***Tuần: 3 Tiết PPCT: 6***

***Tên bài:* Bài 2: LÀM QUEN VỚI CHƯƠNG TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP**

**TRÌNH (TT)**

***Ngày dạy, Lớp:***

**A. MỤC TIÊU**

1. Kiến thức

- Biết cấu trúc chung của một chương trình bao gồm phần khai báo và phần thân.

1. Kỹ năng

- Hiểu và hình dung được một chương trình.

- Hiểu được ví dụ về một chương trình Turbo pascal đơn giản.

1. Thái độ

- Nghiêm túc trong học tập, có tinh thần học hỏi, sáng tạo.

**B. CHUẨN BỊ**

1. Giáo viên:

- Giáo án, sách giáo khoa.

- Phấn viết bảng, thước kẻ.

1. Học sinh:

- Sách giáo khoa, viết, vở, thước kẻ.

- Xem trước nội dung bài mới trước khi đến lớp.

**C. TỔ CHỨC CÁC HOẠT ĐỘNG HỌC TẬP**

\* Ổn định lớp (2’)

- Kiểm tra sĩ số học sinh.

1. Kiểm tra kiến thức cũ (5’)

*\* Câu hỏi:*

**- CH1:** Hãy cho biết các thành phần cơ bản của ngôn ngữ lập trình.

**- CH2:** (Dành cho HS khá)

- Cho biết sự khác nhau của từ khoá và tên. Cho biết cách đặt tên trong CT.

*\* Trả lời:*

**- CH1:**

- Các thành phần cơ bản của ngôn ngữ lập trình gồm *bảng chữ cái và* *các qui tắc* để viết các lệnh có ý nghĩa xác định để tạo thành một chương trình hoàn chỉnh và thực hiện được trên máy tính.

**- CH2:**

**\* *Sự khác nhau:***

- Tên trong chương trình là dãy các kí tự hợp lệ được lấy từ bảng chữ cái của ngôn ngữ LT.

- Từ khoá của một ngôn ngữ LT (còn được *gọi là từ dành riêng*) là tên được dùng cho các mục đích nhất định do người LT quy định, không được dùng cho bất kì mục đích nào khác.

\* ***Cách đặt tên trong một chương trình:***

- Tên do người LT đặt ra phải tuân thủ các quy tắc của ngôn ngữ LT cũng như của chương trình dịch và thoả mãn:

+ Tên khác nhau tương ứng với những đại lượng khác nhau.

+ Tên không được trùng với từ khoá.

1. Giảng kiến thức mới

\* Giới thiệu bài mới: (1’)

Lớp tiếp tục nội dung còn lại của bài.

\* Tiến trình bài dạy:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TG** | **Hoạt động của giáo viên** | **Hoạt động của học sinh** | **Nội dung** |
| 15’ | *Hoạt động 1: Tìm hiểu cấu trúc chung của một CT* | | **3. Cấu trúc chung của một chương trình:**  - Cấu trúc chung của một CT bao gồm:  + Phần khai báo thường gồm các lệnh dùng để:  Khai báo tên CT;  Khai báo thư viện và một số khai báo khác.  + Phần thân CT gồm các câu lệnh mà máy tính cần thực hiện. Đây là phần *bắt buộc phải có.* |
| - Đưa ra một CT minh hoạ đơn giản được viết bằng ngôn ngữ LT.  + Program CT;  Uses crt;  Begin  Writeln(‘chao cac ban’);  End.  🡪 Chỉ cho học sinh nhận thấy từng phần chính trong cấu trúc của một chương trình.  - *Phần khai báo* có thể có hoặc không. Tuy nhiên, nếu có *phần khai báo* thì nó phải được đặt trước *thân chương trình.* | - Hình dung, theo dõi.  - Chú ý cùng GV thảo luận nội dung này.  - Lắng nghe. |
| 15’ | *Hoạt động2: Tìm hiểu ví dụ về ngôn ngữ lập trình* | | **4. Ví dụ về ngôn ngữ lập trình:**  \* ***Lưu ý:***  - Sử dụng bàn phím để soạn thảo nội dung.  - Nhấn tổ hợp phím Alt+F9 để dịch chương trình -> kiểm tra lỗi cú pháp.  - Nhấn Ctrl+F9: Chạy chương trình. |
| - Cho học sinh đọc kĩ nội dung này trên lớp chuẩn bị cho bài thực hành.  - Hướng dẫn thêm để học sinh nhận biết được giao diện của Free Pascal. | - Đọc sách, thảo luận nhóm.  - Chú ý ghi nhớ nội dung. |

1. Củng cố bài giảng (5’)

- Hệ thống nội dung toàn bộ bài giảng.

- Làm BT3,5\_tr14/SGK.

\* **BT3:**

- Tên hợp lệ: a, b, e, g, h

\* **BT5:**

- Chương trình 1 là hợp lệ.

- Chương trình 2 là không hợp lệ vì câu lệnh khai báo chương trình *program CT\_thu;* nằm ở phần thân.

4. Hướng dẫn học tập ở nhà (2’)

- Học bài, làm bài tập còn lại Tr14/SGK. Xem trước nội dung tiếp theo.

**D. RÚT KINH NGHIỆM**