



SCRATCH

**Xin chào các
em đến với bài
học hôm nay**



Chương trình bên
thực hiện công
việc gì?





Chương trình bên thực
hiện công việc gì?



BÀI 30

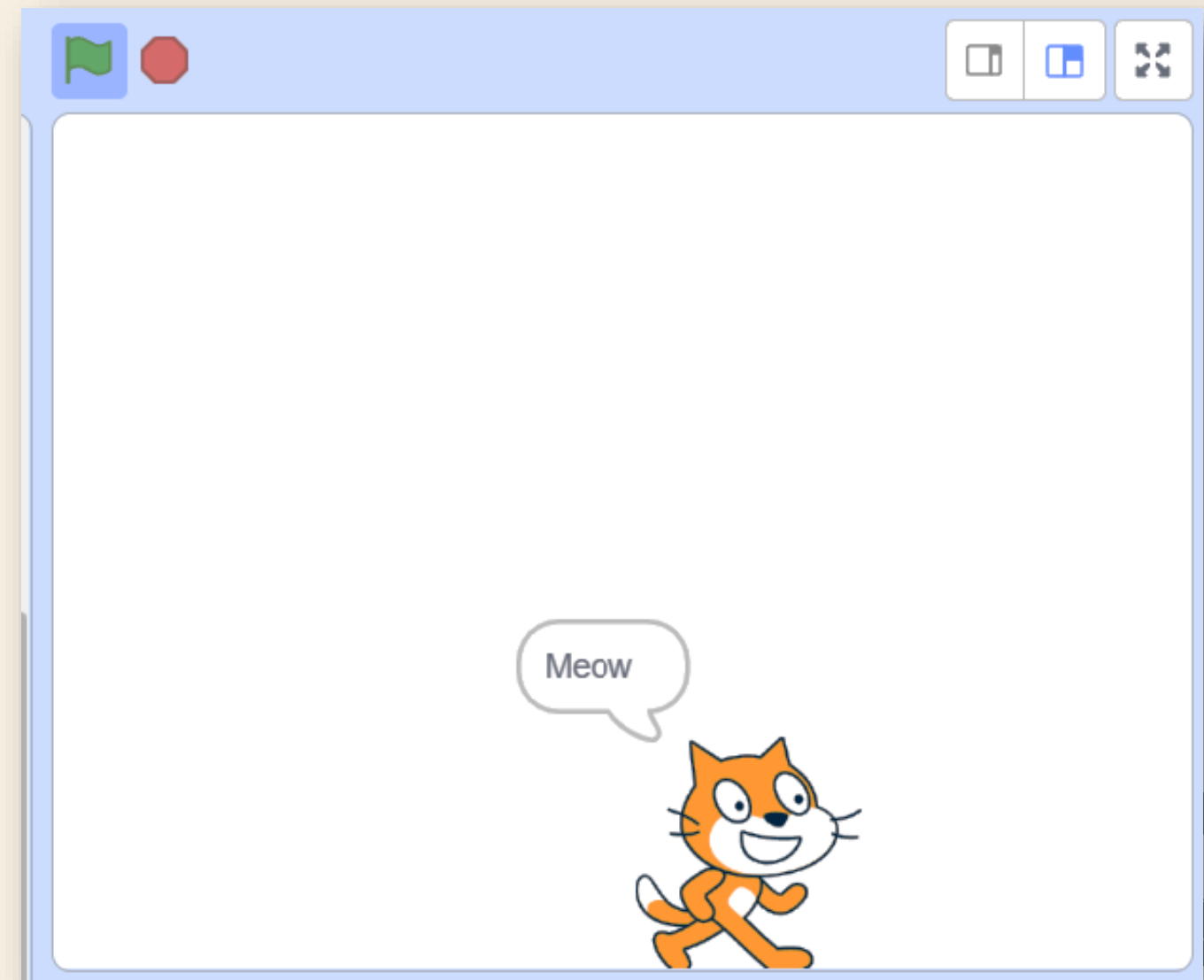
THỰC HÀNH VỀ CẤU TRÚC RỄ NHÁNH



Thực hành 1

HOẠT ĐỘNG NHÓM

Lập chương trình cho mèo liên tục lướt tới những vị trí ngẫu nhiên. Nếu chạm cạnh sân khấu thì kêu “**Meow**”.



Thực hiện

❖ Em cùng bạn hãy thảo luận và thực hiện theo hướng dẫn dưới đây:

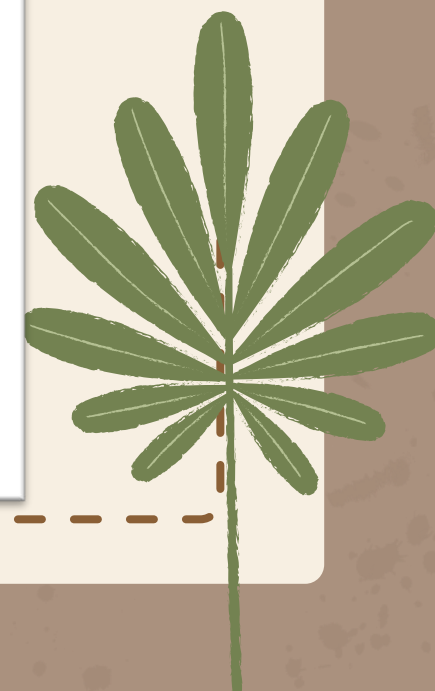
Hướng dẫn

a. Trả lời từng câu hỏi dưới đây, đồng thời kéo lệnh mà câu trả lời nhắc đến sang vùng lập trình; có thể ghép lệnh.

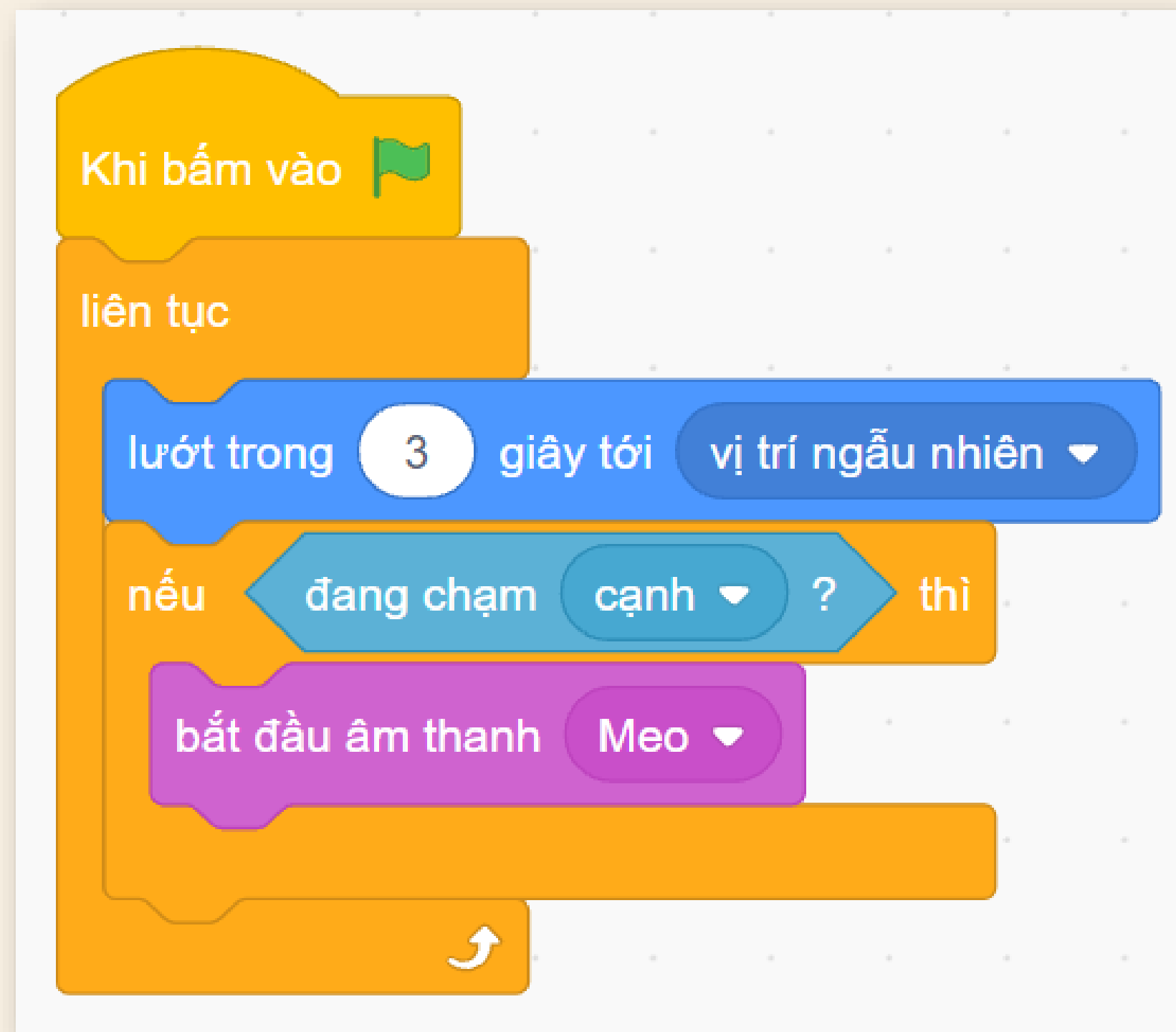
Lệnh nào điều khiển mèo:

- Liên tục hoạt động?
- Lướt tới vị trí ngẫu nhiên?
- Thay đổi động tác?
- Nếu chạm cạnh thì kêu “meow”?
- + Phát hiện chạm cạnh?
- + Phát âm thanh “meow”?

b. Thêm lệnh sự kiện và hoàn thành chương trình.



Chương trình



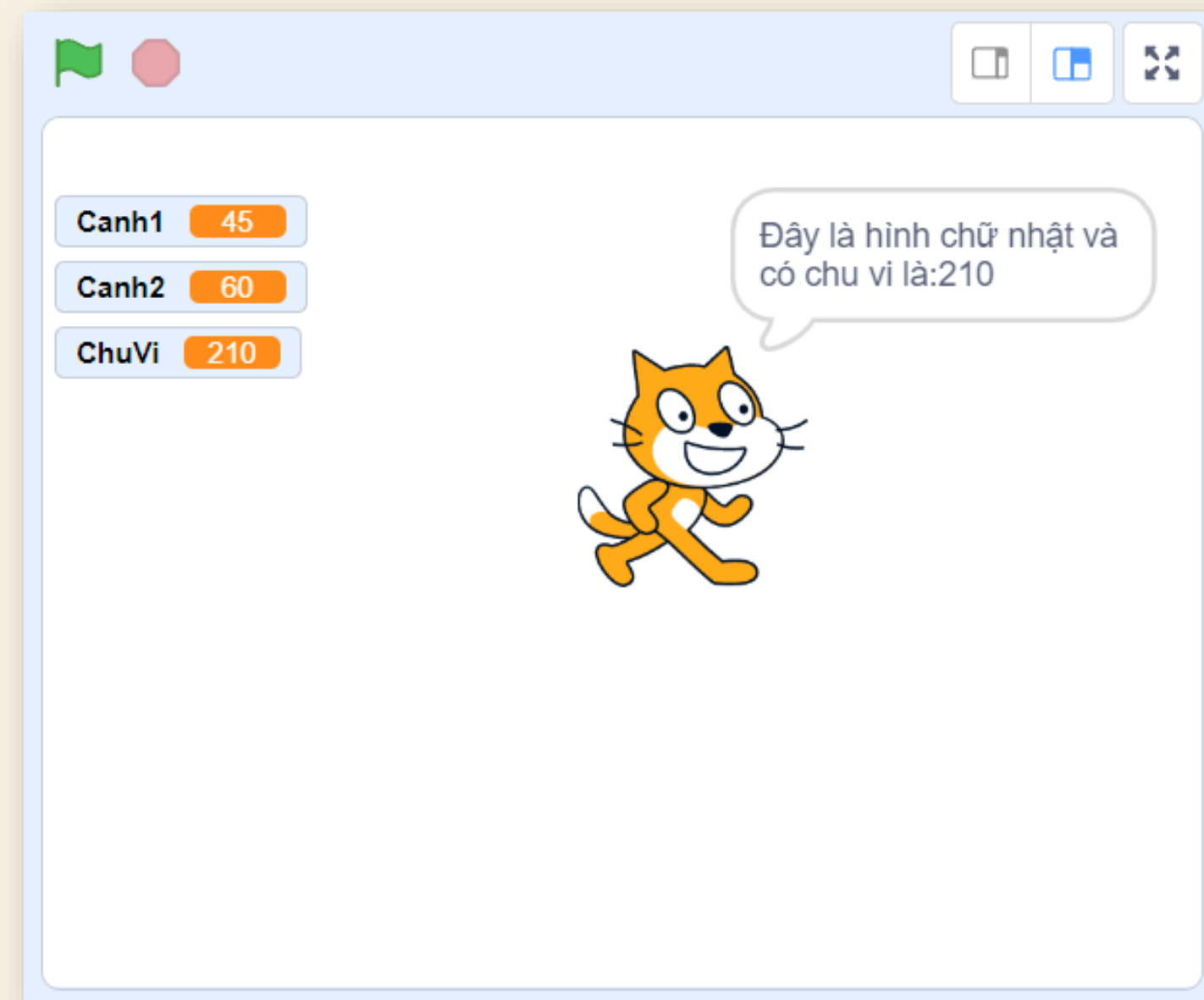
Thực hành 2

❖ Em cùng bạn thảo luận và thực hiện:

a. Lập chương trình:

Nhập từ bàn phím độ dài hai cạnh hình chữ nhật. Kiểm tra xem đó có là hình vuông không? Thông báo đó là hình gì (hình vuông hay hình chữ nhật) và chu vi của nó.

b. Lưu chương trình với tên **KiemTra-Vuong-ChuNhat** vào thư mục của em.



Thực hiện

Hướng dẫn

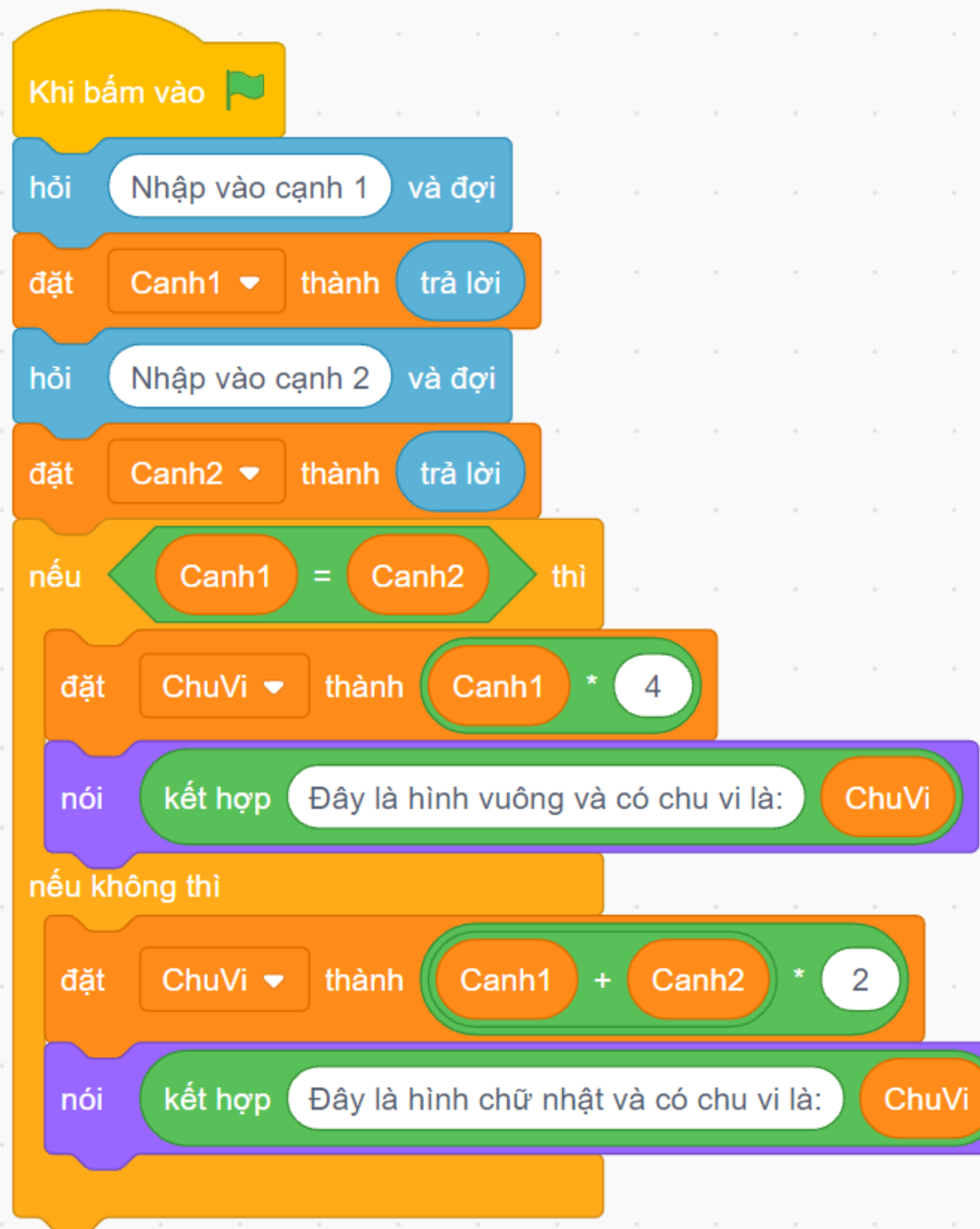
a. Lập chương trình theo gợi ý:

- Chương trình cần sử dụng những biến nào, để làm gì?
- Cho biết phép toán nào kiểm tra hai số có bằng nhau không? Xây dựng biểu thức kiểm tra hai số có bằng nhau không.
- Xây dựng biểu thức tính chu vi của hình đó.
- Lệnh nào thực hiện việc thông báo kết quả ra màn hình?
- Thêm vào các lệnh cần thiết và hoàn thành chương trình.

b. Lưu chương trình với tên **KiemTra-Vuong-ChuNhat** vào thư mục của em.



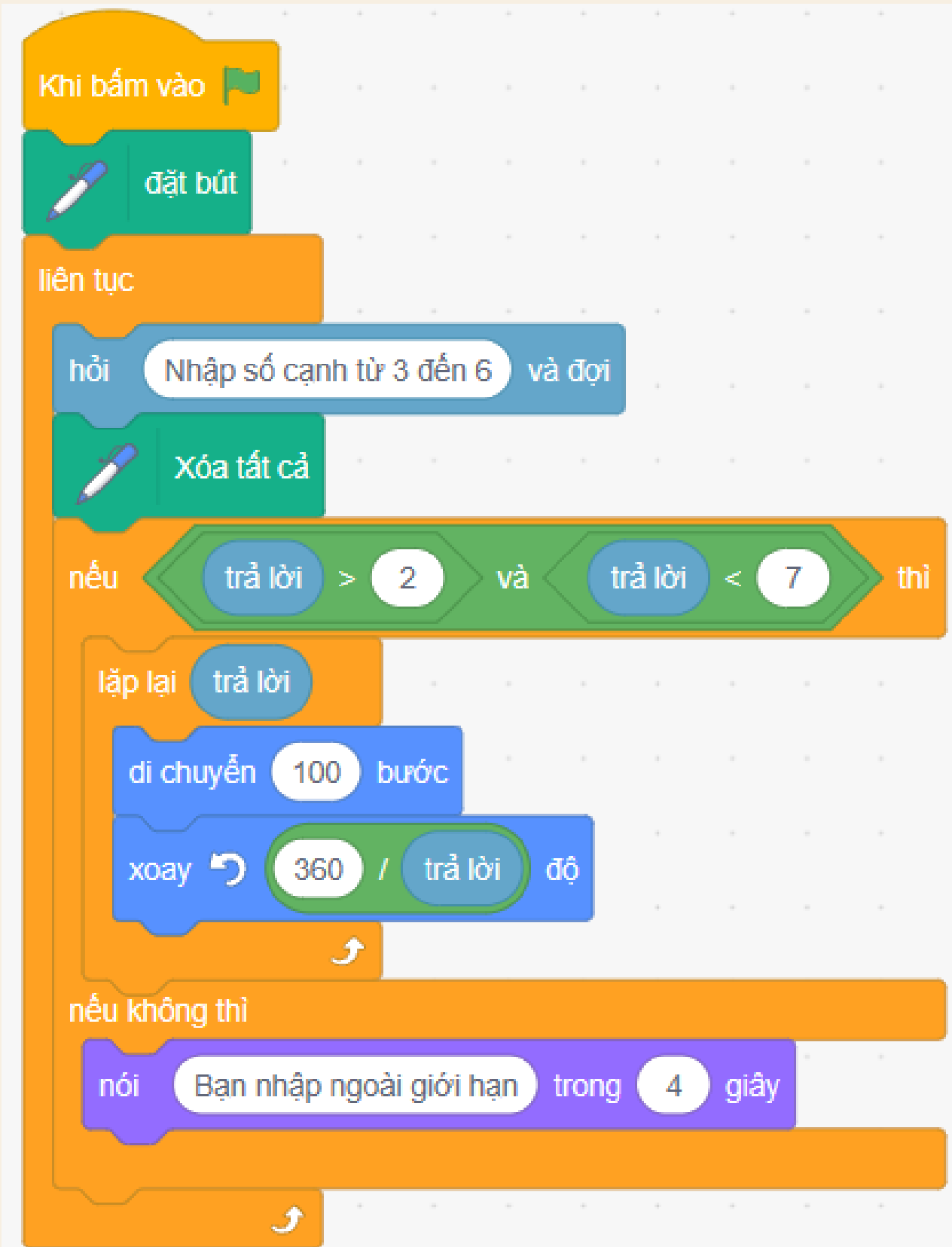
Chương trình



Thực hành 3

Em cùng bạn quan sát chương trình như hình 30.3; thảo luận và cho biết khi chạy chương trình, nếu em nhập:

- Số 4 thì chương trình vẽ hình gì?
- Số 3 thì chương trình vẽ hình gì?
- Số nhỏ hơn 3 hoặc lớn hơn 6 thì xuất hiện câu gì?



**Cảm ơn các con đã
lắng nghe!**

