

## MÔN TIN HỌC – KHỐI 8

(Tuần 30: Từ ngày 08.4.2024 – 13.4.2024)

### ❖ LÝ THUYẾT

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

#### LẬP TRÌNH TRỰC QUAN

#### BÀI 4. THỂ HIỆN CẤU TRÚC Rẽ NHÁNH TRONG CHƯƠNG TRÌNH

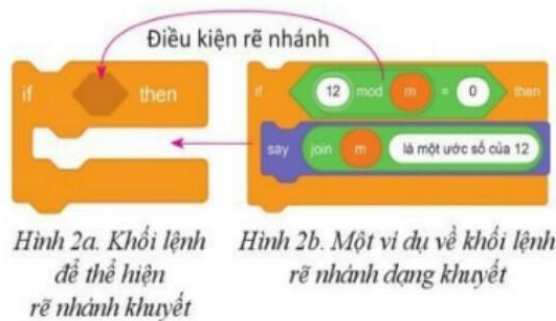
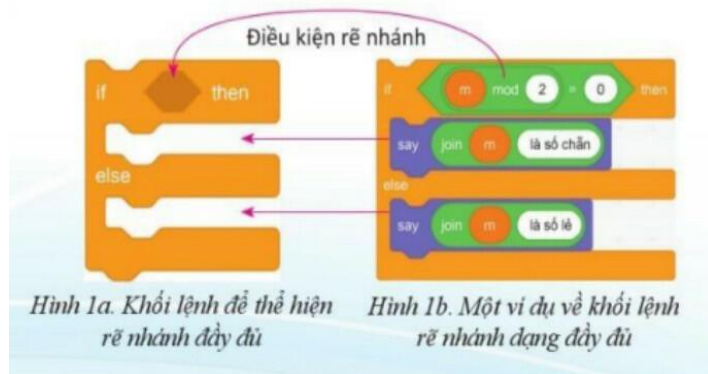
##### 1. Thể hiện cấu trúc rẽ nhánh trong Scratch

- Ngôn ngữ Scratch có hai khối lệnh thể hiện cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán: rẽ nhánh dạng đầy đủ (*hình 1a SGK/ 92*) và rẽ nhánh dạng khuyết (*hình 2a SGK/ 92*).

- Điều kiện rẽ nhánh luôn là một biểu thức logic.

✚ **Ví dụ:** về một khối lệnh rẽ nhánh đầy đủ trong Scratch (*hình 1b SGK/ 92*)

✚ **Ví dụ:** về một khối lệnh rẽ nhánh đầy đủ trong Scratch (*hình 1b SGK/ 92*)



##### 2. Thực hành

- Cùng tạo chương trình “Trò chơi mê cung” (xem *hình 4. Sơ đồ một cách chia nhỏ công việc SGK/93*)

- **Hướng dẫn:** xem SGK/94

## ❖ PHIẾU HỌC TẬP

**Bài tập 1.** Trong các câu sau, những câu nào đúng với môi trường lập trình Scratch?

- 1) Hoàn toàn thể hiện được cấu trúc rẽ nhánh của thuật toán
- 2) Khối lệnh rẽ nhánh dạng đầy đủ mới cần điều kiện rẽ nhánh, còn khối lệnh rẽ nhánh dạng khuyết không cần có điều kiện nào.
- 3) Điều kiện rẽ nhánh cần phải được thể hiện bằng một biểu thức logic.
- 4) Để thể hiện cấu trúc rẽ nhánh dạng khuyết, có thể dùng khối lệnh rẽ nhánh dạng đầy đủ (**if ... then ... else ...**) nhưng không kéo thả lệnh nào vào phần **else**.

**Bài tập 2.** Em hãy tạo chương trình Scratch để giải phương trình bậc nhất  
 $ax + b = 0$ .

 HƯỚNG DẪN: xem trong 1. **Thể hiện cấu trúc rẽ nhánh trong Scratch** và 2. Thực hành của **BÀI 4. THỂ HIỆN CẤU TRÚC RẼ NHÁNH TRONG CHƯƠNG TRÌNH**