

<<C语言程序设计实用教程>>

图书基本信息

书名：<<C语言程序设计实用教程>>

13位ISBN编号：9787111313984

10位ISBN编号：7111313984

出版时间：2010-8

出版时间：机械工业出版社

作者：周虹 等著

页数：317

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<C语言程序设计实用教程>>

前言

计算机是20世纪最大的发明，它的出现和飞速发展对社会的各个领域都产生了深远的影响。使用计算机语言开发应用程序和解决实际问题科学技术人员应具备的能力。

为了有效地进行程序设计，编写质量高、易读性好的程序，至少应掌握以下3个方面的知识：1) 掌握一门高级语言。

2) 掌握解题的方法和步骤，即算法设计，它是程序设计的核心。

3) 掌握结构化程序的设计方法。

由于算法的概念及流程图的画法和结构化程序设计及方法、C语言的发展简史及C语言的特点，重点介绍C语言程序的构成。

在计算机文化基础课中已介绍，本书将不再介绍。

本章将介绍。

学习目标 了解C语言的发展简史及C语言的特点。

· 掌握C语言程序的构成及书写风格，对C语言程序有一个初步了解。

1.1 C语言的发展及特点 1.1.1 C语言出现的历史背景 C语言在20世纪70年代初诞生于美国的贝尔实验室。

在此之前，人们编写系统软件主要使用汇编语言。

汇编语言编写的程序依赖于计算机硬件，其可读性和可移植性都比较差，而高级语言的可读性和可移植性虽然与汇编语言相比较好。

但一般高级语言又不具备低级语言能够直观地对硬件实现控制和操作，程序执行速度相对较快的优点。

在这种情况下，人们迫切需要一种既具有一般高级语言特性，又具有低级语言特性的语言。

于是C语言就应运而生了。

由于C语言兼具高级语言和低级语言的特点，因此迅速普及，成为当今最有发展前途的计算机高级语言之一。

C语言既可以用来编写系统软件，也可以用来编写应用软件。

现在，C语言广泛地应用在机械、建筑和电子等行业，用来编写各类应用软件。

<<C语言程序设计实用教程>>

内容概要

《C语言程序设计实用教程》共13章，内容包括程序设计基础、简单的数据类型、运算符和表达式、顺序结构程序设计、选择结构程序设计、循环结构程序设计、数组、函数、编译预处理、指针、结构体与共用体、位运算、文件、实用项目开发技术。书中的程序均在计算机上调试通过。

《C语言程序设计实用教程》文字严谨、流畅，例题丰富，文档规范，注重程序设计技能训练。

《C语言程序设计实用教程》可作为高等院校非计算机专业学生学习C语言程序设计的教材，也可作为程序设计爱好者学习C语言程序设计的参考书。

<<C语言程序设计实用教程>>

书籍目录

序	前言	第1章 程序设计及C语言概述	1.1 C语言的发展及特点	1.1.1 C语言出现的历史背景	1.1.2 C语言的特点	1.2 C语言程序的构成	1.3 程序的书写风格和书写格式	1.4 本章小结	1.5 练习与提高
		第2章 C语言的基本数据及其运算	2.1 C语言数据类型简介	2.2 标识符	2.2.1 字符集	2.2.2 标识符概述	2.2.3 标识符分类	2.3 常量与变量	2.3.1 常量
				2.3.2 符号常量	2.3.3 变量	2.3.4 变量的初始化	2.4 整型数据	2.4.1 整型数据在内存中的存储形式	2.4.2 整型常量
							2.5 实型数据	2.5.1 实型常量	2.5.2 实型变量
				2.6 字符型数据	2.6.1 字符常量	2.6.2 字符串常量	2.6.3 字符变量	2.7 运算符和表达式	2.7.1 C语言运算符简介
								2.7.2 表达式的求值规则	2.7.3 混合运算中的类型转换
				2.8 算术运算符和算术表达式	2.8.1 基本算术运算符	2.8.2 算术表达式和运算符的优先级与结合性	2.8.3 自增、自减运算符	2.9 赋值运算与赋值表达式	2.9.1 赋值运算符
								2.9.2 类型转换	2.9.3 复合的赋值运算符
									2.9.4 赋值表达式
				2.10 逗号运算符和逗号表达式	2.11 关系运算符和关系表达式	2.11.1 关系运算符及其优先次序	2.11.2 关系表达式	2.12 逻辑运算符及逻辑表达式	2.12.1 逻辑运算符及其优先次序
								2.12.2 逻辑表达式	2.13 条件运算符与条件表达式
									2.13.1 条件运算符与条件表达式概述
									2.13.2 条件运算符的优先级与结合性
									2.14 应用举例
				2.15 本章小结	2.16 练习与提高	第3章 顺序结构程序设计	3.1 C语言语句概述	3.2 赋值语句	3.3 字符数据的输入与输出
						3.3.1 字符输出函数	3.3.2 字符输入函数	3.4 格式的输入与输出	3.4.1 格式输出函数
								3.5 应用举例	3.6 本章小结
								3.7 练习与提高	第4章 选择结构程序设计
						4.1 if语句	4.1.1 简单if语句	4.1.2 双分支if语句	4.1.3 多分支if语句
						4.1.4 if语句使用说明	4.2 if语句的嵌套	4.3 switch语句	4.4 应用举例
						4.5 本章小结	4.6 练习与提高	第5章 循环结构程序设计	5.1 while语句
								5.2 dowhile语句	5.3 for语句
						5.4 几种循环的比较	5.5 循环嵌套	5.6 Continue语句	5.7 lareak语句
						5.8 应用举例	5.9 本章小结	5.10 练习与提高	第6章 数组
									6.1 数组和数组元素
						6.2 一维数组	6.2.1 一维数组的定义和使用	6.2.2 一维数组的初始化	6.2.3 一维数组的应用举例
						6.3 多维数组	6.3.1 二维数组的定义和引用	6.3.2 二维数组的初始化	6.3.3 二维数组的程序举例
						6.4 字符数组	6.4.1 字符数组的定义和引用	6.4.2 字符数组的初始化	6.4.3 字符串的输入和输出
						6.4.4 用于字符处理的库函数	6.5 应用举例	6.6 本章小结	6.7 练习与提高
						第7章 函数	7.1 模块化程序设计	7.1.1 模块化程序设计概述	7.1.2 函数概述
						7.2 函数的定义	7.2.1 无参函数的定义	7.2.2 有参函数的定义	7.2.3 空函数的定义
						7.2.4 函数的返回值	7.3 函数的调用	7.3.1 函数调用的形式	7.3.2 函数的声明
							7.3.3 函数参数的传递	7.4 函数的嵌套调用与递归调用	7.4.1 函数的嵌套调用
								7.4.2 函数的递归调用	7.5 数组做函数参数
								7.5.1 数组元素做函数实参	7.5.2 数组名做函数参数
								7.5.3 多维数组名做函数参数	7.6 变量的作用域
						7.6.1 局部变量	7.6.2 全局变量	7.7 变量的存储类别	7.7.1 变量的生存期
						7.7.2 局部变量的存储类别	7.7.3 全局变量的存储类别	7.7.4 存储类别小结	7.8 内部函数和外部函数
						7.8.1 内部函数	7.8.2 外部函数	7.9 应用举例	7.10 本章小结
						7.11 练习与提高	第8章 编译预处理	8.1 宏定义	8.1.1 不带参数的宏定义
							8.2 文件包含	8.3 条件编译	8.4 应用举例
								8.5 本章小结	8.6 练习与提高
						第9章 指针	9.1 相关概念	9.1.1 变量的地址	9.1.2 数据的访问方式
							9.1.3 指针和指针变量	9.2 指针变量的定义和使用	9.2.1 指针变量的定义
								9.2.2 指针变量的初始化和赋值	9.2.3 指针变量的引用
								9.2.4 指针的运算	9.3 指针变量做函数参数
								9.4 数组的指针和指向数组的指针变量	9.4.1 指向数组元素的指针
								9.4.2 通过指针引用数组元素	9.4.3 数组名做函数参数
								9.4.4 指向多维数组的指针与指针变量	9.5 字符串的指针和指向字符串的指针变量
								9.5.1 字符串的表示形式	9.5.2 对字符指针变量与字符数组的使用
								9.5.3 字符指针做函数参数	9.6 函数的指针和指向函数的指针变量
								9.6.1 通过函数的指针变量调用函数	9.6.2 指向函数的指针变量做函数参数
						9.7 返回指针值的函数	9.8 指针数组和指向指针的指针	9.8.1 指针数组的概念	9.8.2 指向指针的指针
						9.8.3 main () 函数的命令行参数	9.9 应用举例	9.10 本章小结	9.11 练习与提高

<<C语言程序设计实用教程>>

第10章 结构体与共用体	10.1 结构体类型及变量的定义	10.1.1 结构体概述	10.1.2 结构体类型的定义	10.1.3 结构体变量的定义	10.2 结构体变量的初始化和引用	10.2.1 结构体变量的初始化	10.2.2 结构体变量的引用	10.3 结构体数组	10.3.1 定义结构体数组	10.3.2 结构体数组的初始化	10.3.3 结构体数组的应用	10.4 指向结构体类型数据的指针	10.4.1 指向结构体变量的指针	10.4.2 指向结构体数组的指针	10.4.3 结构体变量和指向结构体的指针做函数参数	10.5 用指针处理链表	10.5.1 链表概述	10.5.2 处理动态链表所需的函数	10.5.3 链表的基本操作	10.6 共用体	10.6.1 共用体变量的引用方式	10.6.2 共用体类型数据的特点	10.7 枚举类型	10.8 用typedef定义类型	10.9 应用举例	10.10 本章小结	10.11 练习与提高																																							
第11章 位运算	11.1 位运算符与位运算	11.1.1 按位与运算符	11.1.2 按位或运算符	11.1.3 按位异或运算符	11.1.4 按位取反运算符	11.1.5 左移运算符	11.1.6 右移运算符	11.1.7 位运算赋值运算符	11.1.8 不同长度的数据进行位运算	11.2 位段	11.3 应用举例	11.4 本章小结	11.5 练习与提高	第12章 文件	12.1 文件的概念	12.2 文件的操作函数	12.2.1 文件的打开	12.2.2 文件的关闭	12.3 文件的检测函数	12.4 常用的读 / 写函数	12.4.1 读 / 写字符函数	12.4.2 读 / 写字符串函数	12.4.3 读 / 写数据块函数	12.4.4 格式化读 / 写函数	12.5 文件的定位	12.5.1 rewind () 函数	12.5.2 随机读 / 写和fseek () 函数	12.6 应用举例	12.7 本章小结	12.8 练习与提高	第13章 实用项目开发技术简介	13.1 C语言图形功能简介	13.1.1 图形与硬件	13.1.2 文本与图形	13.1.3 图形设计	13.2 图形模式的初始化	13.3 独立图形运行程序的建立	13.4 屏幕颜色的设置和清屏函数	13.5 基本画图函数	13.5.1 画点	13.5.2 画线	13.6 基本图形的填充	13.6.1 设定填充方式	13.6.2 任意封闭图形的填充	13.7 图形操作函数	13.7.1 图形窗口操作	13.7.2 屏幕操作函数	13.8 图形模式下的文本操作	13.8.1 文本的输出	13.8.2 文本字体、字型和输出方式的设置	13.8.3 用户对文本字符大小的设置	13.9 C语言动画设计	13.10 菜单设计技术	13.10.1 下拉式菜单的设计	13.10.2 选择式菜单的设计	13.11 大型程序开发的项目管理	13.11.1 项目管理器	13.11.2 用项目管理器开发程序项目的步骤	13.11.3 项目管理器的使用技巧	13.12 本章小结	13.13 练习与提高	附录A ASCII	附录B 运算符和结合性	附录C C语言常用语法提要	附录D C语言库函数	参考文献

<<C语言程序设计实用教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>