Trường THCS Nguyễn Đức Cảnh GV: Nguyễn Thị Thanh Trúc

Tổ Tin học

Tuần 5

**TÊN BÀI DẠY:**

**BÀI THỰC HÀNH 1. LÀM QUEN VỚI FREE PASCAL**

**MÔN TIN HỌC 8. THỜI GIAN: 1 TIẾT**

|  |  |
| --- | --- |
| **HƯỚNG DẪN HỌC TẬP** | **NỘI DUNG GHI VỞ** |
| HS đọc SGK và trả lời các câu hỏi:  - Nêu mục đích, yêu cầu của bài thực hành?  Bài 1:  - Muốn khởi động Pascal em làm thế nào?  - Em hãy chỉ ra các thành phần trên màn hình Free Pascal: thanh bảng chọn, tên tệp đang mở, con trỏ, dòng trợ giúp phía dưới màn hình?  - Tìm hiểu tác dụng của các phím và tổ hợp phím: F10, phím mũi tên, Enter, Alt+X  Bài 2:  - Em hãy soạn thảo đoạn chương trình ở bài 2 câu a) (được in màu trong SGK), sử dụng các phím Enter, Delete, Backspace.  - Em hãy cho biết cách sử dụng cặp từ khóa begin, end?  - Lệnh clrscr là lệnh gì? Để sử dụng lệnh clrscr thì em cần khai báo gì?  - Sau khi gõ xong đoạn chương trình ở bài 2 câu a), em lưu chương trình bằng cách nào?  - Dùng tổ hợp phím nào để dịch chương trình? Khi dịch chương trình thành công thì màn hình thông báo gì?  - Dùng tổ hợp phím nào để chạy chương trình? Xem kết quả hiển thị trên màn hình?  - Em hãy tìm hiểu thêm kết quả của lệnh Run?  Bài 3:  - Sau khi dịch và chạy xong chương trình ở bài 2. Em hãy thực hiện xóa chấm phẩy cuối câu rồi dịch chương trình, quan sát các lỗi được thông báo ở khung bên dưới cửa sổ Pascal. Tương tự, thực hiện lần lượt xóa begin, uses crt. ..  - Mỗi lỗi sẽ có một thông báo cụ thể, em hãy đọc hiểu các thông báo đó.  Bài 4  Em hãy thực hiện bài 4, quan sát kết quả thu được  Dặn dò: luyện tập nhiều lần thao tác dịch và sửa lỗi chương trình. | - Dịch chương trình: Alt + F9  - Chạy chương trình: Ctrl + F9  - Pascal không phân biệt chữ hoa, chữ thường  - Lệnh write và writeln đều thông báo ra màn hình thông tin dạng văn bản và số, nhưng writeln đưa con trỏ xuống đầu dòng tiếp theo.  - Thông báo ra màn hình dạng văn bản: write(‘ <văn bản> ’)  - Thông báo ra màn hình dạng số: write( <số> );  - Lệnh clrscr: xóa màn hình, được sử dụng sau khi khai báo thư viện crt. |

Tuần 6

**TÊN BÀI DẠY:**

**BÀI 3. CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU**

**MÔN TIN HỌC 8. THỜI GIAN: 1 TIẾT**

|  |  |
| --- | --- |
| **HƯỚNG DẪN HỌC TẬP** | **NỘI DUNG GHI VỞ** |
| Em hãy đọc SGK và trả lời các câu hỏi trong phần này.  1. Dữ liệu và kiểu dữ liệu  - Các ngôn ngữ lập trình thường phân chia dữ liệu thành các kiểu gì?  - Dữ liệu kiểu số nguyên được phân chia thành những kiểu nhỏ hơn theo phạm vi giá trị như thế nào?  - Em hãy đọc bảng 1.1 để biết phạm vi giá trị của từng kiểu dữ liệu?  - Trong Pascal, để chỉ rõ cho chương trình dịch hiểu dãy chữ số là kiểu xâu, ta phải thêm kí hiệu nào?  2. Các phép toán với dữ liệu kiểu số  - Đọc bảng 1.2 trang 21 và cho biết có những phép toán nào?  - Cho biết kết quả của các phép chia lấy phần nguyên và phần dư sau:  4 mod 3  5 div 2  15 mod 3  3. Các phép so sánh  - Đọc bảng 1.3 và cho biết có những phép so sánh nào trong Pascal?  - Kết quả của phép so sánh là gì>  4. Giao tiếp người- máy tính  - Có những trường hợp tương tác người máy nào?  - Để thông báo kết quả tính toán ra màn hình, em dùng lệnh gì?  - Để đọc dữ liệu vào từ bàn phím, em dùng lệnh gì?  - Lệnh nào để tạm dừng chương trình?  - Muốn tạm dừng chương trình trong 1 giây em dùng lệnh nào?  - Muốn tạm dừng chương trình chờ nhấn phím enter em dùng lệnh gì?  Dặn dò: làm các bài tập trang 24, 25 | **1. Dữ liệu và kiểu dữ liệu**  Các kiểu dữ liệu cơ bản:  - Integer (số nguyên)  - Real (số thực)  - Char (kí tự)  - String (xâu kí tự)  **2. Các phép toán với dữ liệu kiểu số:**  - Các phép toán với kiểu số nguyên và số thực: +, - , \*, /  - Các phép toán chỉ dành cho kiểu số nguyên:  + Div: chia lấy phần nguyên  + Mod: chia lấy phần dư  Ví dụ: 15 div 2 = 7  15 mod 2 = 1  - Trong ngôn ngữ lập trình chỉ sử dụng dấu ngoặc đơn trong các phép toán, ví dụ:  Trong toán học: [(x+5)(x-4) +7]  2  Được viết lại: ((x+5)\*(x-4)+7) / 2  **3. Các phép so sánh:**  - Bằng =  - Khác <>  - Nhỏ hơn <  - Nhỏ hơn hoặc bằng <=  - Lớn hơn >  - Lớn hơn hoặc bằng >=  Kết quả của phép so sánh là đúng hoặc sai  Ví dụ: 3<2 → sai  6<>5 → đúng  **4. Giao tiếp người- máy tính**  a) Thông báo kết quả tính toán:  VD: Write(‘nam sinh la:’);  b) Nhập dữ liệu:  VD: Read(namsinh);  c) Tạm dừng chương trình:  VD: Delay(2000); dừng chương trình trong 2 giây  Readln: tạm dừng chương trình chờ nhấn phím Enter.  d) Hộp thoại |