

## 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

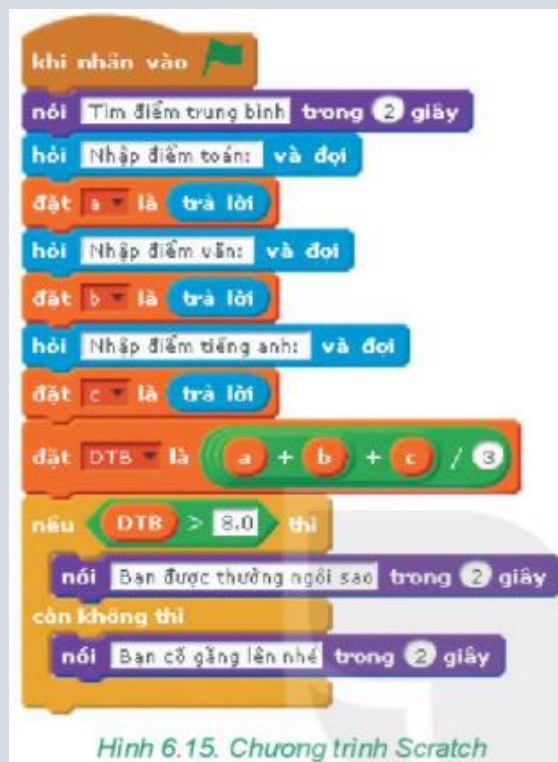


BIÊN SOẠN: BAN CHUYÊN MÔN LOIGIAIHAY.COM

#### Luyện tập bài 2 trang 74 SGK Tin học lớp 6 - Kết nối tri thức

Cho chương trình Scratch như ở Hình 6.15.

- Em hãy cho biết chương trình đó thực hiện thuật toán nào?
- Hãy xác định đầu vào, đầu ra của thuật toán đó.
- Hãy cho ví dụ cụ thể giả trị dữ liệu đầu vào và cho biết kết quả đầu ra tương ứng.
- Hãy trình bày thuật toán bằng sơ đồ khối.



#### Phương pháp:

Quan sát hình 6.15 về chương trình Scartch.

**Cách giải:**

a) Chương trình này thực hiện thuật toán "Tính điểm trung bình của ba môn Toán, Văn, Anh để thưởng ngôi sao".

b) Đầu vào: Ba số a, b, c lần lượt là điểm các môn Toán, Văn, Anh.

Đầu ra: Thông báo "Bạn được thưởng ngôi sao" hay "Bạn cố gắng lên nhé".

c) Ví dụ:

- HS có điểm Toán được 9, điểm Văn là 8 và điểm Tiếng Anh là 10. Khi đó dữ liệu đầu vào là  $a = 9$ ,  $b = 8$ ,  $c = 10$ , chương trình tính  $ĐTB = (9 + 8 + 10)/3 = 8.3$ , vì  $ĐTB > 8$  nên đầu ra chương trình thông báo "Bạn được thưởng sao".

- HS 2 có điểm Toán được 7, điểm Văn là 5 và điểm Tiếng Anh là 8. Khi đó dữ liệu đầu vào là  $a = 7$ ,  $b = 5$ ,  $c = 8$ , chương trình tính  $ĐTB = (7 + 5 + 8)/3 = 6.7$ , vì  $ĐTB < 8$  nên đầu ra chương trình thông báo "Bạn cố gắng lên nhé".

d) Trình bày thuật toán bằng sơ đồ khối

