

Bài 1 trang 103 SBT Tin học 4

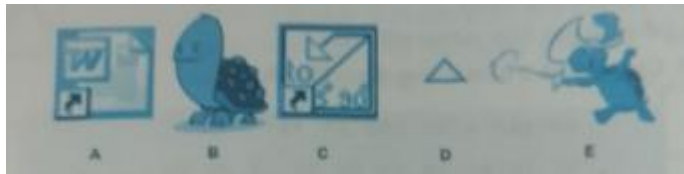
Điền từ thích hợp vào vị trí trống (...) trong các câu sau:

- a) Muốn Rùa về vị trí xuất phát, không xoá hình đã vẽ đồng thời vẽ tiếp từ vị trí hiện tại tới vị trí xuất phát ta dùng lệnh HOME.
- b) Muốn Rùa về vị trí xuất phát và xoá sạch hình đã vẽ ta dùng lệnh CS
- c) Muốn thay đổi nét bút, nhấn nút Set/PenSize, sau đó chọn nét vẽ, cuối cùng nhấn nút OK.
- d) Khi Rùa đang ẩn, muốn hiện lại Rùa thì thực hiện lệnh ST
- e) Nếu Rùa đã nhấc bút do lệnh PU, khi cần Rùa hạ bút vẽ (để vẽ theo lệnh FD n hoặc BK n) thì thực hiện lệnh ST.

Lời giải:

Bài 2 trang 104 SBT Tin học 4

Hãy tìm biểu tượng Rùa trên sân chơi của Rùa trong 5 biểu tượng sau:



Lời giải:

Biểu tượng Rùa là hình D

Bài 3 trang 106 SBT Tin học 4

Hãy điền vào các ô có dấu chấm trong bảng sau:

Lệnh đầy đủ	Viết tắt	Hành động của Rùa
Home		Rùa về chính giữa sân chơi (vị trí xuất phát)
ClearScreen	CS	Rùa về vị trí xuất phát. Xoá toàn bộ sân chơi.
Forward	n FD n	Rùa đi về phía trước n bước
Right	k RT k	Rùa quay phải k độ

BacK n	BK n	Rùa lùi lại sau n bước
Left k	LT k	Rùa quay sang trái k độ
PenUp	PU	Nhấc bút
PenDown	PD	Hạ bút
HideTurtle	HT	Rùa ẩn mình
ShowTurtle	ST	Rùa hiện hình
Clean		Xoá màn hình và Rùa vẫn ở vị trí hiện tại
Repeat n []		Lặp n lần
WAIT		Làm chậm câu lệnh
BYE		Thoát khỏi phần mềm Logo

Lời giải:

T1 trang 99 SBT Tin học 4

Với mỗi lệnh, hãy tô cùng màu (hoặc ghép) ô lệnh (cột A) và ô hành động, tương ứng của Rùa (cột B).

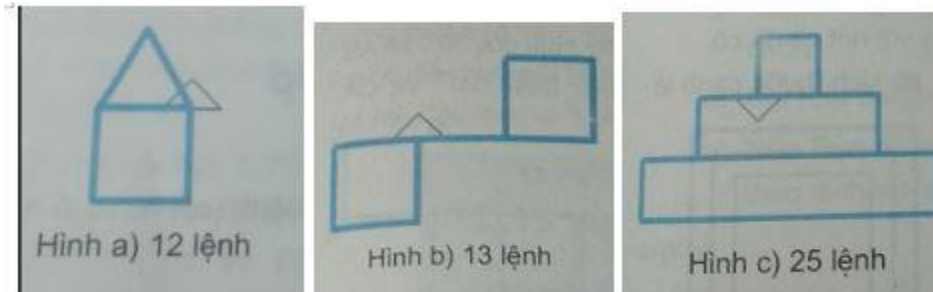
Lời giải:

A	B
1. Clean	A) Hiện Rùa
2. BK n	B) Quay trái n độ
3. CS	C) Hạ bút
4. LT n	D) Rùa về vị trí xuất phát, dọn sạch sân chơi
5. ST	E) Lùi n bước về phía sau
6. PD	G) Làm sạch sân chơi, Rùa vẫn ở vị trí hiện tại

Phương án ghép đúng là: 1 – G, 2 – E, 3 – D, 4 – B, 5 – A, 6 - C

T2 trang 100 SBT Tin học 4

Viết các lệnh để Rùa vẽ các hình theo mẫu sau:



Lời giải

a) Hình a:

1. RT 30
2. FD 60
3. RT 120
4. FD 60
5. RT 120
6. FD 60
7. LT 90
8. FD 60
9. LT 90
10. FD 60
11. LT 90
12. FD 60

b) Hình b

1. FD 50
2. RT 90
3. FD 50
4. RT 90
5. FD 50
6. RT 90
7. LT 90
8. LT 90
9. FD 50
10. LT 90
11. FD 50
12. LT 90
13. FD 50

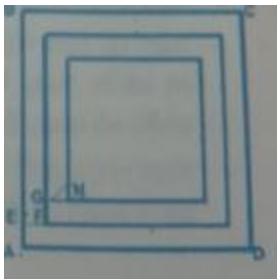
c) Hình c

1. LT 90
2. FD 50
3. LT 90
4. FD 50
5. LT 90
14. FD 150
15. RT 90
16. FD 50
17. LT 180
18. FD 50

- 6. FD 250 19. LT 90
- 7. LT 90 20. FD 50
- 8. FD 50 21. RT 90
- 9. LT 90 22. FD 50
- 10. FD 200 23. LT 90
- 11. RT 90 24. FD 50
- 12. FD 50 25. LT 90
- 13. RT 90 26. FD 50

T3 trang 101 SBT Tin học 4

Viết các lệnh để Rùa vẽ 3 hình vuông đồng tâm, có kích thước cạnh là 200, 160, 120 như mẫu sau:



Lời giải:

```
REPEAT 4 [FD 200 RT 90]
```

```
FD 20 RT 90 PU FD 20 LT 90 PD
```

```
REPEAT 4 [FD 160 RT 90]
```

```
FD 20 RT 90 PU FD 20 LT 90 PD
```

```
REPEAT 4 [FD 120 RT 90]
```

T4 trang 104 SBT Tin học 4

Hãy dùng lệnh lặp (repeat n) để ra lệnh cho Rùa vẽ các hình sau:



a) Một ngôi sao năm cánh

b) Ba ngôi sao năm cánh xếp thành hàng ngang.

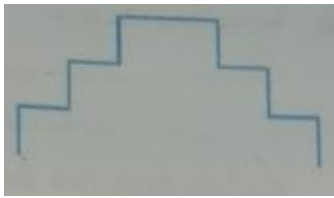
Lời giải:

a) REPEAT 5 [FD 100 RT 144]

b) REPEAT 3 [REPEAT 5 [FD 100 RT 144] RT 90 PU FD 120 LT 90 PD]

T5 trang 105 SBT Tin học 4

Hãy dùng lệnh lặp (repeat n) để ra lệnh cho Rùa vẽ hình sau



Lời giải:

REPEAT 2 [REPEAT 3 [FD 40 RT 90 FD 40 LT 90] rt 90] HT

REPEAT 3 [FD 40 RT 90 FD 40 LT 90]