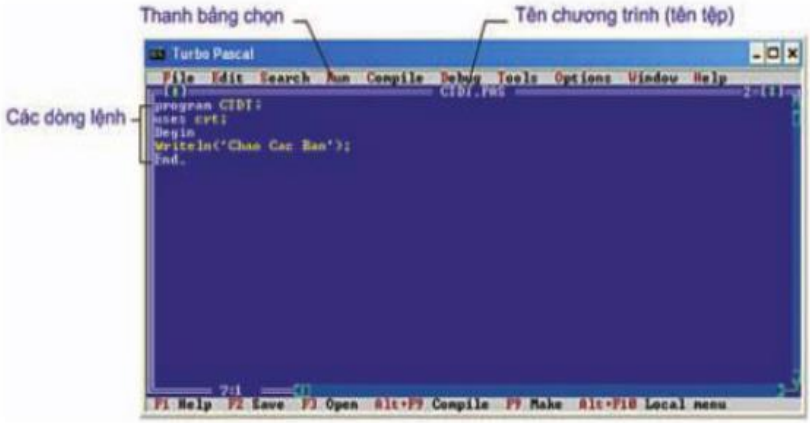
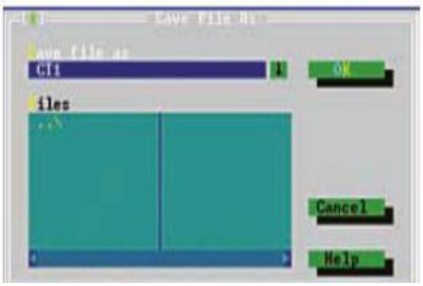
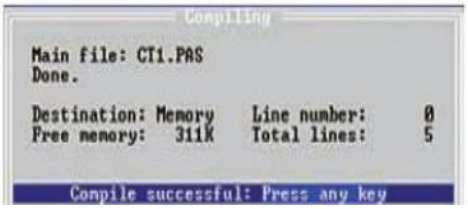
PHIẾU HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC
TIN HỌC 8 TUẦN 3 (20/09-25/09)

NỘI DUNG	GHI CHÚ
Tên bài học/ chủ đề	**BÀI THỰC HÀNH 1: LÀM QUEN VỚI TURBO PASCAL**

Hoạt động 1: Học sinh ghi bài	BÀI 1. Khởi động và thoát khỏi Pascal
	Cách 1: Nháy đúp chuột vào biểu tượng trên màn hình nền;
	Cách 2: Nháy đúp chuột vào tên tệp Turbo.exe trong thư mục chứa tệp này (thường là thư mục con TP\BIN).
	 
	BÀI 2. Soạn thảo, lưu, dịch và chạy một chương trình đơn giản.
	a) Khởi động lại Turbo Pascal và gõ các dòng lệnh dưới đây:
	`program CT_Dau_tien;`
	`uses crt;`
	`begin`
	`  clrscr;`
	`  writeln('Chao cac ban');`
	`  writeln('Toi la Turbo Pascal');`
	`end.`

	b) Nhấn phím F2 (hoặc lệnh File → Save) để lưu chương trình. Khi hộp thoại hiện ra, gõ tên tệp (ví dụ CT1) trong ô Save file as (phần mở rộng ngầm định là .pas) và nhấn Enter (hoặc nháy OK).  c) Nhấn tổ hợp phím Alt+F9 để dịch chương trình. Khi đó chương trình được dịch và kết quả hiện ra có thể như hình 14 sau đây:  d) Nhấn tổ hợp phím Ctrl+F9 để chạy chương trình. Sau đó nhấn tổ hợp phím Alt+F5 để quan sát kết quả.
Hoạt động 2: Học sinh học bài và làm bài	➢ **Viết chương trình in ra màn hình các câu:** **Họ và Tên học sinh.** **Lớp học.**

PHIẾU HƯỚNG DẪN HỌC SINH TỰ HỌC
TIN HỌC 8 TUẦN 4 (27/09-02/10)

<table>
<tr><th>NỘI DUNG</th><th>GHI CHÚ</th></tr>
<tr><td>Tên bài học/
chủ đề</td><td>BÀI 3: CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU</td></tr>
<tr><td>Hoạt động 1: Học sinh ghi bài</td><td>
<h2>1. Dữ liệu và kiểu dữ liệu</h2>
<table>
<tr><th>Tên kiểu</th><th>Phạm vi giá trị</th></tr>
<tr><td>integer</td><td>Số nguyên trong khoảng từ − 32768 đến 32767.</td></tr>
<tr><td>real</td><td>Số thực có giá trị tuyệt đối trong khoảng $2,9 \times 10^{-39}$ đến $1,7 \times 10^{38}$ và số 0.</td></tr>
<tr><td>char</td><td>Kí tự trong bảng chữ cái.</td></tr>
<tr><td>string</td><td>Xâu kí tự, tối đa gồm 255 kí tự.</td></tr>
</table>
<h2>2. Các phép toán với dữ liệu kiểu số</h2>
<table>
<tr><th>Kí hiệu</th><th>Phép toán</th><th>Kiểu dữ liệu</th></tr>
<tr><td>+</td><td>cộng</td><td>số nguyên, số thực</td></tr>
<tr><td>-</td><td>trừ</td><td>số nguyên, số thực</td></tr>
<tr><td>*</td><td>nhân</td><td>số nguyên, số thực</td></tr>
<tr><td>/</td><td>chia</td><td>số nguyên, số thực</td></tr>
<tr><td>div</td><td>chia lấy phần nguyên</td><td>số nguyên</td></tr>
<tr><td>mod</td><td>chia lấy phần dư</td><td>số nguyên</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

<table>
<tr>
<td></td>
<td>

3. Các phép so sánh

Phép so sánh	Kí hiệu toán học	Kí hiệu trong Pascal	Ví dụ trong Pascal
Bằng	=	=	5 = 5
Khác	≠	<>	6 <> 5
Nhỏ hơn	<	<	3 < 5
Nhỏ hơn hoặc bằng	≤	<=	5 <= 6
Lớn hơn	>	>	9 > 6
Lớn hơn hoặc bằng	≥	>=	9 >= 6

4. Giao tiếp người - máy tính

- Thông báo kết quả tính toán
- Nhập dữ liệu
- Tạm dừng chương trình
- Hộp thoại

</td>
</tr>
<tr>
<td>Hoạt động 2: Học sinh học bài và làm bài</td>
<td>

1. Các ngôn ngữ lập trình thường phân chia dữ liệu cần xử lí theo các kiểu khác nhau, với các phép toán có thể thực hiện trên từng kiểu dữ liệu đó.
2. Quá trình trao đổi dữ liệu hai chiều giữa người và máy tính khi chương trình hoạt động thường được gọi là giao tiếp hoặc tương tác người máy.

</td>
</tr>
</table>