

**BÀI 17: CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH****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****Hoạt động 1 trang 71 SGK Tin học lớp 6 - Kết nối tri thức**

Trong trò chơi "Làm theo hướng dẫn", Khoa cần hiểu và thực hiện được chỉ dẫn của An để hoàn thành việc vẽ bức tranh. Các chỉ dẫn của An cũng cần phải rõ ràng, dễ hiểu và Khoa thực hiện được. Đó chính là một ví dụ về việc thực hiện thuật toán theo các bước được liệt kê bằng ngôn ngữ tự nhiên.

Nếu thuật toán được chuyển giao cho máy tính thực hiện thì theo em, làm thế nào để máy tính có thể hiểu và thực hiện.

**Phương pháp:**

- Suy nghĩ về cách truyền đạt thông tin giữa 2 bạn ở ví dụ.
- Phát hiện điểm chung giữa 2 tình huống, yêu cầu chỉ ra phương tiện truyền đạt thông tin trong trường hợp này.

**Cách giải:**

Để máy tính có thể hiểu và thực hiện được thuật toán thì cần truyền đạt cho máy tính thông tin bằng ngôn ngữ mà máy tính có thể hiểu được (ngôn ngữ lập trình).

**Loigiaihay.com**