

Bài 1 trang 81 SBT Tin học 4

Trong các biểu tượng 1, 2, 3, 4 ở hình vẽ bên, biểu tượng nào là của phần mềm Logo?



Lời giải:

Biểu tượng của phần mềm Logo là biểu tượng số 3.

Bài 2 trang 82 SBT Tin học 4

Gõ lệnh cho Rùa A tiến thẳng 100 bước.

Lời giải:

Lệnh điều khiển Rùa tiến thẳng 100 bước là: FD 100

Bài 3 trang 82 SBT Tin học 4

Gõ lệnh cho Rùa A quay phải một góc 30°.

Lời giải:

Lệnh điều khiển Rùa quay phải góc 30° là: RT 30

Bài 4 trang 83 SBT Tin học 4

Gõ lệnh cho Rùa A quay trái góc 60°.

Lời giải:

Lệnh điều khiển Rùa quay trái góc 30° là: LT 30

Bài 5 trang 86 SBT Tin học 4

Chọn nét vẽ và màu bút vẽ rồi thực hiện lệnh CS. Sau đó thực hiện 2 dãy lệnh: dãy 1 và dãy 2 sẽ vẽ được hai hình A và B. Em hãy cho biết dãy lệnh nào tương ứng với từng hình nào?

Dãy 1 **Dãy 2** **Hình A**

LT 90 RT 30

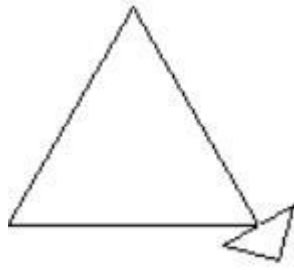
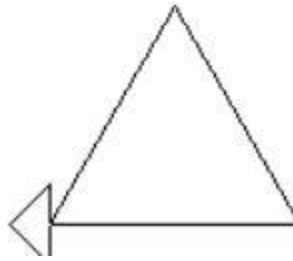
FD 100 FD 100

RT 120 RT 120

FD 100 FD 100

RT 120 RT 120

FD 100 FD 100

**Hình B****Lời giải:**

Dãy 1 – Hình A

Dãy 2 – Hình B.

T1 trang 81 SBT Tin học 4

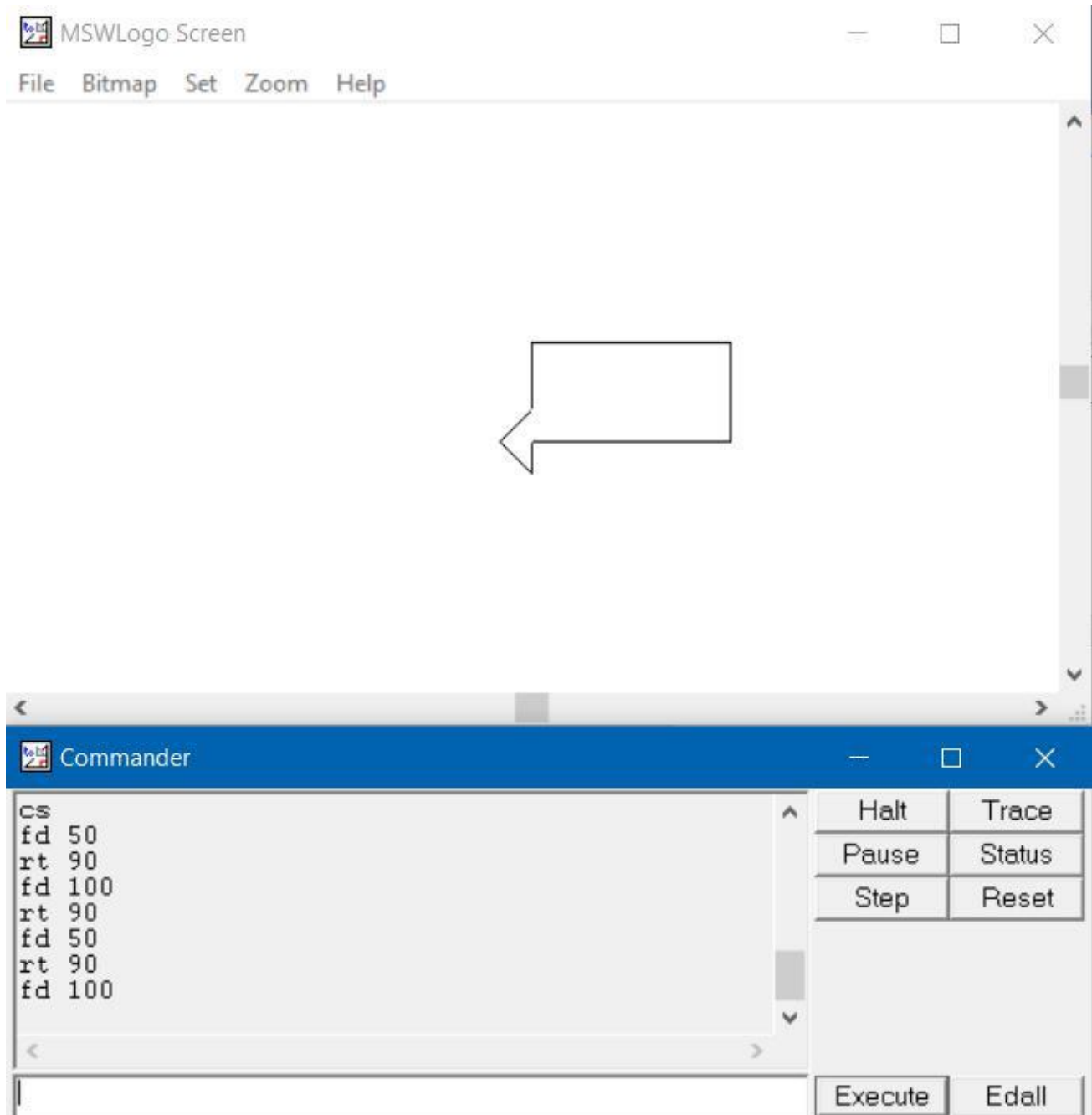
Khởi động Logo bằng cách nháy đúp lên biểu tượng trên màn hình nên khi đó màn hình làm việc của Logo xuất hiện. Tiếp theo em có thể gõ lệnh vào ngăn nhập lệnh và cho thực hiện lệnh để điều khiển Rùa di chuyển trên sân chơi của Rùa để vẽ các hình. Em hãy điền nội dung tương ứng với các số ghi trên hình này vào những ô còn trống của bảng sau:

Lời giải:**Số Nội dung tương ứng**

- 1 Cửa sổ Logo (MSWLogo Screen)
- 2 Cửa sổ lệnh (commander)
- 3 Sân chơi của Rùa
- 4 Ngăn gõ lệnh
- 5 Các dòng lệnh đã viết
- 6 Con trỏ Rùa
- 7 Con trỏ soạn thảo của ngăn nhập lệnh
- 8 6 nút lệnh (Halt, Trace, Pause, Status, Step và Reset)

T2 trang 83 SBT Tin học 4

Trên màn hình bên là dãy lệnh vẽ một hình chữ nhật có chiều rộng 50 bước và chiều dài 100 bước.



Hãy giải thích từng lệnh trong danh sách các lệnh đã gõ như dưới đây:

Lời giải:

Ý nghĩa các lệnh là

RT 90: Quay phải góc 90 độ.

FD 50: Đi thẳng 50 bước

RT 90: Quay phải góc 90 độ

FD 100: Đi thẳng 100 bước.

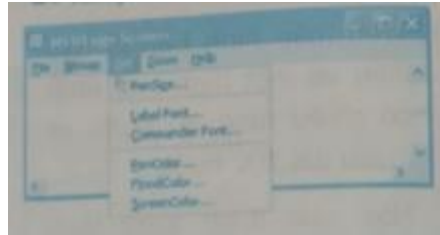
T3 trang 84 SBT Tin học 4

Để thay đổi nét (độ rộng) của bút vẽ, bạn Mai đã thực hiện các thao tác A, B, C và D dưới đây, em hãy sắp xếp đúng thứ tự các thao tác này:

A. Nháy chọn một nét vẽ



C. Nháy chọn Set



B. Nháy chọn Pensize (độ rộng nét)



D. Nháy nút OK



Lời giải:

Các thao tác được sắp xếp thứ tự đúng là: C – B – A – D.

T4 trang 84 SBT Tin học 4

Để đổi màu bút vẽ bạn Mai đã thực hiện các thao tác A, B, C và D. Hãy sắp đúng thứ tự các thao tác này:

A) Nháy chọn một màu (xem hình vẽ SGK).

B) Nháy nút chọn OK.

C) Nháy chọn SET

D) Nháy chọn PenColor

Lời giải:

Thứ tự đúng của các thao tác là: C – D – A - B

T5 trang 85 SBT Tin học 4

Viết các lệnh vẽ hình chữ nhật có chiều dài (thẳng đứng 100 bước), chiều rộng (nằm ngang 60 bước) với nét và màu bút vẽ thích hợp.

Lời giải:

Các lệnh lần lượt cần gõ để có hình chữ nhật có chiều dài (thẳng đứng 100), chiều rộng (nằm ngang 60) là:

FD 100

RT 90

FD 60

RT 90

FD 100

RT 90

FD 60