

Mời các em học sinh và quý thầy cô tham khảo ngay hướng dẫn **Giải SBT Tin học 5 Bài 4: Thế giới hình học trong Logo (Quyển 3) đầy đủ nhất** (Quyển 3) đầy đủ và rõ ràng dưới đây.

Bài 1 trang 79 SBT Tin học 5

Mỗi mẫu vẽ trong cột bên phải của bảng dưới đây là kết quả thực hiện thủ tục nào trong cột bên trái? Các mẫu vẽ này được xây dựng bằng một câu lệnh lặp với số lần lặp là 7 để vẽ 7 đoạn thẳng và 7 hình tròn nhưng thứ tự sắp xếp các lệnh trong vòng lặp là khác nhau. Sau đây là thủ tục htron vẽ một hình tròn:

To htron

Repeat 360[fd 10 bk 10 rt 1]

End

Thủ tục

Mẫu vẽ

To mau1

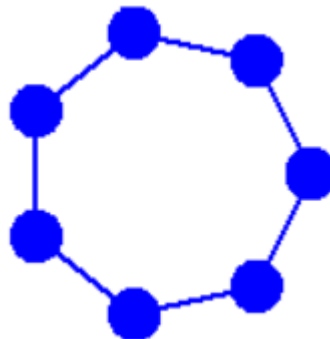
Cs

Setpencolor 3

Setpensize [3 3]

Repeat 7[fd 60 htron bk 60 rt 36/7]

End



A

To mau2

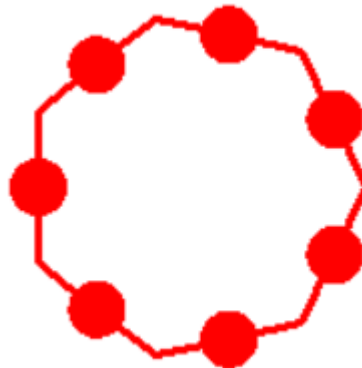
Cs

Setpencolor 1

Setpensize [2 2]

Repeat 7 [htron fd 50 rt 360/7]

End



B

To mau3

Cs

Setpencolor 2

Setpsize [3 3]

Repeat 7 [fd 60 htron bk 20 rt 360/7]

End

To mau4

Cs

Setpencolor 4

Setpsize [3 3]

Repeat 7 [fd 30 htron fd 30 rt 360/7]

End



C



D

Lời giải:

Thu tục mau 1 Thu tục mau 2 Thu tục mau 3 Thu tục mau 4

C

A

D

B

Bài 2 trang 80 SBT Tin học 5

Em hãy chuyển đoạn lệnh vẽ chùm hoa

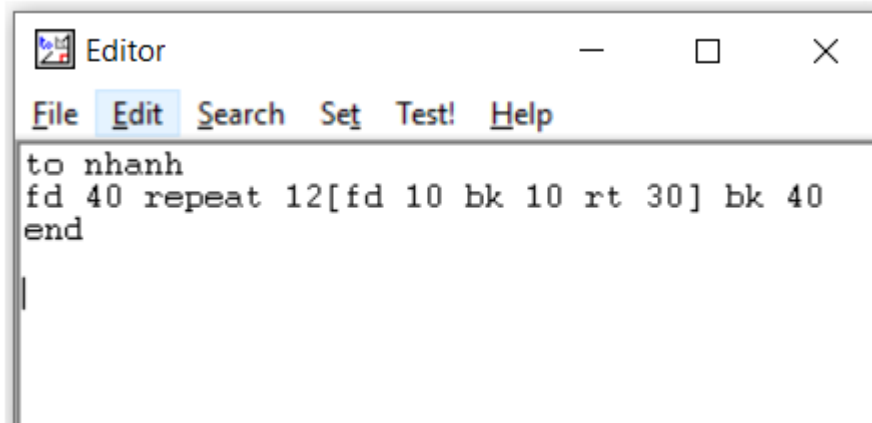
Thì là sau đây thành hai thủ tục:

Cs setpencolor 6 setpsize [2 2]

Repeat 10[fd 40 repeat 12[fd 10 bk 10 rt 30] bk 40 rt 36]

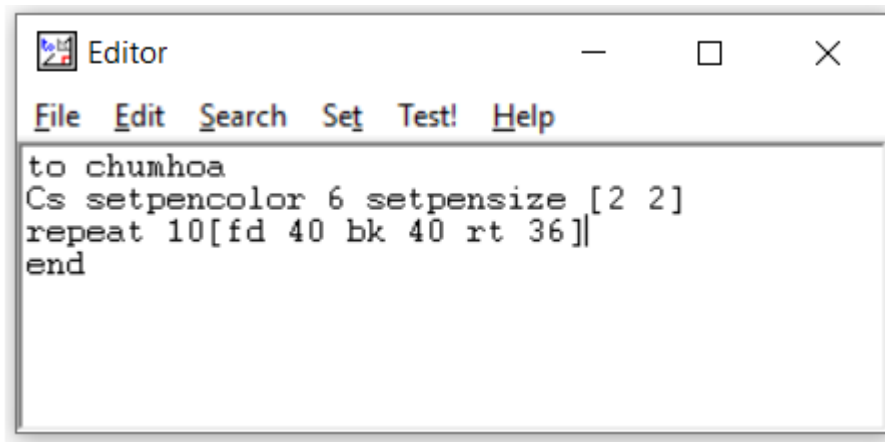
Lời giải:

Thủ tục thứ nhất:



```
Editor
File Edit Search Set Test! Help
to nhanh
fd 40 repeat 12[fd 10 bk 10 rt 30] bk 40
end
```

Thủ tục thứ hai:



```
Editor
File Edit Search Set Test! Help
to chumhoa
Cs setpencolor 6 setpensize [2 2]
repeat 10[fd 40 bk 40 rt 36]
end
```

T1 trang 82 SBT Tin học 5

Em hãy tạo tệp cayco.lgo lưu lại các thủ tục vẽ cây cọ như hình trên.

Lời giải:

Hướng dẫn: Hình cây cọ gồm 3 nhánh, mỗi nhánh có phân tán lá và phần thân nhánh. Tán lá là một “hình tròn” gồm 60 bán kính sát nhau. Thân mỗi nhánh là một đoạn thẳng từ gốc cây tới tâm của tán lá. Có thể viết 2 thủ tục.

Thủ tục hìnhtron vẽ tán lá:

To hìnhtron

Repeat 60[fd 50 bk 50 rt 6]

End

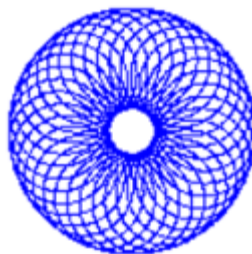
Thủ tục cayco vẽ cây cọ 3 nhánh

```
To cayco
Setpencolor 2
Setpsize [3 3]
Lt 15 fd 120 hinhtron bk 120 rt 15
Fd 200 hinhtron bk 200 rt 15
Fd 100 hinhtron bk 100
end
```

T2 trang 83 SBT Tin học 5

Em hãy tạo các thủ tục ghi ở cột bên trái bảng dưới đây để vẽ hai hình tương ứng cho trong cột bên phải bảng. Sau đó lần lượt thực hiện thủ tục hoavan1 và hoavan2. Lưu các thủ tục này cho vào chung một tệp là hoavan.lgo.

```
To dtron
Repeat 360[fd 147/360 rt 1]
End
To hoavan1
Cs
Setpencolor 1
Setpsize [1 1]
Repeat 36[dtron fd 10 rt 360/36]
End
```



To ngugiac

Repeat 5[fd 30 rt 72]

End

To hoavan2

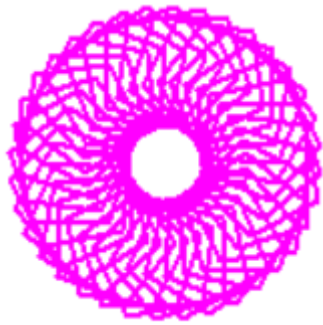
Cs

Setpencolor 5

Setpensize [2 2]

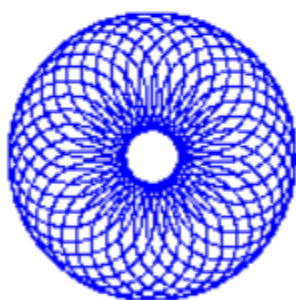
Repeat 36[ngugiac fd 10 rt 360/36]

end



Lời giải:

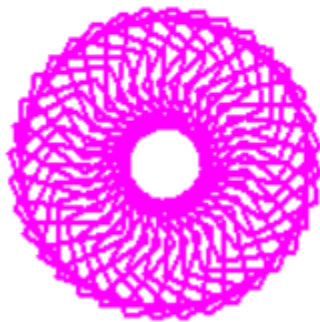
Thủ tục 1:



```

Editor
File Edit Search Set Test! Help
To dtron
Repeat 360[fd 147/360 rt 1]
End
To hoavan1
Cs
Setpencolor 1
Setpensize [1 1]
Repeat 36[dtron fd 10 rt 360/36]
End
    
```

Thủ tục 2:



```

Editor
File Edit Search Set Test! Help
To ngugiac
Repeat 5[fd 30 rt 72]
End
To hoavan2
Cs
Setpencolor 5
Setpensize [2 2]
Repeat 36[ngugiac fd 10 rt 360/36]
end
    
```

T3 trang 83 SBT Tin học 5

Sử dụng thủ tục vẽ từng hình tròn đặc (có màu bút vẽ) em hãy tạo tệp bongmau.lgo lưu lại thủ tục vẽ một chùm bóng bay (có 5 quả màu khác nhau) như hình bên.

Thủ tục vẽ một hình tròn

To htron

Repeat 360[fd 40 bk 40 rt 1]

end

Lời giải:

Hướng dẫn: Ngoài thủ tục trên, em cần xây dựng thủ tục chumbong như sau:

To chumbong

Setpencolor 1 htron fd 50 rt 72

Setpencolor 2 htron fd 50 rt 72

Setpencolor 3 htron fd 50 rt 72

Setpencolor 4 htron fd 50 rt 72

Setpencolor 5 htron fd 50 rt 72

Setpencolor 10

Pu bk 100 lt 20

Pd repeat 5 [fd 60 bk 60 rt 8]

End


```

Editor
File Edit Search Set Test! Help
to htron
    repeat 360[fd 40 bk 40 rt 1]
end
To chumbong

    Setpencolor 1 htron fd 50 rt 72

    Setpencolor 2 htron fd 50 rt 72

    Setpencolor 3 htron fd 50 rt 72

    Setpencolor 4 htron fd 50 rt 72

    Setpencolor 5 htron fd 50 rt 72

    Setpencolor 10

    Pu bk 100 lt 20

    Pd repeat 5 [fd 60 bk 60 rt 8]

End
    
```



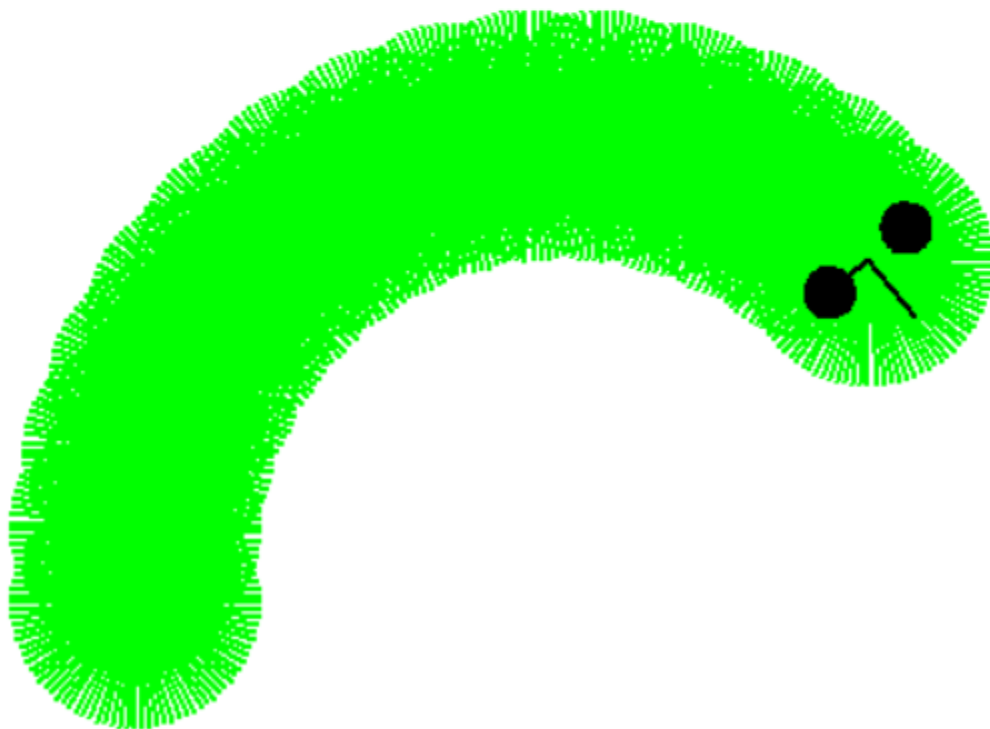
T4 trang 84 SBT Tin học 5

Hãy tạo tệp saubom.lgo lưu lại thủ tục vẽ một con sấu bướm như hình bên

Lời giải:

```

Editor
File Edit Search Set Test! Help
to hinhtron
  repeat 100[fd 50 bk 50 rt 36/10]
end
to mat
  setpencolor 0
  repeat 1440[fd 10 bk 10 rt 1/4]
end
to sau
  setpencolor 2
  cs repeat 15[hinhtron fd 30 rt 10]
  lt 10 bk 30 lt 90 fd 20 mat
  pu bk 40 pd mat
  fd 20 rt 90 fd 30
end
  
```



►► **CLICK NGAY** vào nút **TẢI VỀ** dưới đây để tải về **Giải SBT Tin học 5 Bài 4: Thế giới hình học trong Logo (Quyển 3) đầy đủ nhất (Quyển 3)** file PDF hoàn toàn miễn phí.