

MÔN TIN HỌC – KHỐI 8
(Tuần 28: Từ ngày 25.3.2024 – 30.3.2024)

❖ **LÝ THUYẾT**

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

LẬP TRÌNH TRỰC QUAN

BÀI 2. SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH

1. Biến và hằng trong chương trình

- Biến (gọi đầy đủ là biến nhớ) là tên một vùng bộ nhớ, nơi lưu trữ các dữ liệu trong chương trình. Giá trị biến được xác định và có thể thay đổi khi chạy chương trình.
- Trong một chương trình Scratch, biến được tạo và đặt tên theo các bước như ở Hình 2 SGK/86
- ✚ **Ví dụ:** (xem bảng 1 SGK/86) Về lệnh gán và lệnh thay đổi giá trị của biến
- Hằng để chỉ một đại lượng được đặt tên. Giá trị của hằng không thay đổi trong khi chạy chương trình.

2. Các kiểu dữ liệu trong Scratch

- Các kiểu dữ liệu: Số, Logic, Xâu kí tự.
- Miền giá trị
 - + Số: Bao gồm số nguyên và số thập phân.
 - + Logic: Bao gồm hai giá trị True (đúng) và False (sai).
 - + Xâu kí tự: Bao gồm kí tự hoặc dãy kí tự
- ✚ **Ví dụ:** (xem bảng 2 SGK/87) Ba kiểu dữ liệu trong Scratch

❖ PHIẾU HỌC TẬP

Bài tập. Em hãy tạo chương trình Scratch để giải quyết bài toán:

- 1) Một vận động viên chạy hết quãng đường dài s km, trong thời gian t giây gồm cả n giây nghỉ giữa đường chạy. Hãy tính tốc độ chạy của vận động viên đó.
- 2) R là hợp chất của S (sulfur) và O (Oxygen), khối lượng phân tử của R là 64 amu. Biết khối lượng nguyên tử của S là 32 amu, khối lượng nguyên tử của O là 16 amu, phần trăm khối lượng của O trong R là 50%. Hãy xác định số lượng nguyên tử trong hợp chất.

HƯỚNG DẪN: xem trong 1. **Biến và hằng trong chương trình** và 2. **Các kiểu dữ liệu trong Scratch** của **BÀI 2. SỬ DỤNG BIẾN TRONG CHƯƠNG TRÌNH**