

BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH 8

A. Mục đích, yêu cầu

- Tiếp tục củng cố cho học sinh những khái niệm về chương trình con, thư viện chương trình con.
- Minh họa cho khả năng đồ họa của ngôn ngữ lập trình nói chung, Pascal nói riêng.
- Tổ chức những hoạt động trong phòng máy để học sinh có thể chủ động tìm hiểu cách sử dụng một số chương trình con chuẩn trong thư viện *graph* của Pascal.

B. Những điểm cần lưu ý và gợi ý tổ chức thực hành

Tùy theo điều kiện của từng trường, từng địa phương để giáo viên tổ chức trình diễn trong tiết này sao cho học sinh dễ hiểu và hứng thú.

- Về trang thiết bị dạy học: Tốt nhất là tổ chức ở phòng máy có máy chiếu để trình chiếu việc chạy một số chương trình đồ họa (chương trình ví dụ trong sách giáo khoa và có thể thêm một số chương trình do giáo viên hay học sinh viết sẵn). Với điều kiện như vậy, giáo viên dễ dàng giới thiệu, giải thích và minh họa được các thủ tục đồ họa. Cũng có thể chuẩn bị cài đặt sẵn một số chương trình đồ họa trong mỗi máy học sinh sử dụng để cuối giờ học sinh chạy thử và tìm hiểu.

146

- Về tổ chức hoạt động của học sinh, tùy theo trình độ học sinh và điều kiện học tập:
 - Nói chung nên yêu cầu học sinh chuẩn bị bài ở nhà (đọc sách giáo khoa) trước khi thực hiện tiết học. Trong tiết thực hành, sau khi trình chiếu một phần, giáo viên có thể đặt một số câu hỏi, học sinh trả lời, giáo viên giải thích, chỉnh sửa và kết luận.
 - Trong điều kiện nhiều học sinh có máy, có thể chọn một vài nhóm học sinh khá, giỏi có hứng thú học tập, giao cho mỗi nhóm cài đặt trước một ví dụ của sách giáo khoa (hay thêm một chương trình đồ họa do nhóm tự viết) để giới thiệu với lớp.

Lưu ý:

Trong chương trình đồ họa phải khai báo sử dụng thư viện *graph* (dùng khai báo *uses graph*). Khai báo sử dụng thư viện *crt* ở chương trình ở câu *a* là cần thiết, do câu lệnh thông báo lỗi đồ họa có thể được thực hiện. Khai báo sử dụng thư viện *crt* ở chương trình của câu *b* là không cần thiết.