

## Bài 3: Lệnh viết chữ, tính toán

A. Hoạt động cơ bản bài 3 trang 107, 108, 109, 110, 111 sách hướng dẫn học tin học lớp 4:

### Câu 1

Các lệnh em đã biết

Điền hành động của Rùa vào ô trống theo mẫu

TT	Lệnh đầy đủ	Lệnh viết tắt	Hành động của rùa
1	ForwarD n	FD n	Tiến về trước n bước
2	BacK n	BK n	
3	RighT k	RT k	
4	LefT k	LT k	
5	PenUp	PU	
6	PenDown	PD	
7	ClearScreen	CS	Về vị trí xuất phát, xoá toàn bộ sân chơi
8	Clean		
9	HideTurtle	HT	
10	ShowTurtle	ST	
11	Home		Về vị trí xuất phát


Lời giải chi tiết:


TT	Lệnh đầy đủ	Lệnh viết tắt	Hành động của rùa
1	Forwar <b>D</b> n	FD n	Tiến về trước n bước
2	Bac <b>K</b> n	BK n	Lùi về phía sau n bước
3	Righ <b>T</b> k	RT k	Quay phải n bước
4	Lef <b>T</b> k	LT k	Quay trái n bước
5	Pen <b>Up</b>	PU	Nhấc bút
6	Pen <b>Down</b>	PD	Hạ bút
7	Clear <b>Screen</b>	CS	Về vị trí xuất phát, xóa toàn bộ sân chơi
8	Clean		Xóa toàn bộ sân chơi, ở vị trí hiện tại
9	Hide <b>Turtle</b>	HT	Ẩn mình
10	Show <b>Turtle</b>	ST	Hiện mình
11	Home		Về vị trí xuất phát

## Câu 2

Lệnh viết chữ

Đọc thông tin , thực hiện gõ lệnh như hình dưới, điền từ còn thiếu vào chỗ chấm ( . . )





Thực hiện lệnh  
**Label [Nội dung]** để viết chữ lên sân chơi, trong đó:  
**Label:** tên lệnh;  
**Nội dung:** nội dung cần viết.

Lệnh	Kết quả
Label [Logo viet chu]	Rùa viết ra dòng chữ: ..... Hướng của dòng chữ: ..... Bắt đầu từ vị trí: .....

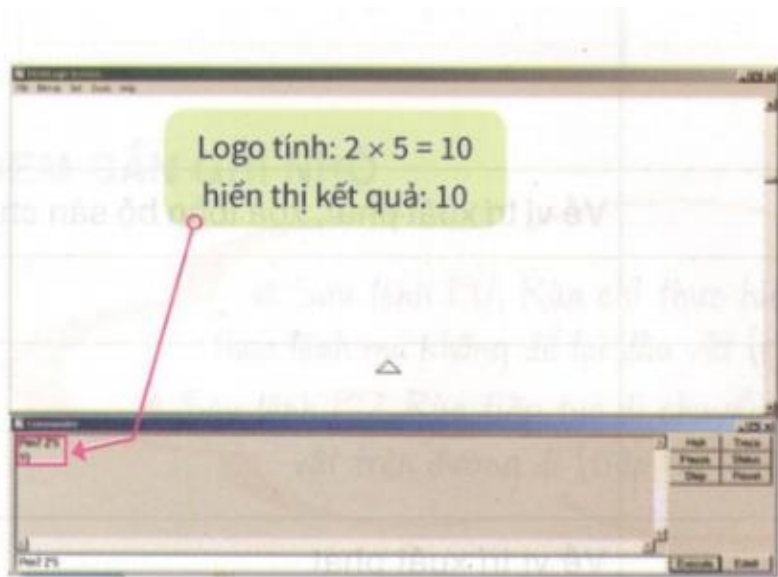
**Lời giải chi tiết:**

Lệnh	Kết quả
Label [Logo viet chu]	Rùa viết ra dòng chữ: Logo viet chu Hướng của dòng chữ: Lên trên Bắt đầu từ vị trí: Giữa sân chơi

### Câu 3

Thực hiện phép tính

Thực hiện gõ lệnh Prin T 2\*5. Quan sát kết quả trên cửa sổ lệnh, điền từ còn thiếu vào chỗ chấm (. . .)



Logo thực hiện phép tính  $2 \times 5$  và hiển thị kết quả là 10 trong cửa sổ lệnh. Khác với lệnh viết chữ, Rùa không viết kết quả tính lên sân chơi.

Lệnh đầy đủ	Lệnh viết tắt	Kết quả
PrinT	PR	Rùa: .....
		Logo: .....
		Hiển thị kết quả trong .....

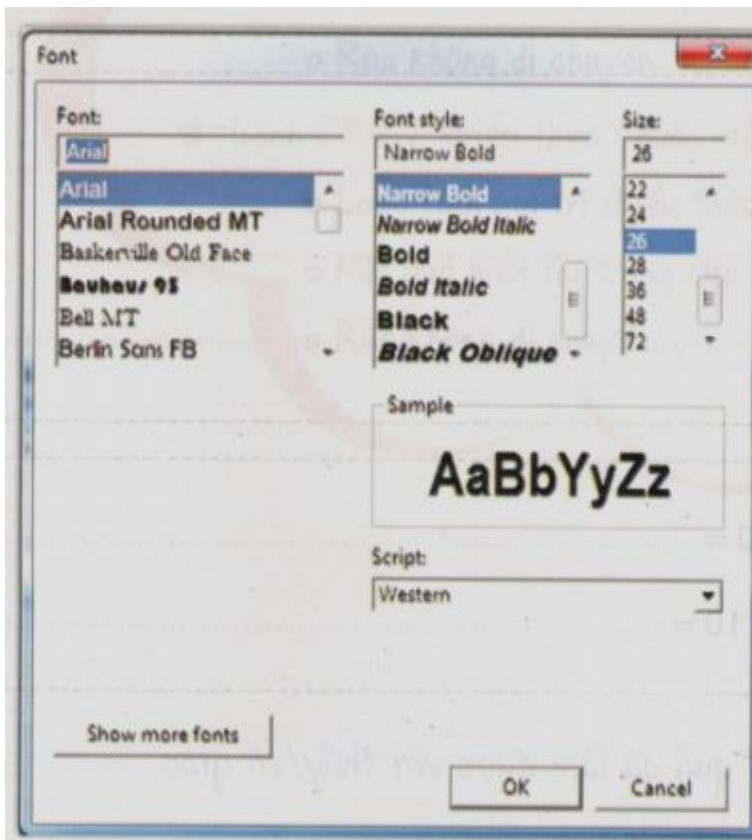
**Lời giải chi tiết:**

Lệnh đầy đủ	Lệnh viết tắt	Kết quả
PrinT	PR	Rùa: ... Không viết kết quả tính lên sân chơi  Logo: ... tính $2 * 5$  Hiển thị kết quả trong Cửa sổ lệnh

#### Câu 4

Chọn phong chữ, kiểu chữ, cỡ chữ

Em thực hiện các thao tác chọn phong chữ, kiểu chữ, cỡ chữ theo hướng dẫn



*Bước 1:*

Chọn **Set** rồi chọn **Label Font**.

*Bước 2:*

Trong cửa sổ Font:

- **Font**: chọn kiểu chữ;
- **Font style**: chọn hình thức chữ (in đậm, in nghiêng...);
- **Size**: chọn cỡ chữ.

**B. Hoạt động thực hành bài 3 trang 107, 108, 109, 110, 111 sách hướng dẫn học tin học lớp 4:**

### **Câu 1**

Viết lệnh để Rùa viết các dòng chữ theo mẫu



**Lời giải chi tiết:**

- Label [TOI YEU VIET NAM]

- RT

Label [TOI YEU VIET NAM]

**-Label [THU DO HA NOI]**

**RT 90**

**Label [THU DO HA NOI]**

**Câu 2**

Viết lệnh để Logo thực hiện tính các biểu thức sau. Điền kết quả vào chỗ chấm (. . .)

$10 + 4 \times 25 = \dots$
$80 + 45 + 55 = \dots$
$2015 + 2016 = \dots$
$6768 + 150366 = \dots$
$456 \times 67 = \dots$
$9669 - 6783 = \dots$
$10 + 50 \times (7 - 5) - 10 = \dots$
$(30 : 2 - 5 \times 2) \times 5 - 10 = \dots$

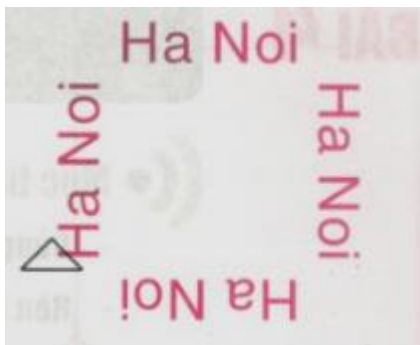
**Lời giải chi tiết:**

$10 + 4 \times 25 =$	PR $10 + 4 \times 25$
$80 + 45 + 55 =$	PR $80 + 45 + 55$
$2015 + 2016 =$	PR $2015 + 2016$
$6768 + 150366 =$	PR $6768 + 150366$
$456 \times 67 =$	PR $456 \times 67$
$9669 - 6783 =$	PR $9669 - 6783$
$10 + 50 \times (7 - 5) - 10 =$	PR $10 + 50 \times (7 - 5) - 10$
$(30 : 2 - 5 \times 2) \times 5 - 10 =$	PR $(30 / 2 - 5 \times 2) \times 5 - 10$

**C. Hoạt động ứng dụng, mở rộng bài 3 trang 107, 108, 109, 110, 111 sách hướng dẫn học tin học lớp 4:**

**Phần C**

Chọn phong chữ, màu chữ, viết các lệnh để hiển thị dòng chữ theo mẫu



**Lời giải chi tiết:**



**Label [HA NOI] PU FD 120  
RT 90 FD 10 PD Label [HA NOI]  
PU FD 120 RT 90 FD 10 PD  
Label [HA NOI] PU FD 120 RT 90  
FD 10 PD Label [HA NOI]**

### **Ghi nhớ**

Lệnh **LABEL** [ . . . ]

- Rùa viết ra dòng chữ trong cặp dấu [ . . ]
- Hướng chữ: dọc theo hướng của Rùa
- Vị trí chữ bắt đầu từ vị trí của Rùa
- Rùa không di chuyển

Lệnh **PRINT** <biểu thức> hoặc viết tắt **PR** <biểu thức>

- Logo tính giá trị <biểu thức>
- Kết quả hiển thị trong cửa sổ lệnh
- Rùa không di chuyển