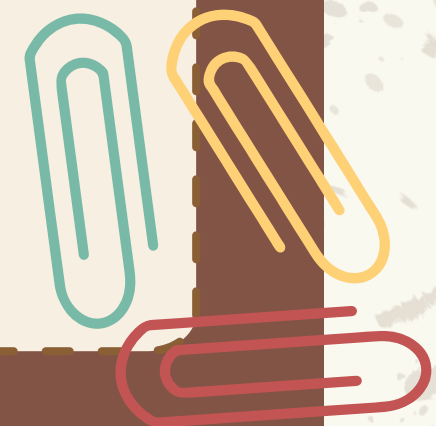
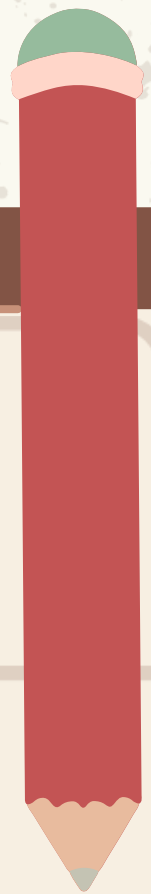


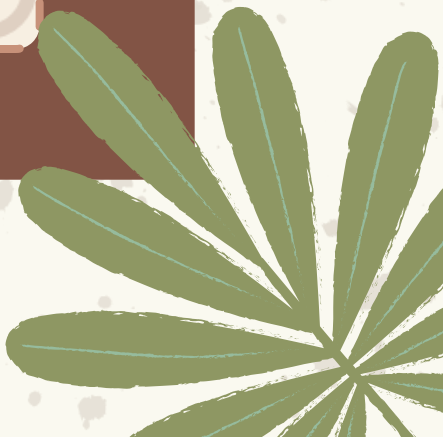


Em hãy lấy ví dụ công việc phụ
thuộc vào điều kiện có sử dụng
cách nói: **Nếu... thì...**





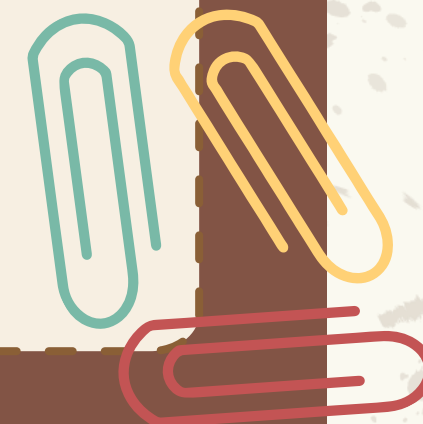
BÀI 28
CẤU TRÚC
RẼ NHÁNH DẠNG THIỂU





Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu:

Nếu <điều kiện> thì <công việc>





Bài toán



Lập chương trình

Nhập từ bàn phím hai số.
Nếu số thứ nhất lớn hơn số
thứ hai thì tính hiệu của
chúng và thông báo kết quả
“Hiệu hai số là:”.



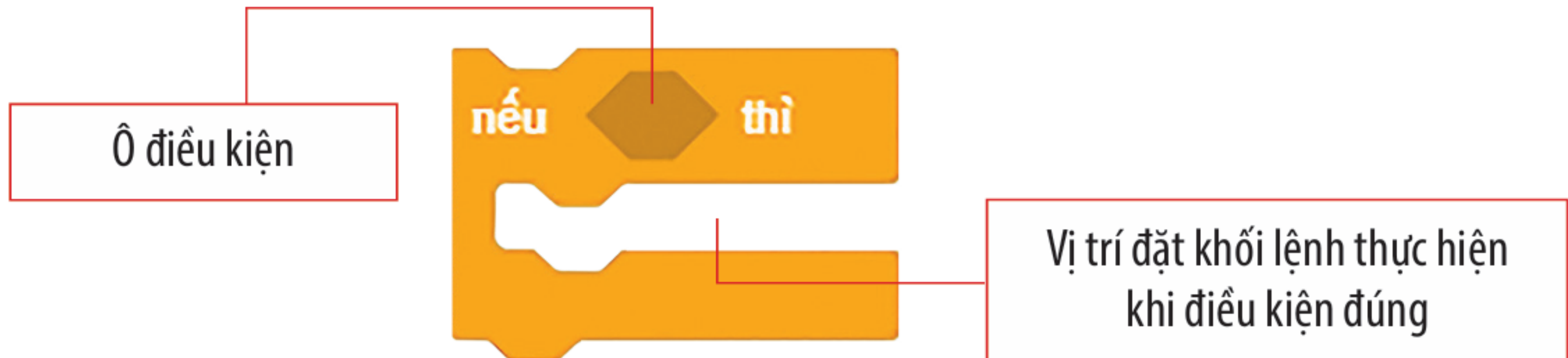
Bài toán trên có cấu trúc:
Nếu <điều kiện> thì <công việc>
hay không?



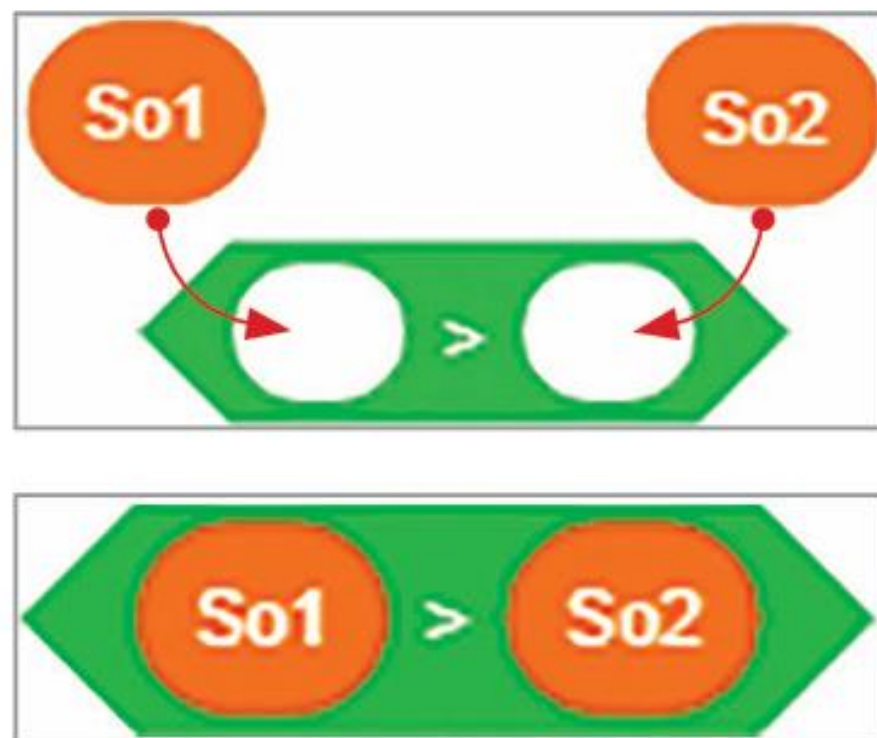
- ❖ Với bài toán đó, cho biết:
- a** <điều kiện> là gì?
 - b** <công việc> là gì?

Khám phá

Scratch cung cấp lệnh điều khiển rẽ nhánh dạng thiếu như sau:



Hoạt động nhóm



▲ Hình 28.2. Xây dựng biểu thức điều kiện



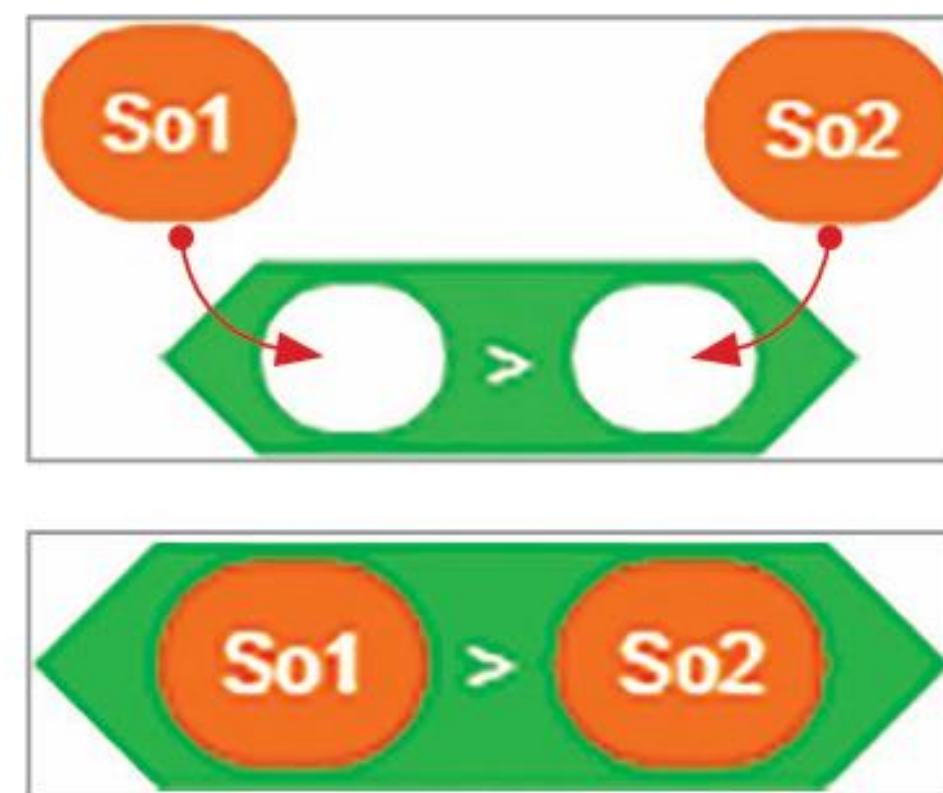
▲ Hình 28.3. Đoạn chương trình tính hiệu hai số

Hãy xây dựng chương trình để giải quyết bài toán tính hiệu hai số



Các bước

- [1] Cho biết chương trình cần sử dụng những biến nào, để làm gì? Tạo các biến đó và hiển thị trên sân khấu để quan sát;
- [2] Tạo khối lệnh nhập hai số từ bàn phím;
- [3] Xây dựng biểu thức điều kiện: vào nhóm lệnh **Các phép toán**, kéo phép toán so sánh:  sang vùng làm việc và lắp các biến vào biểu thức (h28.2);



▲ Hình 28.2. Xây dựng biểu thức điều kiện

Các bước

[4] Kéo lệnh rẽ nhánh dạng thiếu sang vùng lập trình;

Lắp  vào ô điều kiện;

Tạo và lắp khối lệnh tính: $\text{Hiệu} = \text{Số 1} - \text{Số 2}$

Thông báo kết quả Hiệu hai số là: vào vị trí của nó để được như hình 28.3;

[5] Thêm lệnh sự kiện và hoàn thành chương trình;

[6] Chạy thử và lưu chương trình với tên **HieuHaiSo** vào thư mục của em.



▲ Hình 28.3. Đoạn chương trình tính hiệu hai số

LUYỆN TẬP



1. Chỉ ra lệnh điều khiển cấu trúc

Nếu <điều kiện> thì <công việc>

trong các lệnh sau:

A.



C.



B.



D.



ĐÚNG RỒI

2. Đây là ví dụ về cấu trúc

Nếu <điều kiện> thì <công việc>

A. Ngày ăn cơm 3 lần.

B. Nếu $a > 0$ thì tính kết quả của phép tính b chia cho a

ĐÚNG RỒI



Khối lệnh thể hiện cấu trúc dạng nào?

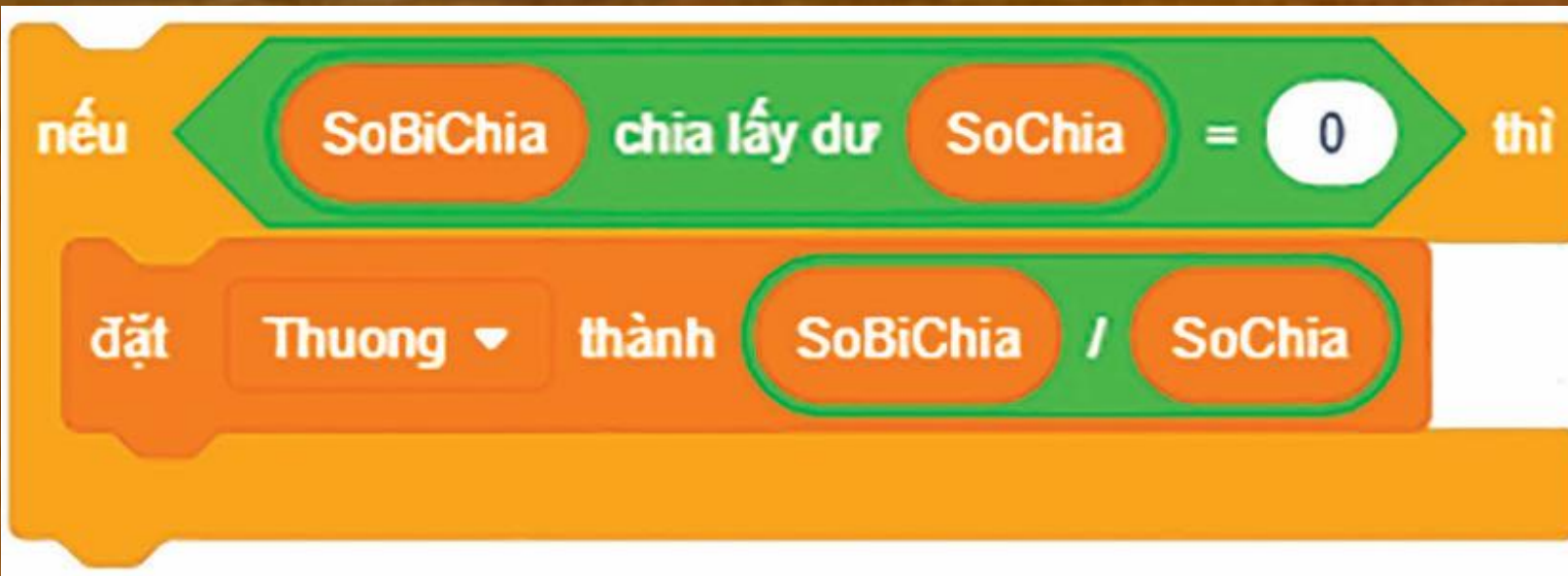
A. rẽ nhánh
dạng thiếu

B. Lặp số lần
biết trước

C. Lặp liên
tục

D. Lặp có
điều kiện





Điều kiện khối lệnh trên là gì

A.



B.



ĐÚNG RỒI



Nếu điều kiện đúng thì công việc sẽ làm là gì?

A.

`SoBiChia / SoChia`

B.

đặt `Thuong` **thành** `SoBiChia / SoChia`

ĐÚNG RỒI

Vận dụng

❖ Lập chương trình:

Nhập số bị chia, số chia từ bàn phím. Nếu số bị chia chia hết cho số chia thì tính thương hai số, thêm lệnh hiển thị để chú mèo thông báo “Thương hai số bằng:.....”



Ghi nhớ

- Trong cấu trúc **Nếu <điều kiện> thì <công việc>** , công việc được thực hiện nếu **<điều kiện>** đúng.

- Scratch cung cấp lệnh  để điều khiển cấu trúc rẽ nhánh

Khi thực hiện **<điều kiện>** sẽ được kiểm tra:

- + Nếu **<điều kiện>** đúng thì khối lệnh được thực hiện.
- + Nếu **<điều kiện>** sai thì khối lệnh không được thực hiện.

**Cảm ơn các con đã
lắng nghe!**

