

<<编程大讲坛>>

图书基本信息

书名：<<编程大讲坛>>

13位ISBN编号：9787121090608

10位ISBN编号：7121090600

出版时间：2009-8

出版时间：电子工业出版社

作者：陈强 编

页数：574

字数：940800

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>

前言

为什么要推出这套丛书 随着日益加快的生活节奏，人们的生活越来越多地程序化，每天除了上班、下班和应酬，业余生活和学习时间被挤得越来越少。特别是从事计算机行业的人员，可利用的学习时间更是稀少，因此需要合理分配学习的时间。本来学习就是在时间的夹缝中求发展，如果对自己的学习时间安排不合理，会大大降低学习效率，这样无论是对自己的学习生涯还是职场生涯，都会带来巨大的影响。

古人教育我们学习要刻苦、要勤快，但是现实却要求我们的学习在夹缝中进行，怎么办？答案是为自己的学习订一个周密的计划！

为满足读者的需求，让读者少走学习的弯路，特为读者制订了周密的学习计划，然后将具体技术的内容以循序渐进的方式进行讲解，并且在讲解过程中始终遵循科学、合理的学习计划，从而使读者在最合理的时间内掌握书中所有技术。

总之，我们的目的——确保读者在最短的时间内掌握最全面的知识。

本书的特点和优势 本书由具有多年c语言开发经验的程序员执笔，凭着丰富的经验和渊博的理论知识，将C语言开发技术全面展现，让读者能够很快地进入实际开发角色。

本书和市场上其他类似书籍相比，具有以下特点和优势：1.科学的合理计划 在具体内容上，根据c语言中不同知识点的难易程度，为读者编排出最佳的学习进度表。

相信读者只要按照进度表进行学习，就会轻松地掌握这门技术，并且达到最佳的学习效果和最高的学习效率。

<<编程大讲坛>>

内容概要

本书由浅入深地讲解了C语言开发技术，以遵循科学合理的学习计划为主线，通过典型实例来讲解其具体使用。

全书内容分为20课，其中第1~8课依次讲解了C语言概述、C语言算法和数据类型、C语言运算符和表达式、C语句和数据的输入输出，程序流程控制、数组和字符串、函数，以及指针。

第9~12课讲解了结构体、共用体和枚举，链表，位运算和编译预处理。

第13~17课讲解了文件操作处理，错误和程序调试，组件技术的相关知识，C语言程序设计范例和C语言高级编程技术。

第18-20课分别讲解了C语言俄罗斯方块游戏，Ping网络项目，学生成绩管理系统的流程和实现方法。

光盘中包含全书案例的完整源代码、C语言开发环境快速入门的视频教程，以及赠送的4套完整大型案例的源代码和视频讲解。

本书内容全面，不但适合没有任何C语言基础的初学者，而且适合有一定设计基础并且想进一步提高水平的中级读者。

<<编程大讲坛>>

书籍目录

第1篇 编程基础篇	第1课 C语言概述	1.1 本课学习目标	1.2 C语言发展介绍
1.3 C语言特点	1.4 C语言编译器	1.5 安装Turbo C 3.0	1.6 Turbo C 3.0开发环境
1.6.1 File (文件) 菜单	1.6.2 Edit (编辑) 菜单	1.6.3 Run (运行) 菜单	1.6.4 Compile (编译) 菜单
1.6.5 Project (项目) 菜单	1.6.6 Debug (调试) 菜单	1.7 进行C语言程序开发	1.7.1 编辑源代码
1.7.2 源代码编译	1.7.3 链接目标代码	1.7.4 运行可执行程序	1.8 一个简单的C语言程序
1.9.1 C程序组成部分	1.9.2 C语言程序格式总结	1.10 本课回顾和网络关键词	第2课 C语言算法和数据类型的概念
2.1 本课学习目标	2.2 算法基础	2.2.1 算法的概念	2.2.2 流程图表示算法
2.3 C语言数据类型概述	2.4 常量和变量	2.4.1 常量	2.4.2 变量
2.5 整型数据	2.5.1 整型常量	2.5.2 整型变量	2.6 实型数据
2.6.1 实型常量	2.6.2 实型变量	2.6.3 实型常量的类型	2.7 字符型数据
2.7.1 字符常量	2.7.2 字符串常量	2.7.3 字符变量	2.8 初始化变量
2.9 整型、实型与字符型数据间的运算	2.10 本课回顾和网络关键词	第3课 C语言运算符和表达式	3.1 本课学习目标
3.2 运算符	3.2.1 运算符的种类	3.2.2 运算符的优先级	3.3 算术运算符和算术表达式
3.4 赋值运算符和赋值表达式	3.4.1 基本赋值运算符	3.4.2 复合赋值运算符	3.4.3 赋值表达式
3.5 关系运算符和关系表达式	3.6 逻辑运算符和逻辑表达式	3.7 逗号运算符和逗号表达式	3.8 求字节数运算符
3.9 本课回顾和网络关键词	第4课 C语句和数据的输入输出	4.1 本课学习目标	4.2 C语句初步
4.2.1 C语句简介	4.2.2 空白对语句的作用	4.2.3 赋值语句	4.3 数据的输入和输出
4.3.1 putchar函数	4.3.2 getchar函数	4.3.3 printf函数	4.3.4 scanf函数
4.3.5 puts函数	4.3.6 gets函数	4.4 本课回顾和网络关键词	第5课 程序流程控制
5.1 本课学习目标	5.2 顺序结构	5.3 选择结构	5.3.1 单分支结构语句
5.3.2 双分支结构语句	5.3.3 多分支结构语句	5.3.4 条件运算符和条件表达式	5.4 循环结构
5.4.1 for语句循环	5.4.2 while语句	5.4.3 do...while语句	5.4.4 循环语句的总结和效率
5.4.5 goto语句	5.4.6 break语句	5.4.7 continue语句	5.4.8 死循环和退出程序
5.5 本课回顾和网络关键词	第6课 数组和字符串	6.1 本课学习目标	6.2 一维数组
6.2.1 定义一维数组	6.2.2 引用一维数组元素	6.2.3 初始化一维数组	6.3 多维数组
6.3.1 二维数组	6.3.2 多维数组	6.3.3 引用多维数组	6.4 字符数组与字符串
6.4.1 字符数组	6.4.2 字符串与字符数组	6.4.3 字符数组的输入/输出	6.5 字符串处理函数
6.5.1 测试字符串长度函数	6.5.2 字符串大小写转换函数	6.5.3 字符串复制函数	6.5.4 字符串比较函数
6.5.5 字符串连接函数	6.5.6 其他字符串函数	6.5.7 将字符串转换成数值的函数	6.6 字符处理函数
6.6.1 字符检测函数	6.6.2 字符大小写转换函数	6.7 本课回顾和网络关键词	第7课 函数
7.1 本课学习目标	7.2 C语言函数基础	7.2.1 函数分类	7.2.2 函数的定义
7.3 函数的声明和函数原型	7.4 参数	7.4.1 形参和实参	7.4.2 数组名作为函数参数
7.4.3 数组作为函数参数	7.5 返回值	7.6 函数的调用	7.6.1 函数调用格式
7.6.2 函数调用的方式	7.6.3 对被调函数的声明	7.6.4 调用函数方式的深入分析	7.7 函数

<<编程大讲坛>>

- 的嵌套调用和递归调用
- 7.8 变量的作用域和生存期
- 存储变量
- 7.9 项目文件
- 7.10.2 外部函数
- 7.11.2 C库函数分类
- 学习目标
- 指针变量的声明
- 8.3.4 关于指针运算符的说明
- 数参数
- 针
- 8.4.4 使用指针变量应该注意的问题
- 多维数组
- 8.6 指针和字符串
- 8.6.3 使用字符串指针变量与字符数组的区别
- 8.7.1 指针数组
- 8.7.4 main函数的参数
- 9.2.1 定义结构体类型
- 用
- 定义
- 指针
- 9.4.3 结构体指针变量的引用
- 体数组的指针
- 变量的定义
- 9.7 枚举
- 枚举变量的引用
- 课 链表
- 内存分配
- 链表概述
- 链表
- 11.1 本课学习目标
- 11.2.2 按位或运算
- 11.2.5 左移运算
- 域
- 12.3.2 带参数的宏定义
- 12.4 文件包含
- 高篇 第13课 文件操作处理
- 13.2.1 文本文件
- 关闭
- 13.5.1 字符读写函数
- 13.5.4 数据块读写函数
- 13.7 文件管理函数
- 复制文件
- 7.7.1 函数的嵌套调用
- 7.8.1 变量作用域
- 7.10 内部函数和外部函数
- 7.11 库函数基础
- 7.12 本课回顾和网络关键词
- 8.3 变量的指针和指向变量的指针变量
- 8.3.2 指针变量的初始化
- 8.3.5 指针变量的运算
- 8.4 指针和数组
- 8.4.2 指向一维数组元素的指针变量
- 8.4.4 使用指针变量应该注意的问题
- 8.5.1 多维数组的地址
- 8.6.1 指针访问字符串
- 8.6.3 使用字符串指针变量与字符数组的区别
- 8.7.2 多级指针的定义和应用
- 8.8 指针函数和函数指针
- 9.1 本课学习目标
- 9.2.2 结构体类型变量的定义
- 9.3 结构体数组
- 9.3.2 结构体数组的初始化
- 9.4.1 结构体指针变量的定义
- 9.4.3 结构体指针变量的引用
- 9.5 结构体和函数
- 9.5.2 返回结构体类型值的函数
- 9.6 共用体
- 9.6.2 共用体变量的引用与初始化
- 9.7.1 定义枚举类型
- 9.8 用typedef定义类型
- 10.1 本课学习目标
- 10.2.2 如何实现动态内存分配及其管理
- 10.3.2 单向链表
- 10.3.5 在链表中插入结点
- 10.3.8 循环链表
- 11.2 位运算符和位运算
- 11.2.3 按位异或运算
- 11.2.6 右移运算
- 11.4 本课回顾和网络关键词
- 12.2 预处理概述
- 12.3 宏定义
- 12.3.3 字符串化运算符
- 12.5 条件编译
- 12.6 本课回顾和网络关键词
- 13.1 本课学习目标
- 13.2.2 文件分类
- 13.4.1 文件打开
- 13.5.1 字符读写函数
- 13.5.4 数据块读写函数
- 13.6.1 fseek函数
- 13.7.1 删除文件
- 13.8 文件状态检测函数
- 7.7.2 函数的递归调用
- 7.8.2 静态存储变量和动态
- 7.10.1 内部函数
- 7.11.1 C库函数介绍
- 第8课 指针
- 8.1 本课
- 8.3.1
- 8.3.3 指针变量的引用
- 8.3.6 指针变量作为函
- 8.4.1 数组元素的指
- 8.4.3 通过指针引用数组元素
- 8.4.5 数组名作函数参数
- 8.5 指针和
- 8.5.2 指向多维数组的指针变量
- 8.6.2 字符串指针作函数参数
- 8.7 指针数组和多级指针
- 8.7.3 指向指针的指针
- 8.9 本课回顾和网络关键词
- 9.2 结构体
- 9.2.3 结构体变量的引
- 9.3.1 结构体数组定
- 9.4 结构体
- 9.4.2 结构体指针变量的初始化
- 9.4.4 指向结构变量的指针
- 9.4.5 指向结构
- 9.5.1 结构体变量和结构体指针作为函数参数
- 9.6.1 共用体及共用体
- 9.6.3 结构和共用体的区别
- 9.7.2 定义枚举变量
- 9.7.3
- 第10
- 10.2.1 为什么用动态
- 10.3.1
- 10.3.4 删除整个链表
- 10.3.7 双向
- 第11课 位运算
- 11.2.1 按位与运算
- 11.2.4 取反运算
- 11.2.7 位运算应用实例
- 11.3 位
- 12.1 本课学习目标
- 12.3.1 不带参数的宏定义
- 12.3.4 并接运算符
- 第2篇 技术提
- 13.2 文件概述
- 13.4 文件打开与
- 13.5 文件读写操作
- 13.5.3 格式化读写函数
- 13.6 文件的随机读写
- 13.6.3 ftell函数
- 13.7.2 重命名文件
- 13.7.3
- 13.8.1 feof函数
- 13.8.2 ferrror函数

<<编程大讲坛>>

13.8.3 clearerr函数	13.9 本课回顾和网络关键词	第14课 错误和程序调
试 14.1 本课学习目标	14.2 常见错误分析	14.3 错误的检出与分离
14.4 程序调试	14.5 本课回顾和网络关键词	第15课 组件技术简要介绍
15.1 本课学习目标	15.2 组件技术概述	15.3 体系结构
CORBA技术体系	15.4.1 CORBA概述	15.4 15.4
15.4.3 CORBA的结构基础	15.4.2 对象管理体系结构OMA	15.4.2 对象管理体系结构OMA
15.5.1 分布式应用的作用	15.4.4 CORBA技术应用	15.5 DCOM技术
15.5.4 位置独立性	15.5.2 DCOM的结构	15.5.3 部件和复用
第16课 C语言程序设计范例总结	15.6 EJB技术	15.7 本课回顾和网络关键词
16.2.1 计算数列求和	16.1 本课学习目标	16.2 求和和求积问题
16.3 遍历问题	16.2.2 的计算	16.2.3 定积分计算
数问题	16.3.1 字符统计问题	16.3.2 加密计算
代问题	16.3.4 水仙花数/完数问题	16.3.3 素
16.5.1 直接插入排序	16.4.1 二分法迭代	16.4 迭
16.6 查找问题	16.4.2 牛顿迭代	16.5 排序问题
16.7.1 折半查找	16.5.2 起泡法排序	16.5.3 选择排序
矩阵运算	16.6.1 顺序查找	16.6.2 折半查找
本课学习目标	16.7.2 树的遍历	16.7 递归问题
17.3.1 文本的屏幕输出	16.10 本课回顾和网络关键词	16.8 字符串处理
图形显示方式和鼠标输入	17.2 高级编程技术概述	16.9
方式的函数	17.3 文本的屏幕输出和键盘输入	第17课 C语言高级编程技术
17.4.5 画线的线型函数	17.3.1 键盘输入	17.1
及有关画图函数	17.3.2 应用实例	17.4
17.5 菜单设计	17.4.1 图形模式的初始化	17.4.1 图形模式的初始化
17.6 网络编程基础	17.4.2 清屏和恢复显示	17.4.2 清屏和恢复显示
17.7 本课回顾和网络关键词	17.4.3 独立图形运行程序的建立	17.4.3 独立图形运行程序的建立
功能描述	17.4.4 基本绘图函数	17.4.4 基本绘图函数
结构设计	17.4.5 封闭图形的填色函数	17.4.5 封闭图形的填色函数
18.3.2 主函数	17.4.6 颜色控制函数	17.4.6 颜色控制函数
18.3.5 成绩、速度和帮助处理	17.4.7 封闭图形的填色函数	17.4.7 封闭图形的填色函数
处理	17.4.8 图形窗口函数	17.4.8 图形窗口函数
系统功能描述	17.5.1 实现下拉式菜单	17.4.9 图形方式下的文本输出函数
结构设计	17.6.1 常用协议报头	17.5.1 实现下拉式菜单
19.3.2 初始化处理	17.6.2 Winsock基础	17.5.2 实现弹出式菜单
19.3.5 Ping测试处理	第3篇 综合应用篇	17.6.2 Winsock基础
系统总体描述	第18课 俄罗斯方块游戏	17.7 本课回顾和网络关键词
20.1.3 系统功能描述	18.1 游戏	第18课 俄罗斯方块游戏
20.2.2 数据结构设计	18.2 游戏总体设计	18.1 游戏
20.3.1 预处理	18.2.1 功能模块设计	18.2 游戏总体设计
20.3.4 表格显示信息	18.2.2 数据结	18.2.1 功能模块设计
20.3.7 增加学生记录	18.3 游戏具体实现	18.2.2 数据结
20.3.10 修改学生记录	18.3.1 预处理	18.3 游戏具体实现
20.3.13 排序处理	18.3.2 主函数	18.3.1 预处理
	18.3.3 初始化界面处理	18.3.2 主函数
	18.3.4 时钟中断处理	18.3.3 初始化界面处理
	18.3.5 成绩、速度和帮助处理	18.3.4 时钟中断处理
	18.3.6 满行处理	18.3.5 成绩、速度和帮助处理
	18.3.7 方块显示和消除	18.3.6 满行处理
	第19课 Ping网络项目设计	18.3.7 方块显示和消除
	19.1 系	第19课 Ping网络项目设计
	19.2 系统总体设计	19.1 系
	19.2.1 功能模块设计	19.2 系统总体设计
	19.2.2 数据	19.2.1 功能模块设计
	19.3 系统具体实现	19.2.2 数据
	19.3.1 预处理	19.3 系统具体实现
	19.3.2 初始化处理	19.3.1 预处理
	19.3.3 控制模块	19.3.2 初始化处理
	19.3.4 数据报解读处理	19.3.3 控制模块
	第20课 学生成绩管理系统	19.3.4 数据报解读处理
	20.1	第20课 学生成绩管理系统
	20.1.1 项目开发的目标	20.1
	20.1.2 项目提出的意义	20.1.1 项目开发的目标
	20.2 系统总体设计	20.1.2 项目提出的意义
	20.2.1 功能模块设计	20.2 系统总体设计
	20.2.2 数据结构设计	20.2.1 功能模块设计
	20.2.3 构成函数介绍	20.2.2 数据结构设计
	20.3 系统具体实现	20.2.3 构成函数介绍
	20.3.1 预处理	20.3 系统具体实现
	20.3.2 主函数main	20.3.1 预处理
	20.3.3 系统主菜单函数	20.3.2 主函数main
	20.3.4 格式化输入数据	20.3.3 系统主菜单函数
	20.3.5 信息查找定位	20.3.4 格式化输入数据
	20.3.6 删除学生记录	20.3.5 信息查找定位
	20.3.7 增加学生记录	20.3.6 删除学生记录
	20.3.8 查询学生记录	20.3.7 增加学生记录
	20.3.9 删除学生记录	20.3.8 查询学生记录
	20.3.10 修改学生记录	20.3.9 删除学生记录
	20.3.11 插入学生记录	20.3.10 修改学生记录
	20.3.12 统计学生记录	20.3.11 插入学生记录
	20.3.13 排序处理	20.3.12 统计学生记录
	20.3.14 存储学生信息	20.3.13 排序处理
		20.3.14 存储学生信息

章节摘录

第1篇 编程基础篇 第1课 C语言概述 C语言是当前所有开发语言中使用最为广泛的一种，从其诞生之日起就深受人们的喜爱。

因为C语言的普及性，使得后来的开发语言都或多或少的遵循了它的模式。

所以几乎所有的程序员都将C语言作为自己的技术起步语言。

通过对C语言的学习和了解，能够深入地理解操作系统的运作方式和编程思想核心理念。

1.1 本课堂学习目标 在本课的内容中，将简要介绍C语言的发展历程，引导读者对C语言有一个基本的认识，为《编程大讲坛：C语言核心开发技术从入门到精通(含光盘1张)》后面知识的学习打下坚实的基础。

其具体学习目标如下。

了解C语言的发展历史，明确C语言在编程领域中的重要地位。

了解C语言的特点，掌握Turbo C编译器的安装和配置方法。

· 掌握Turbo C编译器的集成开发环境，熟练在环境中开发C语言项目，掌握C语言程序的开发过程。

通过一个简单的实例了解C语言程序的基本结构。

1.2 C语言发展介绍 C语言是目前世界上流行的、使用非常广泛的高级程序设计语言。

C语言具有绘图能力强，可移植性好等特点，并具备很强的数据处理能力，因此适合编写系统软件、二维图形和三维动画。

C语言的原型是ALGOL60，也被称为A语言。

1963年，剑桥大学将ALGOL60语言发展成为CPL（Combined Programming Language）。

1967年，剑桥大学的Martin Richards对CPL进行了简化，于是产生了BCPL。

<<编程大讲坛>>

编辑推荐

编程大讲坛，坛坛是佳酿，用实用的方式，讲解实用的技术和项目实践经验。

全书案例的完整源码，C语言开发环境快速入门的视频教程，《编程大讲坛：C语言核心开发技术从入门到精通》综合案例的视频教程，超值赠送4套完整案例的源码和视频讲解，（TCP程序电话簿管理系统计算器五子棋游戏），全面掌握C语言的各项技术与项目开发要领。

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>