

## <<C语言程序设计教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C语言程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787115295996

10位ISBN编号：7115295999

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：李丽娟

页数：300

字数：534000

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>

## &lt;&lt;C语言程序设计教程&gt;&gt;

## 前言

“C语言程序设计”是计算机专业及理工类各专业重要的基础课程之一。理论联系实际是该课程的特点之一，怎样将理论知识应用于解决实际问题，是学好这门课程的重点和难点。

为适应我国计算机技术的应用和发展，以培养学生解决问题的能力为目的，作者根据多年的实际教学经验，结合当前高等教育大众化的趋势，在分析国内外多种同类教材的基础上，编写了本书。

本教材于2006年出版，2009年进行改版，出版了《C语言程序设计教程》（第2版），并于2011年将该教材内容进行分离和重组，直接从函数部分开始，加入C++语言的入门基础，出版了《C/C++语言程序设计教程——从模块化到面向对象》（第3版）。

本书在继承前两种教材特色的基础上，结合作者多年的教学经验，并特别根据近几年教学改革的实践以及对人才培养的高标准要求，对其内容做了进一步的优化、补充和完善。

通过理论联系实际，采用计算思维的方法，引导和启发学生的思维。

书中将程序案例分为两种类型，一种为了解基本知识型，主要是通过程序加深对基础知识的理解和掌握；另一种为应用型，通过对实际案例问题的分析，逐步引导学生掌握思考和解决问题的方法。

大部分案例都留有思考问题，鼓励学生对解决问题的方法举一反三，激发学生创新思考。

近几年教学实践表明，在程序设计课程教学中采用计算思维的方法来解决问题，有利于培养学生的综合能力，对培养工程应用型人才是有益的。

实践还表明，通过用流程图来表达算法，能使学生更好地理解结构化程序设计的思想，掌握C语言程序设计的核心方法。

这些内容对于各类普通高校本科、专科学生都是适用的。

.....

## <<C语言程序设计教程>>

### 内容概要

本书以C语言的基本语法、语句为基础，深入浅出地讲述了C语言程序设计的基本概念、思想与方法。

全书以程序案例为导向，采用计算思维的方法设计程序，通过程序案例，拓宽学生的思维，引导学生自主思考，逐步掌握程序设计的一般规律和方法。

从对基本概念的讲解到编写程序解决实际问题，本书注重解决问题的方法引导。

全书理论联系实际，突出模块化程序设计方法。

全书内容可分为三部分，共11章。

第一部分为第1章、第2章，是初学者的入门知识，简单介绍C语言的基础知识，主要内容有C语言程序的基本结构、数据类型和数据的存储方式、基本的程序表达式。

第二部分为第3章~第5章，是程序设计的基础部分，主要介绍程序算法的方法、程序语句的基本控制结构。

掌握了第一、第二部分的内容，读者可以完成简单的程序设计。

第三部分为第6章~第11章，介绍模块化程序设计的概念和实现的方法，主要内容有函数、数组、指针、结构体、文件、位运算等。

通过对这三部分知识单元的学习，读者可以逐步认识模块化程序设计的思想，掌握模块化程序设计的方法。

全书语言简洁，通俗易懂，内容叙述由浅入深。

本书适合作为大学本科和专科院校的教材，也可供一般工程技术人员参考。

## &lt;&lt;C语言程序设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 引言

- 1.1 C语言的发展过程
- 1.2 C语言的特点
- 1.3 简单的C语言程序
- 1.4 C语言程序的结构
- 1.5 C语言程序的执行
  - 1.5.1 源程序翻译
  - 1.5.2 链接目标程序
  - 1.5.3 集成开发工具
- 1.6 本章小结

## 习题

## 第2章 基本的程序语句

- 2.1 预备知识
  - 2.1.1 定点数和浮点数的概念
  - 2.1.2 整型数的二进制表示
  - 2.1.3 浮点型数据的二进制表示
- 2.2 基本数据类型及取值范围
- 2.3 标识符、变量和常量
  - 2.3.1 标识符
  - 2.3.2 变量和常量
- 2.4 基本运算符、表达式及运算的优先级
  - 2.4.1 算术运算符及算术表达式
  - 2.4.2 关系运算符及关系表达式
  - 2.4.3 逻辑运算符及逻辑表达式
  - 2.4.4 位运算符及表达式
  - 2.4.5 条件运算符
  - 2.4.6 逗号表达式
  - 2.4.7 数据类型的转换
  - 2.4.8 复杂表达式的计算顺序
  - 2.4.9 C语言的基本语句结构
- 2.5 标准输入/输出函数简介
  - 2.5.1 格式化输出函数printf()
  - 2.5.2 格式化输入函数scanf()
  - 2.5.3 字符输出函数
  - 2.5.4 字符输入函数
- 2.6 程序范例
- 2.7 本章小结

## 习题

## 第3章 程序的简单算法设计

- 3.1 结构化程序的算法设计
- 3.2 结构化算法的性质及结构
  - 3.2.1 结构化算法的性质
  - 3.2.2 结构化算法的结构
- 3.3 结构化算法的描述方法
  - 3.3.1 自然语言

## &lt;&lt;C语言程序设计教程&gt;&gt;

## 3.3.2 流程图

## 3.3.3 伪代码

## 3.4 算法设计范例

## 3.5 本章小结

## 习题

## 第4章 分支结构

## 4.1 if结构

## 4.1.1 if语句

## 4.1.2 if\_else语句

## 4.1.3 if语句的嵌套

## 4.2 switch结构

## 4.2.1 switch语句

## 4.2.2 break语句在switch语句中的作用

## 4.3 程序范例

## 4.4 本章小结

## 习题

## 第5章 循环结构

## 5.1 for语句

## 5.2 while语句

## 5.3 do\_while语句

## 5.4 用于循环中的break语句和continue语句

## 5.5 循环结构的嵌套

## 5.6 goto语句

## 5.7 程序范例

## 5.8 本章小结

## 习题

## 第6章 函数与宏定义

## 6.1 函数的概念

## 6.1.1 函数的定义

## 6.1.2 函数的声明和调用

## 6.1.3 函数的传值方式

## 6.2 变量的作用域和存储类型

## 6.3 内部函数与外部函数

## 6.4 递归函数的设计和调用

## 6.5 预处理

## 6.5.1 宏定义

## 6.5.2 文件包含

## 6.5.3 条件编译及其他

## 6.6 综合范例

## 6.7 本章小结

## 习题

## 第7章 数组

## 7.1 一维数组的定义和初始化

## 7.1.1 一维数组的定义

## 7.1.2 一维数组的初始化

## 7.2 一维数组的使用

## 7.3 多维数组

## &lt;&lt;C语言程序设计教程&gt;&gt;

- 7.3.1 二维数组的概念
- 7.3.2 二维数组的定义
- 7.3.3 多维数组的定义
- 7.3.4 二维数组及多维数组的初始化
- 7.4 字符数组
  - 7.4.1 字符数组的初始化
  - 7.4.2 字符串的输入
  - 7.4.3 字符串的输出
  - 7.4.4 二维字符数组
- 7.5 数组作为函数的参数
  - 7.5.1 数组元素作为函数的参数
  - 7.5.2 数组名作为函数的参数
- 7.6 程序范例
- 7.7 本章小结

## 习题

## 第8章 指针

- 8.1 指针的概念
  - 8.1.1 指针变量的定义
  - 8.1.2 指针变量的使用
  - 8.1.3 指针变量与简单变量的关系
- 8.2 指针的运算
  - 8.2.1 指针的算术运算
  - 8.2.2 指针的关系运算
- 8.3 指针与数组的关系
  - 8.3.1 指向一维数组的指针
  - 8.3.2 指向多维数组的指针
  - 8.3.3 字符指针
  - 8.3.4 指针数组
- 8.4 指针作为函数的参数
- 8.5 函数的返回值为指针
- \*8.6 指向函数的指针
- \*8.7 main函数的参数
- \*8.8 指向指针的指针
- \*8.9 图形处理模式
- 8.10 程序范例
- 8.11 本章小结

## 习题

## 第9章 构造数据类型

- 9.1 结构体数据类型
  - 9.1.1 结构体的定义
  - 9.1.2 结构体变量的定义
  - 9.1.3 结构体变量的初始化
  - 9.1.4 结构体变量成员的引用
  - 9.1.5 结构体变量成员的输入/输出
- 9.2 结构体数组
  - 9.2.1 结构体数组的定义
  - 9.2.2 结构体数组成员的初始化和引用

## &lt;&lt;C语言程序设计教程&gt;&gt;

## 9.3 结构体变量与函数

## 9.3.1 函数的形参与实参为结构体

## 9.3.2 函数的返回值类型为结构体

## 9.4 联合体数据类型

## 9.5 枚举数据类型

## 9.6 链表的概念

## 9.6.1 动态分配内存

## 9.6.2 单链表的建立

## 9.6.3 从单链表中删除结点

## 9.6.4 向链表中插入结点

## 9.7 程序范例

## 9.8 本章小结

## 习题

## 第10章 文件操作

## 10.1 文件的概念

## 10.2 文件的操作

## 10.2.1 文件的打开与关闭

## 10.2.2 文件操作的错误检测

## 10.2.3 文件的顺序读写

## 10.2.4 文件的随机读写

## 10.3 程序范例

## 10.4 本章小结

## 习题

## 第11章 位运算

## 11.1 按位取反运算

## 11.2 按位左移运算

## 11.3 按位右移运算

## 11.4 按位与运算

## 11.5 按位或运算

## 11.6 按位异或运算

## 11.7 复合位运算符

## 11.8 程序范例

## 11.9 本章小结

## 习题

## 附录A C语言的关键字

## 附录B ASCII字符表

## 附录C 常用的C语言库函数

## 附录D 中英文关键词对照

## &lt;&lt;C语言程序设计教程&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：【题8.20】( )用指针作为函数参数时，采用的是“地址传送”方式。

## 三、填空题。

请在下面各叙述的空白处填入合适的内容。

【题8.21】“\*”称为\_\_\_\_运算符，“&”称为\_\_\_\_运算符。

【题8.22】在`int a=3; p=&a;`中，`p`的值是\_\_\_\_。

【题8.23】在`int *pa[5];`中，`pa`是一个具有5个元素的指针数组，每个元素是一个指针。

【题8.24】若两个指针变量指向同一个数组的不同元素，则可以进行减法运算和\_\_\_\_运算。

【题8.25】存放某个指针的地址值的变量称为指向指针的指针，即\_\_\_\_。

【题8.26】在C语言中，数组元素的下标是从\_\_\_\_开始，数组元素连续存储在内存单元中。

【题8.27】设`int a[10], *p=a;`，则对`a[3]`的引用可以是`p[3]`（下标法）和\_\_\_\_（地址法）。

【题8.28】&后跟变量名，表示该变量的\_\_\_\_，&后跟指针名，表示该指针变量的\_\_\_\_。

【题8.29】若`a`是已定义的整型数组，再定义一个指向`a`的存储首地址的指针`P`的语句是\_\_\_\_。

【题8.30】设有`char a[]="ABCD"`，则`printf("%c", *a)`的输出是\_\_\_\_。

【题8.31】在右边内存示意图中，每一刻度小格代表内存中一个字节空间，变量说明如下：`int a, *P, *p1, *p2, *pd`；图8—16(a)中第2列数字表示地址编号，每个框内数字表示内存初始状态，经过以下运算后，请将运算结果填入到图8—16(b)中相应位置。

`*pd+=(double)*p1; p1=&a; *p1=*p; p2=p1; *p2/=3; ++p2; ++*p2;` 四、阅读下面的程序，写出程序运行结果。



<<C语言程序设计教程>>

编辑推荐

<<C语言程序设计教程>>

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>