

<<程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787115140289

10位ISBN编号：7115140286

出版时间：2005-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：王桂芝 主编

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>

## <<程序设计基础>>

### 内容概要

本书主要介绍C语言的基本概念和语法结构，并通过大量实例介绍基于C语言的程序设计的基本概念、方法和技巧。

内容包括：程序设计概述，C语言的基本知识，顺序结构的程序设计，选择结构的程序设计，循环结构的程序设计，模块化的程序设计，数组的程序设计，指针的程序设计，编译预处理与记录类型，文件的程序设计，图形的程序设计。

在这些内容的讲解过程中，坚持语言为程序设计服务的原则，讲究实用性。

本书内容新颖、实例丰富，强调程序设计的方法和技巧，注重培养程序设计的思维方式和提高程序的开发能力。

编者力求概念准确、编排合理、循序渐进、通俗易懂。

本书的读者对象定位为程序设计的初学者，阅读本书不需具备任何编程基础。

本书为各类高等职业院校计算机专业和非计算机专业的教材，也可供计算机爱好者自学，同时可作为从事软件开发、程序设计及计算机教学人员的参考书。

## &lt;&lt;程序设计基础&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 程序设计概述 11.1 程序设计的基本概念 11.1.1 计算机系统的组成 11.1.2 软件 21.1.3 程序设计 41.2 程序设计的过程 41.2.1 程序设计的因素 41.2.2 程序设计的步骤 51.2.3 程序设计的注意事项 61.3 算法的描述工具 71.3.1 采用自然语言描述 71.3.2 采用图示方法描述 71.3.3 采用计算机语言描述 81.3.4 程序评判的标准 91.3.5 结构化程序设计方法简介 101.4 C程序调试 101.4.1 C语言概述 101.4.2 程序调试的步骤 111.4.3 C程序的调试环境及上机操作实现 12本章小结 16练习题 16第2章 C语言的基本知识 172.1 数据类型 172.1.1 数据类型概述 172.1.2 基本的数据类型 182.2 数据的表示 212.2.1 常量的表示 212.2.2 变量的表示 212.3 数据的运算 262.3.1 算术运算 272.3.2 赋值运算 282.3.3 自增运算和逗号表达式 292.3.4 各类数值型数据间的混合运算 322.3.5 关系运算和逻辑运算 322.4 语句的表示 352.4.1 语句的分类 352.4.2 语句的特点 362.5 程序的组成 362.5.1 C程序的组成 362.5.2 C程序的设计过程 37本章小结 37练习题 38第3章 顺序结构的程序设计 413.1 顺序结构程序的概念 413.1.1 顺序结构的概念 413.1.2 顺序结构程序解决的问题 413.2 顺序结构采用的语句 423.2.1 printf函数 423.2.2 putchar函数 463.2.3 scanf函数 473.2.4 getchar函数 503.3 顺序结构程序设计举例 50本章小结 53练习题 53第4章 选择结构的程序设计 564.1 选择结构程序的概念 564.1.1 选择结构的概念 564.1.2 选择结构程序解决的问题 564.2 选择结构采用的语句 574.2.1 条件语句 574.2.2 多路分支语句 614.3 选择结构程序设计实例 634.3.1 二路分支程序设计 634.3.2 多路分支程序设计 644.3.3 复杂条件的程序设计 664.3.4 嵌套条件的程序设计 67本章小结 69练习题 69第5章 循环结构的程序设计 735.1 循环结构程序的概念 735.1.1 循环结构的概念 735.1.2 循环结构程序解决的问题 735.2 循环结构采用的语句 745.2.1 while语句 745.2.2 do-while语句 755.2.3 for语句 765.3 循环结构程序设计实例 795.3.1 当型循环的程序设计 795.3.2 直到型循环的程序设计 805.3.3 记数循环的程序设计 815.3.4 双层循环的程序设计 825.3.5 多层循环的程序设计 83本章小结 84练习题 85第6章 模块化的程序设计 886.1 模块化结构程序的概念 886.1.1 模块化结构的概念 886.1.2 函数的概念 886.1.3 模块化结构程序解决的问题 896.2 模块化结构程序的实现 896.2.1 函数的定义和调用 896.2.2 函数的嵌套调用和递归调用 956.3 变量的存储属性 986.3.1 内部变量 996.3.2 外部变量 1026.3.3 静态变量 1056.4 模块化结构程序设计实例 106本章小结 110练习题 110第7章 数组的程序设计 1167.1 数组程序的概念 1167.1.1 数组的基本概念 1167.1.2 数组程序解决的问题 1167.2 数组的定义与使用 1177.2.1 一维数组的定义与使用 1177.2.2 二维数组的定义与使用 1207.2.3 字符数组的定义与使用 1227.3 数组程序设计实例 1267.3.1 一维数组的程序设计 1267.3.2 二维数组的程序设计 1287.3.3 字符数组的程序设计 130本章小结 132练习题 133第8章 指针的程序设计 1378.1 指针的基本概念 1378.1.1 指针的定义 1378.1.2 引入指针的原因 1388.2 指向变量的指针变量 1398.2.1 指向变量的指针变量的定义 1398.2.2 对指针变量的处理 1398.3 指向数组的指针变量 1418.3.1 指向一维数组的指针变量 1418.3.2 指向二维数组的指针变量 1448.3.3 指向字符串的指针变量 1488.4 有关的函数的指针变量 1508.4.1 指针变量作为函数参数 1508.4.2 指向函数的指针变量的定义 1528.4.3 指向函数的指针变量的处理 1538.4.4 返回指针值的函数 1538.5 指针数组和指向指针的指针 1548.5.1 指针数组 1548.5.2 指向指针的指针 1578.6 指针程序设计实例 1588.6.1 变量的指针 1588.6.2 数组的指针 1588.6.3 函数的指针 161本章小结 163练习题 164第9章 编译预处理与记录类型 1669.1 编译预处理的使用 1669.1.1 编译预处理的作用及基本特点 1669.1.2 文件包含 1669.1.3 宏定义 1679.1.4 条件编译 1719.2 构造的数据类型 1729.2.1 构造的数据类型 1729.2.2 用户自定义类型的一般方法 1739.3 记录类型的定义与使用 1749.3.1 记录类型的定义 1749.3.2 记录型变量的定义与使用 1759.3.3 记录型数组的定义与使用 1789.3.4 记录型指针的定义与使用 1799.4 记录类型的程序设计实例 1819.4.1 单链表中结点的动态生成和释放 1829.4.2 单链表的建立与输出 1839.4.3 单链表的插入与删除 184本章小结 185练习题 186第10章 文件的程序设计 19010.1 文件的基本概念 19010.1.1 文件的定义 19010.1.2 缓冲文件系统 19110.1.3 文件的处理过程 19210.1.4 文件程序解决的问题 19310.2

## &lt;&lt;程序设计基础&gt;&gt;

文件处理采用的函数 19310.2.1 打开函数 19310.2.2 读取函数 19510.2.3 写入函数 19510.3 文件程序设计实例 19510.3.1 文件的建立 19510.3.2 文件的查看 19710.3.3 文件的修改 19910.3.4 文件的复制 201本章小结 203练习题 204第11章 图形程序设计 20811.1 图形程序设计的基本概念 20811.2 文本方式下的字符图形程序设计 21011.2.1 一个字符图形程序实例 21011.2.2 字符图形程序设计常用的函数 21011.2.3 字符图形程序设计实例 21211.3 图形方式下的图形程序设计 21311.3.1 一个图形程序实例 21411.3.2 图形程序设计常用的函数 21411.3.3 图形程序设计实例 216本章小结 221练习题 221附录1 常用字符的ASCII码表 223附录2 C的库函数 225附录3 编译错误信息 229主要参考书目 238

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>