

BÀI 7: CÂU LỆNH LẶP

I. MỤC TIÊU:

1. Kiến thức:

- Biết nhu cầu cần có cấu trúc lặp trong ngôn ngữ lập trình;
- Biết ngôn ngữ lập trình dùng cấu trúc lặp để chỉ dẫn máy tính thực hiện lặp đi lặp lại công việc nào đó một số lần.
- Hiểu hoạt động của câu lệnh lặp với số lần biết trước.
- Hiểu lệnh ghép.

2. Kỹ năng: Viết đúng được lệnh lặp với số lần biết trước trong một số tình huống đơn giản.

3. Thái độ: Học tập nghiêm túc, có ý thức tự giác, tinh thần vươn lên vượt qua khó khăn.

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. Ôn định lớp: (1')

8A1:.....

8A2:.....

2. Kiểm tra bài cũ: (2')

Giới thiệu câu lệnh lặp trong Pascal.

3. Bài mới:

Hoạt động của GV	Hoạt động của HS	Nội dung ghi bảng
Hoạt động 1: (15') Tìm hiểu các công việc phải thực hiện nhiều lần.		
+ GV: Đưa ra một số ví dụ trong cuộc sống hằng ngày, nhiều hoạt động được thực hiện lặp đi lặp lại nhiều lần. + GV: Yêu cầu HS đưa ra các ví dụ khác về các công việc lặp đi lặp lại nhiều lần. + GV: Nhận xét có những công việc mà chúng ta thường thực hiện lặp lại với số lần nhất định. Những cũng có những công việc lặp với số lần không thể biết trước. + GV: Yêu cầu HS rút ra nhận xét trong một số trường hợp khi viết chương trình máy tính. + GV: Đưa ra các ví dụ minh họa cho HS tìm hiểu bài. + GV: Yêu cầu HS đưa ra các ví dụ minh họa về các bài toán có sự lặp về phép tính. + GV: Nhận xét chuyển ý nội dung phần tiếp theo.	+ HS: Quan sát, chú ý lắng nghe, ghi nhận các ví dụ, tìm hiểu thêm thông tin. + HS: Dựa vào đời sống thực tế đưa ra một số ví dụ khác thể hiện công việc lặp đi lặp lại. + HS: Tập trung chú ý lắng nghe và biết được có những công việc lặp lại với số lần nhất định, cũng có những công việc lặp với số lần không thể biết trước. + HS: Trong nhiều trường hợp ta cũng cần phải viết lặp lại nhiều câu lệnh thực hiện một phép tính. + HS: Tập trung chú ý lắng nghe, phát hiện lấy ví dụ minh họa. + HS: Có thể đưa ra như là bảng cửu chương, ... + HS: Tập trung chú ý lắng nghe hiểu vấn đề GV đưa ra.	<u>1. Các công việc phải thực hiện nhiều lần.</u> Xem SGK.

Hoạt động 2: (23') Tìm hiểu Câu lệnh lặp – một lệnh thay cho nhiều lệnh.		
+ GV: Đưa ra ví dụ 1 yêu cầu HS đọc thông tin. + GV: Hướng dẫn nội dung. + GV: Chia nhóm thảo luận. Trình bày cách thực hiện thao tác vẽ hình vuông ba lần. + GV: Quan sát quá trình thực hiện của các em. + GV: Các thao tác vẽ một hình vuông có cạnh 1 đơn vị. + GV: Yêu cầu lần lượt các nhóm trình bày kết quả thảo luận. + GV: Cho các nhóm khác nhận xét kết quả thực hiện của nhóm bạn. + GV: Nhận xét hướng dẫn về các bước thực hiện. + GV: Yêu cầu giải thích biến k được dùng để làm gì? + GV: Đưa ra ví dụ 2 yêu cầu HS đọc thông tin. + GV: Chia nhóm thảo luận. Trình bày thuật toán tính tổng của 100 số tự nhiên đầu tiên. + GV: Liên hệ với kiến thức các em đã được học trình bày các nội dung theo yêu cầu. + GV: Đại diện các nhóm trình bày nội dung thảo luận. + GV: Các nhóm khác nhận xét bổ sung. + GV: Cách mô tả các hoạt động lặp trong thuật toán như trong ví dụ trên được gọi là gì? + GV: Đưa ra các ví dụ minh họa để các em quan sát. + GV: củng cố lại các kiến thức mà các em còn thiếu sót.	+ HS: Đọc thông tin và yêu cầu của ví dụ 1. + HS: Tìm hiểu nội dung bài. + HS: Các nhóm trình bày: B1. Vẽ hình vuông. B2. Nếu số hình vuông đã vẽ được ít hơn 3, di chuyển bút vẽ về bên phải 2 đơn vị và trở lại B1; ngược lại, kết thúc thuật toán. + HS: Ta thực hiện như sau: B1: $k \leftarrow 0$ (k là số đoạn thẳng đã vẽ được). B2: $k \leftarrow k + 1$. Vẽ đoạn thẳng 1 đơn vị độ dài và quay thước 90° sang phải. B3: Nếu $k < 4$ thì trở lại B2; ngược lại kết thúc thuật toán. + HS: Biến k được sử dụng như là biến đếm để ghi lại số cạnh đã được vẽ. + HS: Đọc thông tin và yêu cầu của ví dụ 2. + HS: Thuật toán như sau: B1: $SUM \leftarrow 0; i \leftarrow 0$. B2: $i \leftarrow i + 1$. B3: Nếu $i \leq 100$, thì $SUM \leftarrow SUM + i$ và quay lại bước 2. B4: Thông báo kết quả và kết thúc thuật toán. + HS: Đại diện các nhóm trình bày kết quả thảo luận. + HS: Các nhóm khác bổ sung nhận xét kết quả của các nhóm. + HS: Cách mô tả các hoạt động lặp trong thuật toán như trong ví dụ trên được gọi là <u>câu trúc lặp</u>. + HS: Quan sát và tìm hiểu nội dung bài học. + HS: Tìm hiểu các nội dung bài còn thiếu sót.	<u>2. Các lệnh lặp – một lệnh thay cho nhiều lệnh.</u> - Cách mô tả các hoạt động lặp trong thuật toán như trong ví dụ SGK được gọi là <u>câu trúc lặp</u>. - Mọi ngôn ngữ lập trình đều có “cách” để chỉ thị cho máy tính thực hiện câu trúc lặp với một câu lệnh. Đó là các <u>câu lệnh lặp</u>.

4. Củng cố: (3')

- Củng cố về cấu trúc lặp và câu lệnh lặp.

5. Dặn dò: (1')

- Xem lại nội dung bài. Thực hiện ôn tập nội dung đã được học trong học kì I.

IV. RÚT KINH NGHIỆM:

.....

.....