8 Tuần: 18

ÔN TẬP KIỂM TRA CUỐI KỲ I

I. MỤC TIÊU CẦN ĐẠT

1. Kiến thức:

- Củng cố các kiến thức đã học, giúp học sinh hệ thống lại kiến thức đã học từ đầu năm đến nay.

2. Kỹ năng:

2.1. Năng lực chung

- Thực hiện tiết bài tập này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố năng lực chung của học sinh như sau:

- **Năng lực tự chủ, tự học:** Học sinh có khả năng tự đọc sách giáo khoa và kết hợp với gợi ý của giáo viên để làm các bài tập.

- **Năng lực giao tiếp và hợp tác:** Học sinh thảo luận nhóm để giải các bài tập.

- **Năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo:** Học sinh đưa ra được thêm các ví dụ về thực tế đồng thời có thể mở rộng kiến thức để làm các bài tập nâng cao.

2.2. Năng lực Tin học

- Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố năng lực về Tin học của học sinh như sau:

+ **Năng lực A (NL_A):** Sử dụng và quản lý đúng cách các thiết bị, phần mềm thông dụng phương để phục vụ quá trình học tập cũng như trong cuộc sống.

+ **Năng lực C (NL_C):** Hiểu được tầm quan trọng của việc sử dụng ngôn ngữ lập trình.

+ **Năng lực D (NL_D):** Sử dụng được các phần mềm Pascal, Scratch, OnlineGDP để hỗ trợ quá trình học tập.

3. Thái độ (phẩm chất):

- Thực hiện bài học này sẽ góp phần hình thành và phát triển một số thành tố phẩm chất của học sinh như sau:

- Nhân ái: Thể hiện sự cảm thông và sẵn sàng giúp đỡ bạn trong quá trình học tập.

- Chăm chỉ: Thực hiện đầy đủ các hoạt động học tập một cách tự giác, tích cực.

- Trung thực: Thật thà, thẳng thắn trong báo cáo kết quả hoạt động cá nhân và theo nhóm, trong đánh giá và tự đánh giá.

- Trách nhiệm: Hoàn thành đầy đủ, có chất lượng các nhiệm vụ học tập.

II. KIẾN THỨC CƠ BẢN

HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC.	NỘI DUNG NỘI DUNG GHI BÀI, HỌC SINH CHÉP VÀO VỞ.
Hoạt động 1: <i>Đọc tài liệu và thực hiện các yêu cầu:</i>	

Câu 1: Phát biểu nào sau đây có thể lấy làm biểu thức điều kiện trong cấu trúc rẽ nhánh? Câu 2: Câu lệnh điều kiện dạng đầy đủ là: Câu 3: Hãy cho biết giá trị của biến X bằng bao nhiêu sau khi thực hiện câu lệnh: if (45 mod 3) = 0 then X :=X+2; (Biết rằng trước đó giá trị của biến X = 5) Câu 4: Ta có 2 lệnh sau: x:= 8; If x>5 then x := x +1; Giá trị của x là bao nhiêu? Câu 5: Các câu lệnh Pascal nào sau đây được viết đúng: Câu 6: Để tìm giá trị lớn nhất của 2 số a, b thì ta viết: Câu 7: Hãy chọn cách dùng sai. Muốn dùng biến X lưu giá trị nhỏ nhất trong các giá trị	Câu 1: B A. A:= B B. A > B C. N mod 100 D. “A nhỏ hơn B” Câu 2: D A. If < Điều kiện> then < Câu lệnh 1 >; Else < Câu lệnh 2 >; B. If < Điều kiện> then < Câu lệnh >; C. If < Điều kiện> then < Câu lệnh 1 >, < Câu lệnh 2 >; D. If < Điều kiện > then < Câu lệnh 1 > Else < Câu lệnh 2 >; Câu 3: C A. 5 B. 9 C. 7 D. 11 Câu 4: B A. 5 B. 9 C. 8 D. 6 Câu 5: C A. If x:= 5 then a = b; B. If x > 4; then a:= b; C. If x > 4 then a:=b else m:=n; D. If x > 4 then a:=b; else m:=n; Câu 6: D A. Max:=a; If b>Max then Max:=b; B. If a>b then Max:=a else Max:=b; C. Max:=b; If a>Max then Max:=a; D. Cả 3 câu đều đúng. Câu 7: B A. if A <= B then X := A else X := B; B. if A < B then X := A;
---	--

của hai biến A, B có thể dùng cấu trúc rẽ nhánh như sau:

Câu 8: IF $a > 8$ THEN $b := 3$
ELSE $b := 5$;

Khi a nhận giá trị là 0 thì b nhận giá trị nào?

Câu 9: Chọn câu lệnh Pascal hợp lệ trong các câu sau:

Câu 10: Hãy cho biết giá trị của biến X bằng bao nhiêu sau khi thực hiện câu lệnh:

$X := 10$;

IF $(91 \bmod 3) = 0$ then $X := X + 20$;

Câu 11: Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm mấy bước?

Câu 12: Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:

Câu 13: Hãy cho biết kết quả sau khi thực hiện thuật toán sau:

Bước 1. $Tam \leftarrow x$;

Bước 2. $x \leftarrow y$;

Bước 3. $y \leftarrow Tam$;

C. $X := B$; if $A < B$ then $X := A$;

D. if $A < B$ then $X := A$ else $X := B$;

Câu 8: B

A. 0

B. 5

C. 8

D. 3

Câu 9: C

A. If $x := a + b$ then $x := x + 1$;

B. If $a > b$ then $\max = a$;

C. If $a > b$ then $\max := a$ else $\max := b$;

D. If $5 := 6$ then $x := 100$;

Câu 10: A

A. 10

B. 30

C. 2

D. 1

Câu 11: B

A. 2

B. 3

C. 4

D. 5

Câu 12: B

A. Xác định bài toán $\rightarrow$ Viết chương trình $\rightarrow$ Mô tả thuật toán

B. Xác định bài toán $\rightarrow$ Mô tả thuật toán $\rightarrow$ Viết chương trình

C. Mô tả thuật toán $\rightarrow$ Xác định bài toán $\rightarrow$ Viết chương trình

D. Viết chương trình $\rightarrow$ Xác định bài toán $\rightarrow$ Mô tả thuật toán

Câu 13: B

A. Giá trị của biến x bằng giá trị của biến y

B. Hoán đổi giá trị hai biến x và y

C. Giá trị của biến y bằng giá trị của biến x

D. Khác

Câu 14: Hãy xác định bài toán sau: "Tìm số lớn nhất trong dãy n số tự nhiên cho trước"? Câu 15: Hãy chọn phát biểu Đúng: Câu 16: Hãy chọn phát biểu Sai? Câu 17: Xác định bài toán: “Kiểm tra n có phải là số nguyên tố hay không?”	Câu 14: A A. INPUT: Dãy n số tự nhiên. OUTPUT: Số lớn nhất trong dãy n số. B. INPUT: Dãy n số tự nhiên. OUTPUT: Số các số lớn nhất trong dãy n số. C. INPUT: Số lớn nhất trong dãy n số. OUTPUT: Dãy n số tự nhiên. D. INPUT: Số các số lớn nhất trong dãy n số. OUTPUT: Dãy n số tự nhiên. Câu 15: B A. Các bước giải bài toán trên máy tính là: Mô tả thuật toán → Xác định bài toán → Viết chương trình B. Cần phải xác định bài toán trước khi giải bài toán trên máy tính C. Máy tính có hiểu được chương trình viết bằng ngôn ngữ tự nhiên D. Với mỗi bài toán cụ thể, phải lựa chọn ngôn ngữ lập trình phù hợp rồi mới xây dựng thuật toán giải bài toán đó Câu 16: D A. Việc thực hiện cả 3 bước khi giải bài toán trên máy tính là cần thiết, nhất là đối với bài toán phức tạp B. Xác định bài toán là xác định rõ các điều kiện cho trước và kết quả cần thu được C. Dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện để giải một bài toán được gọi là thuật toán D. Đối với mỗi bài toán cụ thể chúng ta chỉ có 1 thuật toán duy nhất để giải bài toán đó trên máy tính Câu 17: A A. Input: Nhập số n; Output: n là số nguyên tố hoặc n không là số nguyên tố B. Input: n là số nguyên tố hoặc n không là số nguyên tố; Output: Nhập số n C. Input: n là số nguyên tố; Output: Nhập số n D. Input: Nhập số n; Output: n là số nguyên tố
---	---

Câu 18: Thuật toán là:

Câu 19: Mô tả thuật toán là:

Câu 20: Mô tả thuật toán pha trà mời khách

+ B1: Tráng âm, chén bằng
nước sôi

+ B2: Rót nước sôi vào ấm và đợi khoảng 3 đến 4 phút.

+ B3: Cho trà vào ấm

+ B4: Rót trà ra chén để mời khách.

Bài 1: Viết chương trình hoán đổi giá trị của x, y (được nhập từ bàn phím).

Nhập hai số vào hai biến x, y .

Nếu $x < y$ thì $\text{in } x$.

Nếu $x \geq y$ thì in y .

+ Giải thích ý nghĩa từng câu
lệnh?

+ Chạy chương trình từng trường hợp?

Câu 18: A

A. Dãy các thao tác cần thực hiện theo 1 trình tự xác định để thu được kết quả cần thiết từ những điều kiện cho trước.

B. Một thao tác cần thực hiện để thu được kết quả cần thiết từ những điều kiện cho trước.

C. Dãy các thao tác cần thực hiện để thu được kết quả cần thiết từ những điều kiện cho trước.

D. Tất cả đều sai

Câu 19: A

A. Liệt kê các bước thực hiện công việc.

B. Liệt kê các cách thực hiện công việc.

C. Liệt kê một bước thực hiện công việc.

D. Tất cả đều đúng

Câu 20: B

A. B1- B3-B4- B2

B. B1- B3- B2-B4

C. B2-B4-B1-B3

D. B3-B4-B1-B2

1. Viết chương trình hoán đổi giá trị của x và y.

program hoandoi;

```
uses crt;
```

```
var x,y,z:integer;
```

begin

```
clrscr;
```

```
write('Nhap gia tri x : '); readln(x);
```

```
write('Nhap gia tri y : '); readln(y);
```

$$Z := X;$$
$$x:=y;$$
$$y:=z;$$

```
writeln('Gia tri x la: ',x,'Gia tri y la: ',y);
```

Bài 2: Viết chương trình in ra số lớn hơn trong hai số a, b (được nhập từ bàn phím). Nhập hai số vào hai biến a, b. Nếu $a > b$ thì in a. Nếu $a \leq b$ thì in b. + Giải thích ý nghĩa từng câu lệnh? + Chạy chương trình từng trường hợp.? Bài 3: Một cửa hàng bán vở giá 5500đ/quyển, nếu mua chẵn chục thì giá 5000đ/quyển. Viết chương trình nhập vào số quyển vở cần mua và in ra màn hình giá tiền tương ứng. + Giải thích ý nghĩa từng câu lệnh? + Chạy chương trình từng trường hợp.? Bài 4: Viết chương trình giải phương trình $ax + b = 0$ (Các hệ số a, b được nhập từ bàn phím). Gợi ý: Nếu $a \neq 0$ thì phương trình có nghiệm $x = \frac{-b}{a}$ Nếu $a = 0$ và $b = 0$ thì phương trình có vô số nghiệm Nếu $a = 0$ và $b \neq 0$ thì phương trình vô nghiệm	<pre> readln; end. 2. <u>Viết chương trình in ra số lớn hơn trong hai số a, b (được nhập từ bàn phím).</u> program so_lon_hon; uses crt; var a,b:integer; begin clrscr; write('Nhap so a: '); readln(a); write('Nhap so b: '); readln(b); if a>b then writeln('So lon hon la: ',a) else if a<b then writeln('So lon hon la: ',b) else write('Hai so bang nhau la ',a); readln; end. 3. <u>Một cửa hàng bán vở giá 5500đ/quyển, nếu mua chẵn chục thì giá 5000đ/quyển. Viết chương trình nhập vào số quyển vở cần mua và in ra màn hình giá tiền tương ứng.</u> program bai6; uses crt; var N:integer; T:real; begin clrscr; write('So luong vo can mua: '); readln(N); if N>=10 then T:=5000*N else T:=5500*N; writeln('Tong so tien:',T:4:0); readln; end. 4. <u>Viết chương trình giải phương trình $ax + b = 0$ (Các hệ số a, b được nhập từ bàn phím).</u> program giai_pt; uses crt; var a,b,x:real; begin clrscr; write('Nhap a: '); readln(a); write('Nhap b: '); readln(b); if (a=0) then if(b=0) then writeln('Phuong trinh co vo so nghiem:') else writeln('Phuong trinh vo nghiem:') else writeln('Phuong trinh co nghiem x=: ',-b/a:4:2); readln; end. </pre>
--	--

--	--

III. BÀI GHI:

Phần trắc nghiệm:

Câu 1:	B
Câu 2:	D
Câu 3:	C
Câu 4:	B
Câu 5:	C
Câu 6:	D
Câu 7:	B
Câu 8:	B
Câu 9:	C
Câu 10:	A

Câu 11:	B
Câu 12:	B
Câu 13:	B
Câu 14:	A
Câu 15:	B
Câu 16:	B
Câu 17:	D
Câu 18:	A
Câu 19:	A
Câu 20:	B

Phần tự luận:

1. Viết chương trình hoán đổi giá trị của x và y.

```

program hoandoi;
uses crt;
var x,y,z:integer;
begin
clrscr;
write('Nhap gia tri x : '); readln(x);
write('Nhap gia tri y : '); readln(y);
z:=x;
x:=y;
y:=z;
writeln('Gia tri x la: ',x,'Gia tri y la: ',y);
readln;
end.

```

2. Viết chương trình in ra số lớn hơn trong hai số a, b (được nhập từ bàn phím).

```

program So_lon_hon;
uses crt;
var a,b:integer;
begin
clrscr;
write('Nhap so a: '); readln(a);

```

```

write('Nhap so b: '); readln(b);
if a>b then writeln('So lon hon la: ',a)
else if a<b then writeln('So lon hon la: ',b)
else write('Hai so bang nhau la ',a);
readln;
end.

```

3. Một cửa hàng bán vở giá 5500đ/quyển, nếu mua chẵn chục thì giá 5000đ/quyển. Viết chương trình nhập vào số quyển vở cần mua và in ra màn hình giá tiền tương ứng.

```

program Sotien_muavo;
uses crt;
var N:integer;
    T:real;
begin
clrscr;
write('So luong vo can mua: '); readln(N);
if N>=10 then T:=5000*N else T:=5500*N;
writeln('Tong so tien:',T:4:0);
readln;
end.

```

4. Viết chương trình giải phương trình $ax + b = 0$ (Các hệ số a, b được nhập từ bàn phím).

```

program Giai_pt;
uses crt;
var a,b,x:real;
begin
clrscr;
write('Nhap a: '); readln(a);
write('Nhap b: '); readln(b);
if (a=0) then
    if(b=0) then writeln('Phuong trinh co vo so nghiem:')
    else writeln('Phuong trinh vo nghiem:')
    else writeln('Phuong trinh co nghiem x=:',-b/a:4:2);

```


readln;

end.

IV. LUYỆN TẬP:

*** Hoạt động luyện tập:**

- Vận dụng sử dụng câu lệnh điều kiện để giải các bài tập tương tự.

*** Hoạt động vận dụng:**

- Tìm hiểu các bài tập mở rộng về câu lệnh điều kiện.