

## TIẾT BÀI TẬP

### A. Mục đích, yêu cầu

- Củng cố những nội dung đã đạt được ở tiết thực hành 1;
- Biết sử dụng các thủ tục chuẩn vào/ra;
- Biết xác định input và output.

### B. Những điểm cần lưu ý và gợi ý tổ chức giờ bài tập

Với số lượng 10 câu hỏi và bài tập, không thể đề cập hết trong một tiết bài tập. Giáo viên cần chọn một số câu hỏi và bài tập trong những bài này hoặc các bài tương tự. Sau đây là một số ý kiến tham khảo:

- Các bài tập từ 1 đến 5, có thể chọn lọc để chuyển thành câu hỏi kiểm tra đầu giờ của tiết này (khuyến khích dạng trắc nghiệm như bài 4 và 5) hoặc thành câu củng cố cuối giờ của các tiết lí thuyết trước đó.
- Trong tiết này nội dung chính là chữa các bài tập có dạng như các bài từ 6 đến 10. Các bài tập 9 và 10 yêu cầu viết chương trình nhập các giá trị của các biến từ bàn phím, sau đó tính giá trị một biểu thức chứa các biến này và hiện kết quả tính được trên màn hình. Giáo viên nên yêu cầu học sinh phân tích tìm ra input và output của bài toán.

Các công việc cụ thể có thể tiến hành như sau:

- Qua các câu 6 và 7, giáo viên hướng dẫn học sinh phân biệt cách viết các công thức trong toán học với trong Pascal (chú ý chỉ dùng một loại dấu ngoặc tròn).

#### *Câu 6*

```
M := (1+z) * ((x+ y/z) / (a- 1/(1+x*x*x)));
```

- Giáo viên hướng dẫn học sinh phát hiện được những đặc điểm của tọa độ  $(x, y)$  của điểm thuộc vùng gạch trong các hình 2a và 2b của bài 8 trong sách giáo khoa.

#### *Câu 8*

```
2a) bt := (y >= abs(x)) and (y <= 1);
```

```
2b) bt := (abs(x) <= 1) and (abs(y) <= 1);
```

- Hướng dẫn học sinh giải câu 9 như tìm input, output, nhận xét đặc điểm diện tích vùng gạch ở hình 3 trong sách giáo khoa (bằng 1/2 diện tích hình tròn bán kính bằng  $a$ ), viết chương trình.

***Câu 10***

Có thể viết sẵn chương trình giải bài 10 trên giấy khổ lớn dạng đồ dùng dạy học, nhưng chương trình còn sai một vài chỗ để học sinh tìm lỗi và sửa.