**Bài thực hành 1**

**LÀM QUEN VỚI FREE PASCAL**

**I. Mục tiêu**

1. Kiến thức:

- Bước đầu làm quen với môi trường lập trình Free pascal, nhận diện màn hình soạn thảo, cách mở các bảng chọn và chọn lệnh.

- Biết cách dịch sửa lỗi trong chương trình.

2. Kỹ năng:

- Rèn luyện cho học sinh các thao tác gõ được một chương trình đơn giản với ngôn ngữ lập trình Pascal và chạy chương trình.

3.Thái độ:

- Giúp học sinh có thái độ học tập đúng đắn nghiêm túc trong giờ học và có hứng thú khi học cách viết

chương trình Pascal.

**II. Phương pháp, phương tiện**

+ Phương pháp. Phương pháp thuyết trình, vấn đáp , tổ chức nhóm.

+ Phương tiện

Giáo viên: Giáo án, chuẩn bị máy và các phương tiện khác liên quan.

Học sinh: Vở, bút, sách giáo khoa.

**III. Các hoạt động dạy học**

1. Ổn định tổ chức: (1’)

2. Kiểm tra bài cũ: (5’) Em hãy nêu các từ khoá đã học?

3. Bài Mới:

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động 1:** **(15')**  ***Làm quen với việc khởi động và thoát khỏi Free Pascal, nhận biết các thành phần trên màn hình Free Pascal, môt số lệnh điều khiển với pm*** | |
| ? Nêu cách để khởi động Free Pascal.   * Có thể khởi động bằng cách nháy đúp chuột vào tên tệp Turbo.exe trong thư mục chứa tệp này.   ? Nêu cách để thoát khỏi chương trình Pascal.  Ta có thể sử dụng tổ hợp phím Alt + X để thoát khỏi Turbo Pascal  - Sau khi khởi động phần mềm. Yêu cầu hs quan sát màn hình của pm và so sánh với hình trong SGK  - Nhấn phím F10 để mở bảng chọn. Để di chuyển qua lại giữa các bảng chọn ta sử dụng phím nào?  - Nhấn phím Enter để mở một bảng chọn  - Quan sát các lệnh trong từng bảng chọn. | **Bài 1. Làm quen với việc khởi động và thoát khỏi Free Pascal. Nhận biết các thành phần trên màn hình của Free Pascal:**  a. Khởi động Free Pascal bằng một trong hai cách:  *Cách 1:* Nháy đúp chuột trên biểu t­ợng  trên màn hình nền;  *Cách 2:* Nháy đúp chuột trên tên tệp **free.exe** trong th­ mục chứa tệp này (th­ờng là th­ mục con **TP\BIN**).  b. Quan sát màn hình của Free Pascal và so sánh với hình 1.11 SGK.  c. Nhận biết các thành phần: Thanh bảng chọn; tên tệp đang mở; con trỏ; dòng trợ giúp phía d­ới màn hình.  d. Nhấn phím **F10** để mở bảng chọn, sử dụng các phím mũi tên sang trái và sang phải để di chuyển qua lại giữa các bảng chọn.  e. Nhấn phím **Enter** để mở một bảng chọn.  f. Quan sát các lệnh trong từng bảng chọn.  - Mở các bảng chọn bằng cách khác: Nhấn tổ hợp phím **Alt** và phím tắt của bảng chọn (chữ màu đỏ ở tên bảng chọn, ví dụ phím tắt của bảng chọn **File** là **F**, bảng chọn **Run** là **R**,...).  g. Sử dụng các phím mũi tên lên và xuống (ư và ¯) để di chuyển giữa các lệnh trong một bảng chọn.  h. Nhấn tổ hợp phím **Alt+X** để thoát khỏi Turbo Pascal. |
| **Hoạt động 2: (20’) *Soạn thảo chương trình đơn giản*** | |
| Yêu cầu hs thực hiện soạn thảo, lưu, dịch và chạy chương trình  GV: Hướng dẫn và giải thích một số lệnh cho hs. | **Bài 2: Soạn thảo, lưu, dịch và chạy chương trình đơn giản.**  Học sinh soạn thảo chương trình trên máy tính theo hướng dẫn của giáo viên.  a. Khởi động Free Pascal và gõ lệnh  **program** CT\_Dau\_tien;  **uses** crt;  **begin**  clrscr;  writeln('Chao cac ban');  write('Minh la Free Pascal’);  **end**.  b. Nhấn phím F2 hoặc vào File -> save để lưu chuong trình.  c. Nhấn tổ hợp phím Ctrl + F9 để dịch chương trình  d. Nhấn tổ hợp phím Alt + F9 để chạy chương trình. Sau đó nhấn tổ hợp phím Alt + F5 để dịch xem kết quả |

|  |  |
| --- | --- |
| **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** |
| **Hoạt động 1: (18') *Tìm hiểu một số lỗi trong chương trình và thông báo lỗi*** | |
| Bài tập 3 - SGK  - Yêu cầu HS gõ ch­ương trình phần a trong sgk  - Theo dõi và hư­ớng dẫn trên các máy.  - Mở ch­ương trình đã chuẩn bị sẵn từ trong máy chủ, dịch và chạy ch­ương trình trên máy chủ. | **Bài 3: *Tìm hiểu một số lỗi trong chương trình và thông báo lỗi***  HS thực hiện theo yêu cầu của bài, quan sát lỗi hiện lên màn hình.  a. Lỗi 36: Thiếu BEGIN  b. Lỗi 10: Không tìm thấy kết thúc tệp (thiếu END.)  c. Nhấn tổ hợp phím Alt + x để thoát nhưng không lưu chỉnh sửa |
| **Hoạt động 2: (20') *Tìm hiểu cách chỉnh sửa chương trình.*** | |
| YC học sinh chỉnh sửa chương trình trong bài tập 2. Để in ra lời chào tên của hs | ***Bài 4: Chỉnh sửa chương trình để in ra lời chào tên của em.***  VD: Chao cac ban  Minh la thao Thị My  Hs thực hiện chỉnh sửa chương trình, dịch và chạy chương trình. Quan sát kết quả |

**IV. Củng cố** (5')

- Yêu cầu hs nhắc lại cách kiểm tra lỗi chương trình, cách chạy chương trình, cách quan sát kết quả.

- Chỉnh sửa một số lỗi hs mắc phải trong quá trình thực hành

- Cần nắm được cấu trúc của một chương trình.

**V. Dặn dò** (1')

- Bạn nào có máy tính thì về nhà làm lại các bài tập đã thực hành

- Về nhà xem, nghiên cứa trước nội dung bài 3.