

Bài 29

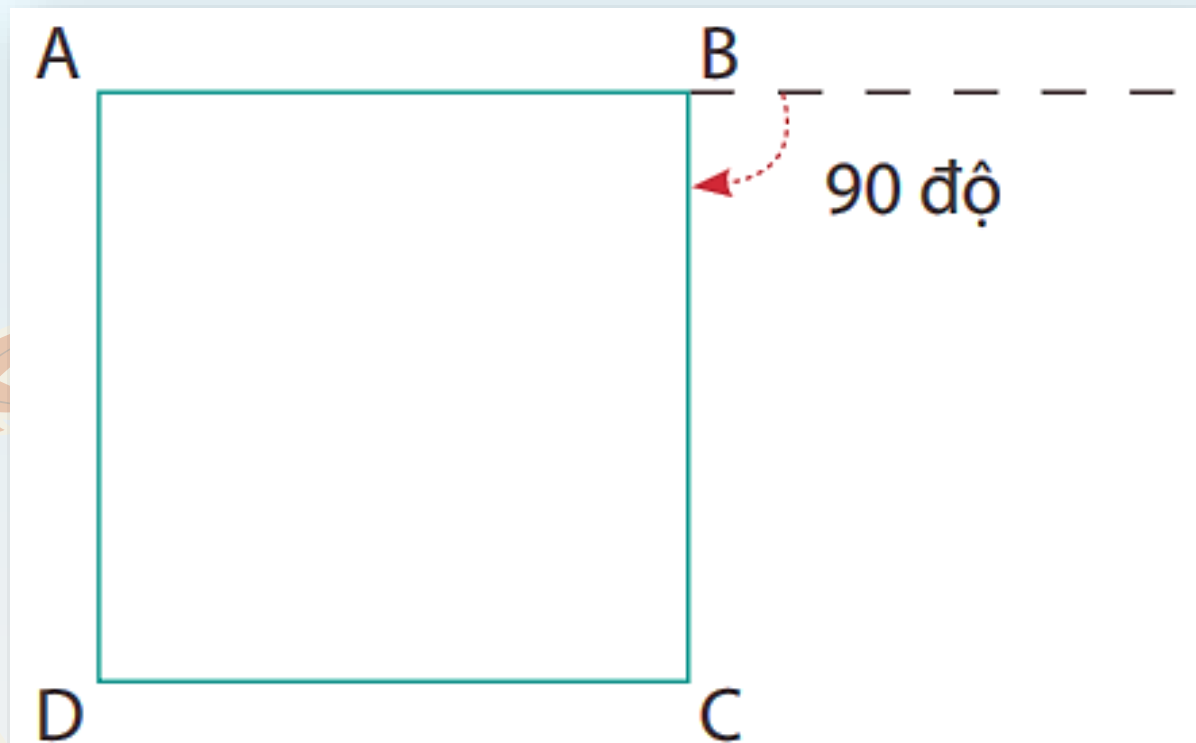
NHÂN BẢN KHỔ LỆNH



Em hãy quan sát chương
trình sau đây và cho
nhận xét?



1 TẠO CHƯƠNG TRÌNH VẼ HÌNH VUÔNG



▲ Hình 29.1. Hình vuông ABCD

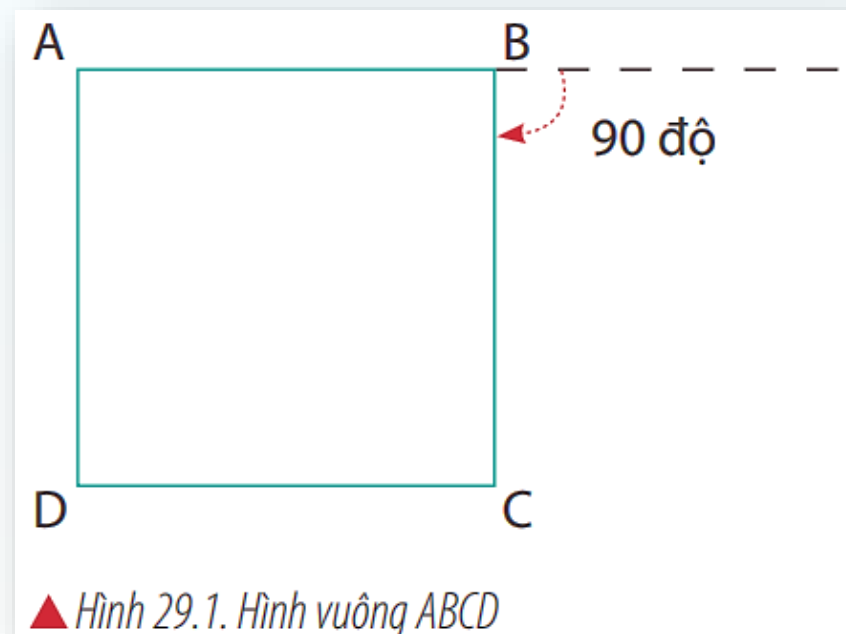


Em hãy quan sát hình 29.1 và cho biết: Nếu một nhân vật xuất phát từ A, muốn vẽ được hình vuông ABCD nhân vật phải di chuyển như thế nào?

1 TẠO CHƯƠNG TRÌNH VẼ HÌNH VUÔNG

❖ Để vẽ được hình vuông ABCD nhân vật phải thực hiện:

- Di chuyển lần lượt:
 $A \rightarrow B; B \rightarrow C; C \rightarrow D; D \rightarrow A$.
- Tại A, để di chuyển $A \rightarrow B$ phải thực hiện:
 - Hướng về B
 - Di chuyển đến B
- Tại B, C, D cũng tương tự như vậy.



1

TẠO CHƯƠNG TRÌNH VẼ HÌNH VUÔNG

Công việc	Dùng lệnh	Chương trình
Tại A: – Hướng về B – Di chuyển đến B	đặt hướng bằng 90 di chuyển 100 bước	
Tại B: – Hướng về C – Di chuyển đến C	xoay 90 độ di chuyển 100 bước	
Tại C: – Hướng về D – Di chuyển đến D	xoay 90 độ di chuyển 100 bước	
Tại D: – Hướng về A – Di chuyển đến A – Trở về tư thế ban đầu	xoay 90 độ di chuyển 100 bước xoay 90 độ	

HĐN

❖ Em hãy cùng bạn tạo chương trình vẽ hình vuông như bảng bên.

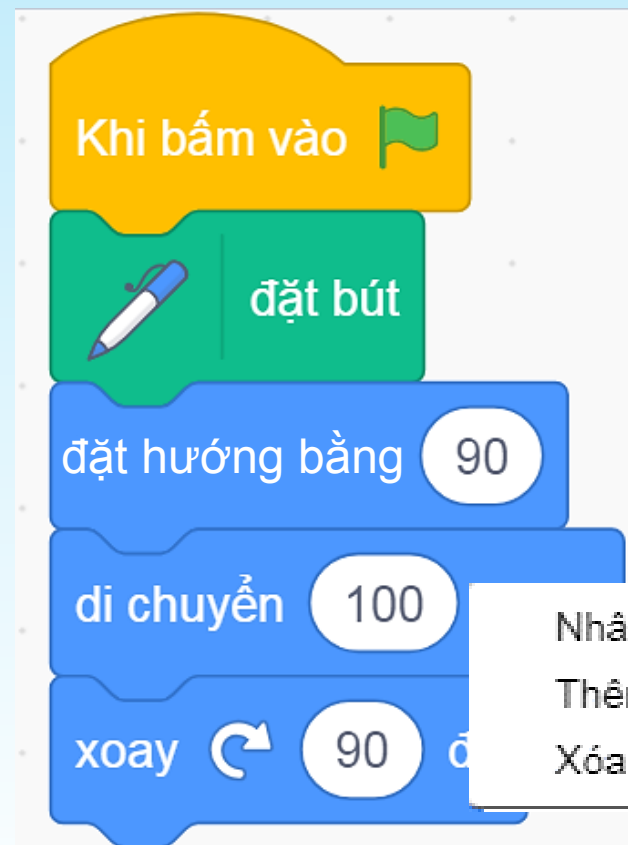


2

NHÂN BẢN KHỐI LỆNH

❖ Em cùng bạn thực hiện:

- Tạo khối lệnh như hình 29.2A;
- Nháy chuột phải vào đầu khối lệnh cần nhân bản;
- Nháy chuột chọn **Nhân bản** để thêm một khối lệnh;
- Di chuyển khối lệnh đến vị trí mới, nháy chuột để ghép vào khối lệnh đã có;
- Tiếp tục thao tác nhân bản để hoàn thành chương trình **Ve-Hình-Vuong**.



Hình 29.2A



3 CHẠY CHƯƠNG TRÌNH

Em hãy nháy chuột vào  để chạy và quan sát kết quả chạy chương trình;



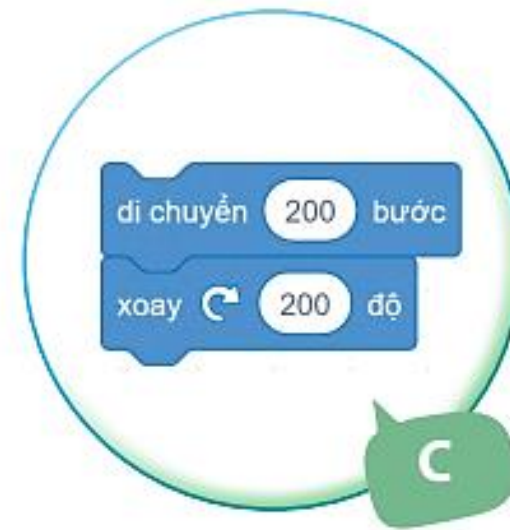
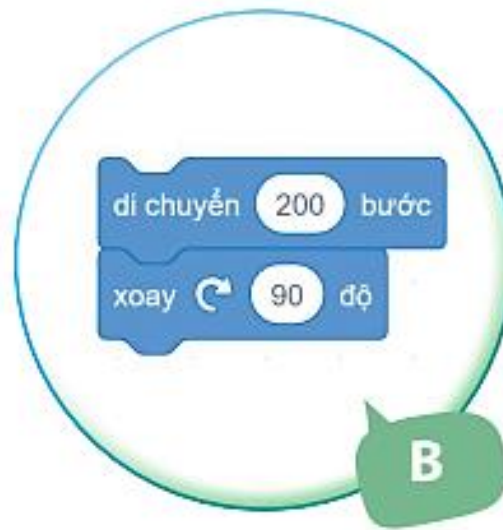
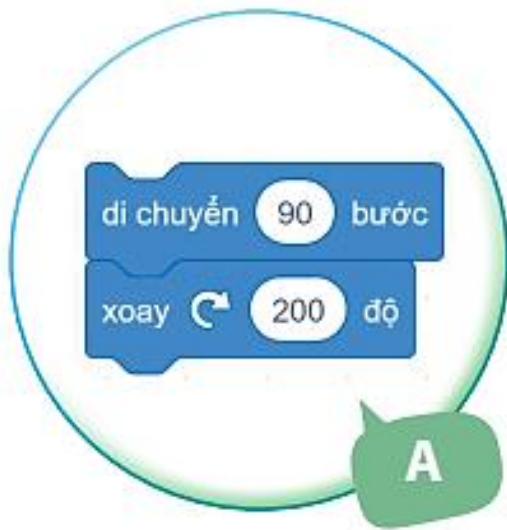
3 CHẠY CHƯƠNG TRÌNH

Sau khi vẽ xong hình, nhân vật mèo che mắt một phần của hình vẽ. Em làm thế nào để nhìn rõ hình đã vẽ?



LUYỆN TẬP

❖ **Câu 1:** Khối lệnh nào dùng để vẽ hình vuông có cạnh 200 bước trong các khối lệnh sau?



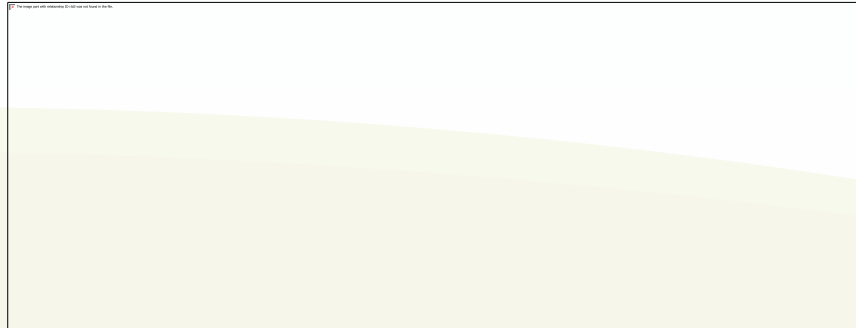
Đáp án: B



LUYỆN TẬP

❖ **Câu 2:** Em hãy nêu các bước để nhân bản một khối lệnh?

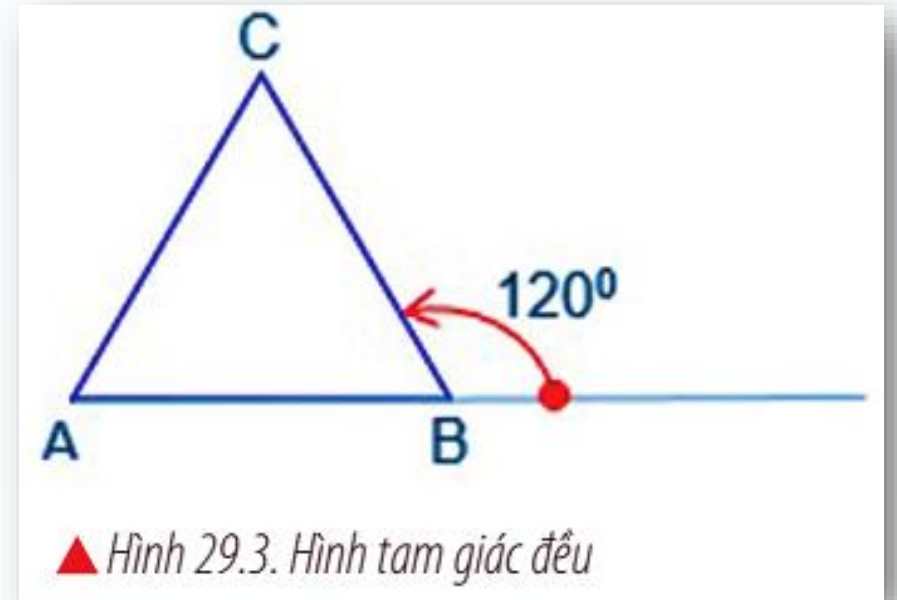
1. Nháy chuột phải vào đầu khối lệnh; Chọn nhân bản;
2. Nháy chuột để ghép khối lệnh mới vào vị trí phù hợp.



VẬN DỤNG

❖ Em cùng bạn thực hiện:

- Quan sát hình tam giác đều (3 cạnh bằng nhau) (Hình 29.3).
- Xây dựng cách vẽ hình tam giác đều.
- Tạo chương trình vẽ hình tam giác đều.
- Lưu tệp vào thư mục của em với tên **Ve-Hinh-TamGiac**.



GHI NHỚ



Các bước thực hiện nhân bản một khối lệnh:

- 1. Nháy chuột phải vào đầu khối lệnh;
Chọn nhân bản;*
- 2. Nháy chuột để ghép khối lệnh mới vào vị trí
phù hợp.*



**TẠM BIỆT CÁC
EM HỌC SINH!**

