

## <<C语言程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<C语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787121135736

10位ISBN编号：7121135736

出版时间：2011-6

出版时间：电子工业出版社

作者：董卫军

页数：256

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>>

### 内容概要

《C语言程序设计》是国家精品课程“计算机基础”系列课程“C语言程序设计”的主教材，《C语言程序设计》内容包括两大部分：第一部分为C语言基础篇，主要包括C语言概述、基本数据类型与运算、语句与流程控制、数组、指针、函数、复杂数据类型、编译预处理和文件的操作。

第二部分为程序设计提高篇，主要包括程序设计方法和工程化程序设计。

《C语言程序设计》体系完整、结构严谨、注重应用、强调实践，在编写时兼顾了计算机等级考试的要求。

为方便教学，《C语言程序设计》还配有电子课件，任课教师可登录华信教育资源网免费注册下载。

《C语言程序设计》可作为高等学校计算机程序设计基础课程的教材，也可作为全国计算机等级考试二级C语言的培训或自学教材。

## 书籍目录

C语言基础篇第1章 C语言概述1.1 程序与程序设计1.2 C语言的发展和特点1.2.1 C语言的发展1.2.2 C语言的特点1.3 C语言的程序结构及特点习题1第2章 基本数据类型与运算2.1 类型的重要性2.2 C语言的基本数据类型2.3 标志符2.4 常量与变量2.4.1 常量2.4.2 符号常量2.4.3 变量2.4.4 变量的定义2.5 整型数据2.5.1 整数类型2.5.2 整型常量2.5.3 整型变量2.6 实型数据2.6.1 实型类型2.6.2 实型常量2.6.3 实型变量2.7 字符型数据2.7.1 字符型常量2.7.2 字符型变量2.7.3 字符串常量2.8 变量赋值2.8.1 变量初始化2.8.2 变量赋值2.9 运算符和表达式2.9.1 算术运算符和算术表达式2.9.2 简单赋值运算符和赋值表达式2.9.3 关系运算符和关系表达式2.9.4 逻辑运算符和逻辑表达式2.9.5 自增、自减运算符2.9.6 条件运算符和条件表达式2.9.7 逗号运算符和逗号表达式2.9.8 数据类型长度运算符2.9.9 算术自反赋值运算符2.10 位运算2.10.1 逻辑位运算符2.10.2 移位运算符2.10.3 位自反赋值运算符2.11 运算符的结合性和优先级总结习题2第3章 语句与流程控制3.1 三种基本的程序控制结构3.2 数据的输入与输出3.2.1 格式化输出函数3.2.2 格式化输入函数3.3 字符输入与输出函数3.3.1 字符输入函数3.3.2 字符输出函数3.4 顺序结构语句3.4.1 语句概述3.4.2 顺序结构语句概述3.4.3 程序举例3.5 选择结构语句3.5.1 选择性问题3.5.2 if条件语句3.5.3 开关语句3.6 循环结构语句3.6.1 问题的引入3.6.2 While语句3.6.3 for语句3.6.4 do&hellip;while语句3.6.5 break和continue语句3.6.6 多重循环3.6.7 goto语句和标号习题3第4章 数组4.1 数组的引入与定义4.1.1 问题的引入4.1.2 一维数组的定义4.2 一维数组的使用4.2.1 一维数组初始化4.2.2 一维数组元素的引用4.2.3 一维数组应用举例4.3 二维数组4.3.1 二维数组的定义及使用4.3.2 二维数组应用举例4.4 字符串与字符数组4.4.1 引入字符串4.4.2 字符串与字符数组的概念4.4.3 字符数组初始化4.4.4 字符串基本处理函数4.4.5 字符数组应用举例习题4第5章 指针5.1 指针的概念5.1.1 指针的引入5.1.2 指针变量与指针常量5.2 指针的使用5.2.1 指针变量的定义与初始化5.2.2 指针的运算5.2.3 指针的安全5.3 指针与一维数组5.4 指针与二维数组5.4.1 理解二维数组5.4.2 通过指针访问二维数组5.4.3 指向一维数组的指针变量5.5 指针数组与指针的指针5.5.1 指针数组5.5.2 指向指针的指针5.6 对指针的几点说明习题5第6章 函数6.1 引入函数6.1.1 函数的概念6.1.2 使用函数的目的6.1.3 函数的分类6.2 函数的定义与说明6.2.1 自定义函数的定义6.2.2 函数的返回值6.2.3 自定义函数的说明6.3 函数调用6.3.1 函数调用的一般形式6.3.2 参数传递6.3.3 函数的递归调用6.4 函数指针6.4.1 函数指针变量定义6.4.2 函数指针变量的使用6.5 函数应用举例习题6第7章 复杂数据类型7.1 变量的存储类别7.1.1 存储空间分类7.1.2 变量的存储类别7.2 变量的生存期和作用域7.2.1 变量的生存期7.2.2 变量的作用域7.2.3 变量的存储类别与作用域和生存期总结7.3 结构体与共用体7.3.1 结构体7.3.2 共用体7.4 枚举类型7.5 用typedef定义类型习题7第8章 编译预处理与外部函数8.1 编译预处理8.1.1 宏替换8.1.2 文件包含8.1.3 条件编译8.2 外部函数8.3 多个源程序文件的编译连接习题8第9章 文件的操作9.1 文件的基本概念9.1.1 C语言支持的文件格式9.1.2 文件操作的基本思路9.2 文件的基本操作9.2.1 文件指针9.2.2 文件的打开与关闭9.2.3 字节级的文件的读/写9.2.4 文件结束判断函数9.3 字符串的文件读/写9.3.1 fgets函数9.3.2 fputs函数9.4 数据的格式化读/写9.4.1 fprintf函数9.4.2 fscanf函数9.5 记录级的文件读/写9.5.1 fread函数9.5.2 fwrite函数9.6 文件位置指针的移动9.6.1 rewind函数9.6.2 ftell函数9.6.3 fseek函数9.7 文件应用举例习题9程序设计提高篇第10章 程序设计方法10.1 算法10.1.1 算法的概念10.1.2 算法描述10.1.3 算法效率的衡量10.2 查找10.2.1 顺序查找法10.2.2 折半查找法10.2.3 分块查找法10.3 排序10.3.1 插入排序10.3.2 交换排序10.3.3 选择排序10.4 程序设计的基本思维原则10.4.1 枚举原则10.4.2 归纳原则10.4.3 抽象原则10.5 链表10.5.1 空间的申请10.5.2 空间的释放10.5.3 链表的引入10.5.4 链表的基本操作10.6 应用举例习题10第11章 工程化程序设计11.1 程序设计概述11.1.1 程序设计方法与风格11.1.2 程序设计的基本步骤11.1.3 程序设计方法的发展11.2 结构化程序设计11.2.1 结构化程序设计的基本思想11.2.2 结构化程序设计的优缺点11.3 面向对象程序设计简述11.3.1 面向对象程序设计思想的产生11.3.2 面向对象程序设计的基本概念11.3.3 面向对象程序设计的优点11.4 工程化程序设计11.4.1 软件工程的基本概念11.4.2 可行性分析11.4.3 需求分析11.4.4 概要设计11.4.5 详细设计11.4.6 编码11.4.7 软件测试11.4.8 软件维护习题11附录A Visual C++集成环境使用指南附录B 常用运算符及其优先级和结合性附录C 标准C语言头文件附录D C语言系统关键字附录E ASCII码表参考文献



## <<C语言程序设计>>

### 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>