

MÔN TIN HỌC – KHỐI 8
(Tuần 29: Từ ngày 01.4.2024 – 06.4.2024)

❖ LÝ THUYẾT

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

LẬP TRÌNH TRỰC QUAN

BÀI 3. SỬ DỤNG BIỂU THỨC TRONG CHƯƠNG TRÌNH

1. Biểu thức kiểu số

- Nhóm **Operators** trong **Scratch** cung cấp những phép toán để tạo ra biểu thức kiểu số. (xem *bảng 1. Một số phép toán thường dùng trong Scratch SGK/88*)

🔧 Ví dụ 1: xem SGK/ 89

Lệnh trong Scratch	Ý nghĩa	Ví dụ
Phép toán số học		
	Phép cộng	 cho kết quả là 5.
	Phép trừ	 cho kết quả là 2.
	Phép nhân	 cho kết quả là 6.
	Phép chia	 cho kết quả là 7.5.
	Phép chia lấy phần dư	 cho kết quả là 2.
	Phép làm tròn	 cho kết quả là 2.  cho kết quả là 3.

2. Biểu thức kiểu logic

- Trong nhóm **Operators** còn có phép toán so sánh. (xem *bảng 2. Các phép toán logic trong Scratch SGK/89*)



- Phép so sánh <
- Phép so sánh =
- Phép so sánh >
- Phép toán và: AND
- Phép toán hoặc: OR
- Phép phủ định NOT

📌 **Ví dụ 2:** xem SGK/ 89

3. Biểu thức kiểu chuỗi ký tự

- Chuỗi ký tự là một biểu thức kiểu chuỗi ký tự. **Ví dụ:** xem hình 1 SGK/90
- Với phép toán **join** (thuộc nhóm **Operators**) trong Scratch, ta có thể kết nối các biểu thức chuỗi ký tự với nhau để tạo ra được biểu thức chuỗi ký tự mới dài hơn. **Ví dụ:** xem ví dụ 3 và hình 2 SGK/90

❖ PHIẾU HỌC TẬP

Bài tập 1. Em hãy biểu diễn các biểu thức sau đây trong Scratch và cho biết mỗi biểu thức đó thuộc kiểu dữ liệu nào.

- $(m + n) : | 5 + d |$;
- (P không chia hết cho 3);
- $(x > 30)$ và $(y < 100)$;
- “Hãy nhập mật khẩu”.

Bài tập 2. Em hãy tạo chương trình Scratch để nhập từ bàn phím số giây X, sau đó thông báo ra màn hình kết quả đổi X thành giờ, phút và giây. Ví dụ, nếu X là “3678 giây” thì kết quả cần thông báo ra màn hình là “1 giờ 1 phút 18 giây”.

📌 **HƯỚNG DẪN:** xem trong 1. **Biểu thức kiểu số**; 2. **Biểu thức kiểu logic** và 3. **Biểu thức kiểu chuỗi ký tự** của **BÀI 3. SỬ DỤNG BIỂU THỨC TRONG CHƯƠNG TRÌNH**