

Tuần: 3
Tiết: 6

Ngày soạn:
Ngày dạy:

BÀI 3: CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH VÀ DỮ LIỆU (tt)

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức:

- Biết khái niệm kiểu dữ liệu.
- Biết một số phép toán cơ bản với dữ liệu số.

2. Kỹ năng: Thực hiện được các phép toán trong ngôn ngữ lập trình Pascal.

3. Thái độ: Học tập tích cực, tự giác nghiên cứu, có ý thức và yêu thích môn học.

II. CHUẨN BỊ:

1. Giáo viên: Sách giáo khoa, máy tính điện tử, giáo án, máy chiếu.

2. Học sinh: Vở ghi, sách giáo khoa.

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY – HỌC:

1. Ổn định lớp: (1')

8A1:.....

8A2:.....

2. Kiểm tra bài cũ: (5')

Câu 1: Dãy số 1020 có thể thuộc kiểu dữ liệu nào?

Câu 2: Phân biệt ý nghĩa của hai câu lệnh pascal sau đây:

Writeln('5+20=', '5+20');

Writeln('5+20=', 5+20);

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung ghi bảng														
Hoạt động 1: (20') Tìm hiểu các phép so sánh trong Pascal.																
+ GV: Đưa ra ví dụ về các phép toán cộng, trừ; phép toán so sánh cho HS thực hiện. + GV: Yêu cầu HS cho biết ngoài phép toán số học, ta thường dùng phép gì với các con số. + GV: Yêu cầu HS nêu những phép toán so sánh các em đã được học. + GV: Đưa ra màn hình bảng kí hiệu các phép toán so sánh trong toán học. + GV: Các phép toán so sánh được dùng trong trường hợp nào? + GV: Kết quả của các phép so sánh là gì? + GV: Gọi một số HS trả lời. + GV: Nhận xét câu trả lời. + GV: Đưa ra ví dụ về phép so sánh: a) $5 \times 2 ? 9$ b) $15 + 7 ? 20 - 3$	+ HS: Thực hiện các phép toán: $15 + 8 = ?$; $105 - 25 = ?$; $38 - 16 < 15 + 8$; $105 - 25 = 75 + 5$ + HS: Ngoài các phép toán số học, ta còn thường so sánh các số. + HS: Phép so sánh: bằng, nhỏ hơn, lớn hơn, khác, nhỏ hơn hoặc bằng, lớn hơn hoặc bằng. + HS: Quan sát, chú ý nhận biết các kí hiệu các phép toán trong Pascal. + HS: Nghiên cứu SGK trả lời đề so sánh các số, các biểu thức với nhau trong toán học. + HS: Kết quả của các phép so sánh chỉ có thể là đúng hoặc sai. + HS: Tìm hiểu thêm SGK trả lời. + HS: Chú ý lắng nghe hiểu bài. + HS: Viết bảng phụ kết quả so sánh của a, b, c. a) $5 \times 2 = 9$	3. Các phép so sánh <table><tr><th>KH trong pascal</th><th>Phép so sánh</th></tr><tr><td>=</td><td>bằng</td></tr><tr><td><></td><td>khác</td></tr><tr><td><</td><td>nhỏ hơn</td></tr><tr><td><=</td><td>nhỏ hơn hoặc bằng</td></tr><tr><td>></td><td>lớn hơn</td></tr><tr><td>>=</td><td>lớn hơn hoặc bằng</td></tr></table> * <i>Chú ý:</i> Kết quả của phép so sánh chỉ có thể đúng hoặc sai. <u>Ví dụ:</u> a. $22 > 19$ cho kết quả đúng. b. $5 + x \leq 10$: đúng hoặc sai phụ thuộc vào giá trị của x.	KH trong pascal	Phép so sánh	=	bằng	<>	khác	<	nhỏ hơn	<=	nhỏ hơn hoặc bằng	>	lớn hơn	>=	lớn hơn hoặc bằng
KH trong pascal	Phép so sánh															
=	bằng															
<>	khác															
<	nhỏ hơn															
<=	nhỏ hơn hoặc bằng															
>	lớn hơn															
>=	lớn hơn hoặc bằng															

c) $5 + 5 \geq 10$ + GV: Nhận xét kết quả thực hiện. + GV: Theo em cách viết các phép so sánh viết trong ngôn ngữ Pascal có giống trong toán học không? + GV: Đưa lên màn hình bảng các phép so sánh trong ngôn ngữ Pascal và trong toán học để HS so sánh. + GV: Cho HS làm một số ví dụ minh họa. + GV: Gọi một 3 HS lên bảng thực hiện theo yêu cầu. + GV: Nhận xét chốt nội dung.	b) $15 + 7 > 20 - 3$ c) $5 + 5 \leq 10$ + HS: Trả lời theo ý hiểu. Có một số phép giống và một số phép không giống. + HS: Chỉ ra các phép so sánh giống và khác nhau trong ngôn ngữ Pascal và trong toán học. + Thực hiện so sánh: a) $5 \times 2 = 9$ b) $15 + 2 \geq 20 - 3$ c) $5 + 5 < 10$ + HS: Thực hiện ghi bài.	
Hoạt động 2: (14') Giao tiếp người – máy tính.		
+ GV: Hướng dẫn HS tìm hiểu về giao tiếp người – máy tính. + GV: Đưa ví dụ về bảng thông báo kết quả. + GV: Đưa ra ví dụ về nhập dữ liệu. + GV: Em có nhận xét gì về ví dụ trên? + GV: Nhận xét và giải thích. + GV: Nêu hai tình huống tạm ngừng tại màn hình kết quả thông qua các lệnh và hộp thoại. + GV: Giải thích từng tình huống để các em hiểu bài. + GV: Đưa lên màn hình hộp thoại nhập dữ liệu. + GV: Em phải làm gì khi xuất hiện các câu gợi ý trên? + GV: Nhận xét và giải thích. + GV: Cho HS ghi bài vào vở.	+ HS: Quá trình trao đổi dữ liệu hai chiều thường được gọi là giao tiếp giữa người và máy tính. + HS: Thông báo kết quả là yêu cầu đầu tiên đối với chương trình. + HS: Tập trung quan sát, chú ý. + HS: Chương trình tạm ngừng để chờ người dùng “nhập dữ liệu” từ bàn phím hay bằng chuột. + HS: Tập trung chú ý lắng nghe. + HS: Tạm ngừng trong một khoảng thời gian nhất định và tạm ngừng cho đến khi người dùng nhấn phím. + HS: Tập trung chú ý lắng nghe. + HS: Tập trung quan sát, chú ý. + HS: Nếu nháy chuột vào nút “Đồng ý”, chương trình sẽ kết thúc còn nháy nút Hủy lệnh, chương trình vẫn tiếp tục như bình thường. + HS: Chú ý lắng nghe. + HS: Thực hiện ghi bài.	4. Giao tiếp giữa người và máy. Một số trường hợp tương tác giữa người và máy: - Các lệnh tạm ngừng chương trình: + delay(x): tạm ngừng chương trình trong vòng x/1000 giây. + read hoặc readln tạm ngừng chương trình cho đến khi người dùng nhấn phím enter. + writeln(<giá trị thực>:n:m): dùng để điều khiển cách in số thực trên màn hình, n qui định độ rộng in số, m là chữ số thập phân.

4. Củng cố: (4')

- Thực hiện củng cố các phép so sánh trong Pascal.

5. Dặn dò: (1')

- Về nhà học bài làm các bài tập trong sách giáo khoa chuẩn bị cho tiết bài tập.

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....

.....