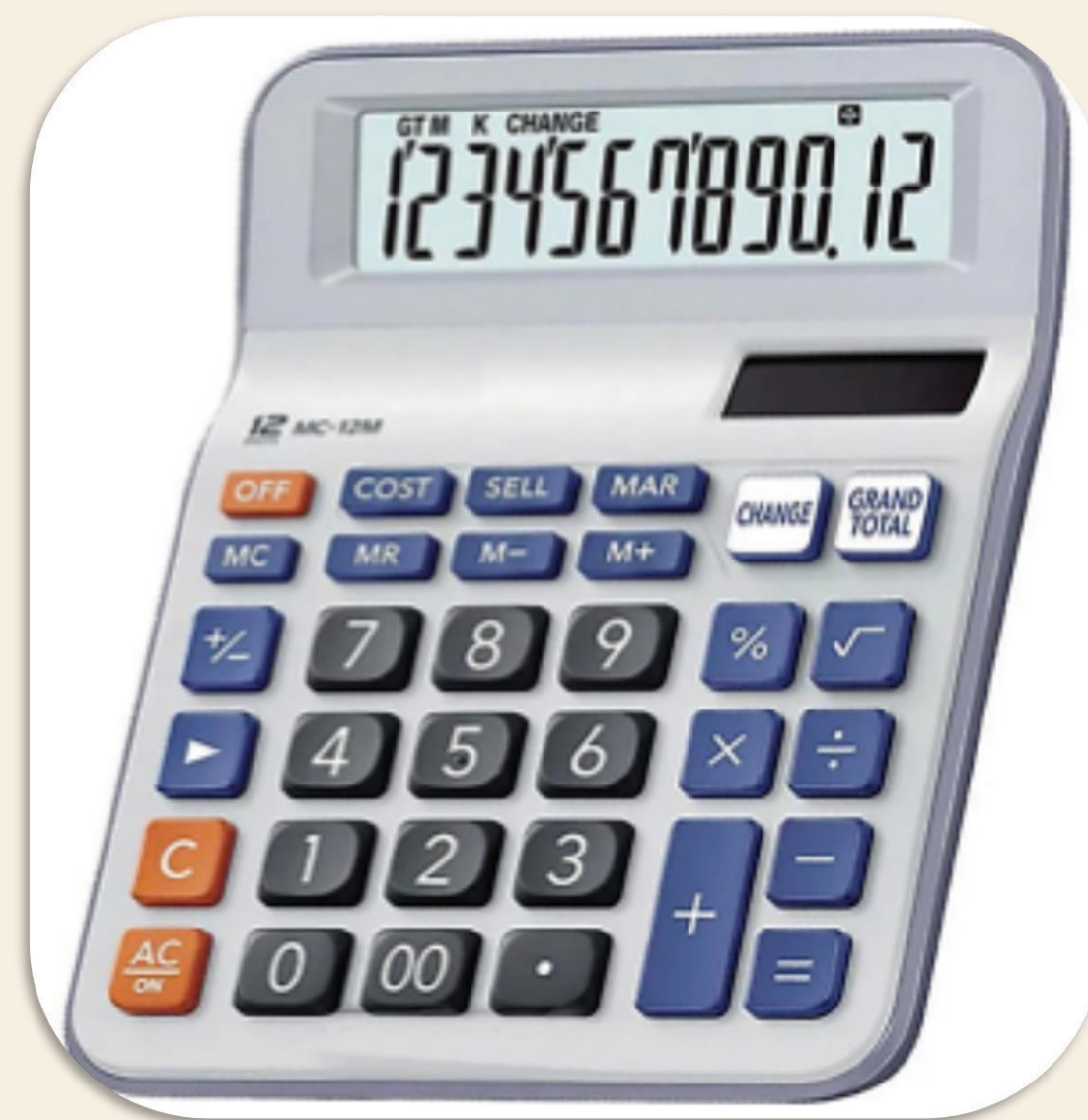


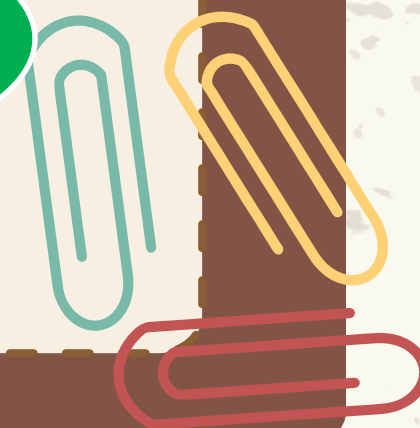
BÀI 25

BIẾN NHỎ





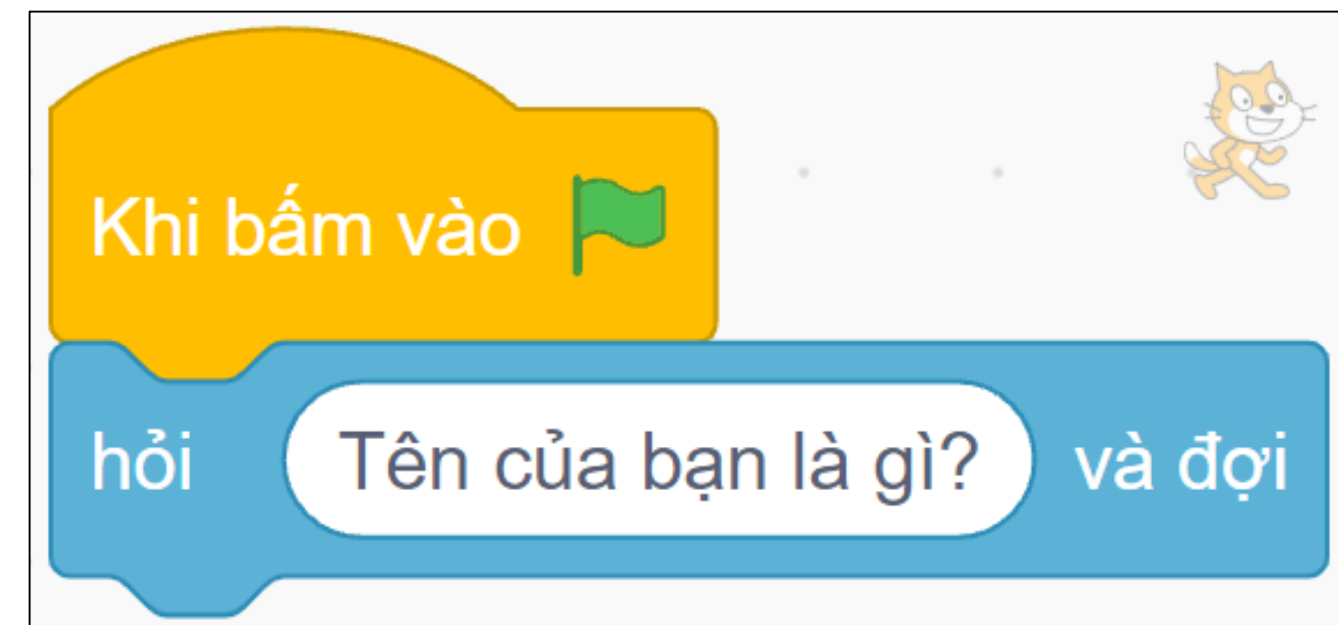
Máy tính cầm tay thực
hiện các phép tính
như thế nào?



1. Biến trả lời



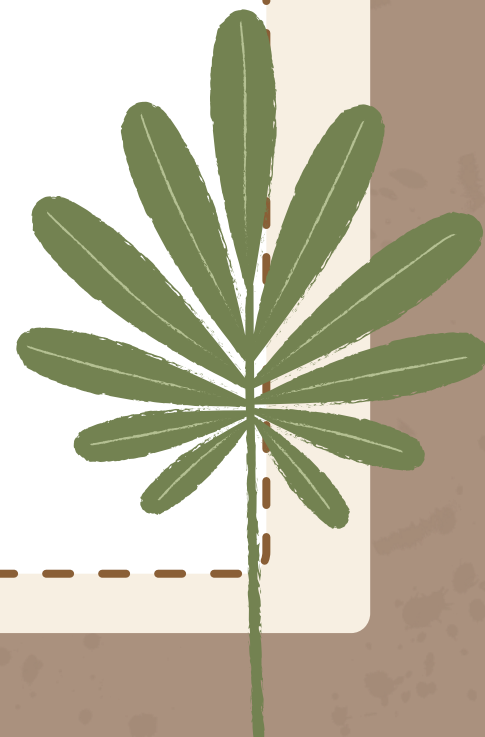
Hình 25.2. Biến **trả lời** hiển thị trên sân khấu



Hình 25.3. Khối lệnh nhập tên người dùng



Em hãy quan sát **hình 25.2, 25.3** và thực hiện các yêu cầu trong SGK trang 76, 77 để tìm hiểu cách **nhận biết biến trả lời** và **nhập giá trị của biến trả lời**.



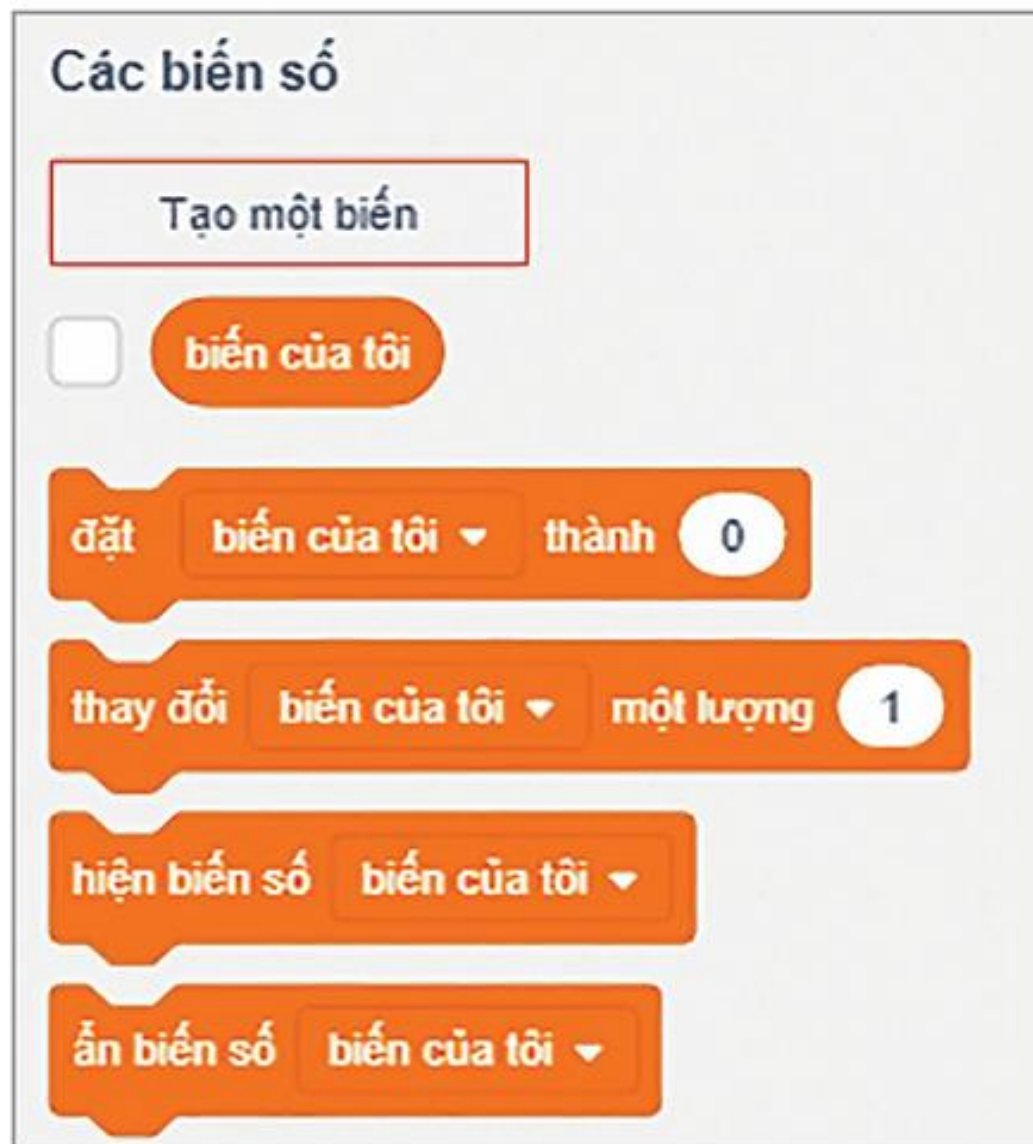
1. Biến trả lời

- Biến **trả lời** là biến có sẵn trong nhóm **Cảm biến** dùng để lưu giá trị nhập vào từ bàn phím.

- Sử dụng lệnh  để nhập giá trị từ bàn phím vào biến **trả lời**.



2. Biến của người dùng



Hình 25.6. Một số lệnh trong nhóm **Các biến số**



Hình 25.7.
Đặt tên biến nhớ



Hình 25.8. Nhập giá trị vào biến của người dùng



Quan sát hình 25.6, 25.7, 25.8, thực hiện các yêu cầu trong SGK trang 78, tạo biến của người dùng, nhập giá trị vào biến đó.



2. Biến của người dùng

- Biến của người dùng được nhập giá trị bằng lệnh:

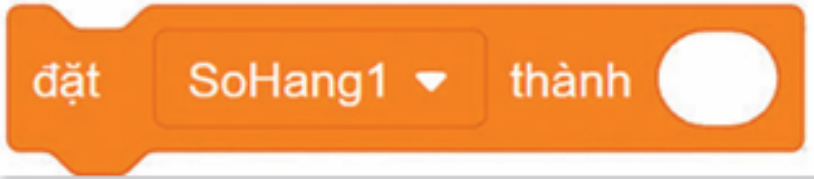
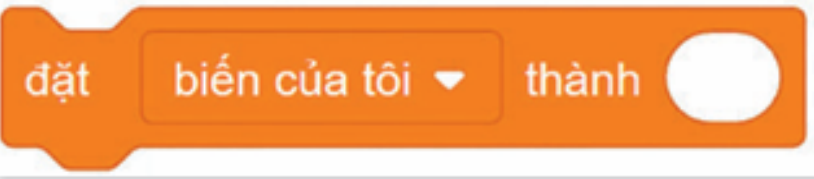


- Trong nhóm **Các biến số** có , cách sử dụng cũng như biến của người dùng.



Luyện tập

Câu 1. Ghép nội dung các ô ở mỗi cột cho đúng:

Biến	Đặc điểm	Nhập giá trị bằng lệnh
1. 	a. Có sẵn trong nhóm Các biến số	A. 
2. 	b. Có sẵn trong nhóm Cảm biến	B. 
3. 	c. Do người lập trình tạo	C. 

Đáp án: 1.b.C – 2.c.A – 3.a.B

Luyện tập

Câu 2. Sắp xếp các bước tạo biến của người dùng.

- a** Vào nhóm lệnh **Các biến số**
- b** Đặt tên cho biến
- c** Gõ phím **Enter**
- d** Nháy chuột chọn

Đáp án: a – d – b – c

Tạo một biến

Vận dụng

Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

- Khởi động **Scratch**.
- Tạo và hiển thị các biến cho nhân vật mèo (hình 25.9).
- Tạo chương trình nhập cho các biến có giá trị như trong hình 25.9.



Hình 25.9.
Hiển thị các biến trên sân khấu

Ghi nhớ

- ✓ Biến là nơi chứa các giá trị khi chạy chương trình.
- ✓ Cách nhập giá trị cho biến.

Biến	Nhập giá trị bằng lệnh
1. trả lời	A. hỏi và đợi
2. biến của tôi	B. đặt biến của tôi ▾ thành
3. Biến người dùng	



**Cảm ơn các con đã
lắng nghe!**

