

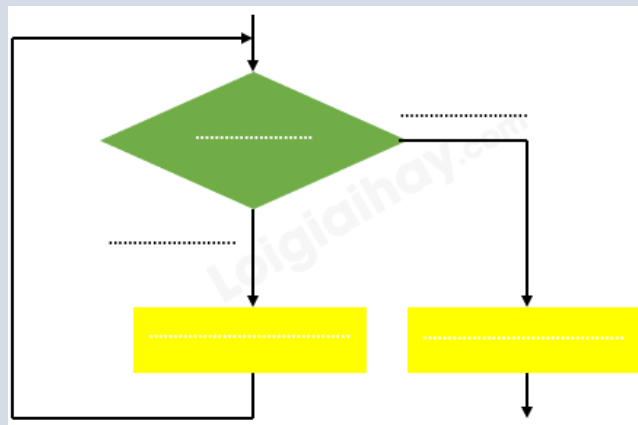
BÀI 16: CÁC CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN**CHỦ ĐỀ 6: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH****MÔN: TIN HỌC – KẾT NỐI TRI THỨC - LỚP 6****BIÊN SOẠN: BAN CHUYÊN MÔN LOIGIAIHAY.COM****Câu hỏi 2 trang 69 SGK Tin học lớp 6 - Kết nối tri thức**

Bạn Khoa đang lập trình bằng Scratch, Khoa muốn chú mèo di chuyển 10 bước một liên tục cho đến khi chạm biên thì dừng lại.

- a) Điều kiện để chú mèo dừng lại là gì?
- b) Hình 6.10 là sơ đồ khối mô tả thuật toán thực hiện yêu cầu của bạn Khoa. Em hãy vẽ sơ đồ khối đó vào vở và điền các bước để hoàn thành sơ đồ khối.

Các bước:

1. Di chuyển 10 bước
2. Chưa chạm biên?
3. Đúng
4. Sai
5. Dừng lại



Hình 6.10. Sơ đồ khối chưa hoàn thành

Phương pháp:

- Đọc đề bài, xác định yêu cầu đề bài.
- Lấy thông tin từ đề bài để trả lời câu hỏi tương ứng.

Cách giải:

- Điều kiện để chú mèo dừng lại là chú mèo “chạm biên”.
- Sơ đồ khối

