

## <<C语言程序设计经典案例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C语言程序设计经典案例教程>>

13位ISBN编号：9787301173374

10位ISBN编号：7301173377

出版时间：2010-6

出版时间：北京大学出版社

作者：韦良芬，王勇 主编

页数：232

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

北京大学出版社第六事业部在2005年组织编写了两套计算机教材，一套是《21世纪全国高职高专计算机系列实用规划教材》，截至2008年6月已经出版了80多种；另一套是《21世纪全国应用型本科计算机系列实用规划教材》，至今已出版了50多种。

这些教材出版后，在全国高校引起热烈反响，可谓初战告捷。

这使北京大学出版社的计算机教材市场规模迅速扩大，编辑队伍茁壮成长，经济效益明显增强，与各类高校师生的关系更加密切。

2007年10月北京大学出版社第六事业部在北京召开了“21世纪全国高职高专计算机案例型教材建设和教学研讨会”，2008年1月又在北京召开了“21世纪全国应用型本科计算机案例型教材建设和教学研讨会”。

这两次会议为编写案例型教材做了深入的探讨和具体的部署，制定了详细的编写目的、丛书特色、内容要求和风格规范。

在内容上强调面向应用、能力驱动、精选案例、严把质量；在风格上力求文字精练、脉络清晰、图表明快、版式新颖。

这两次会议吹响了提高教材质量第二战役的进军号。

案例型教材真能提高教学的质量吗？

是的。

著名法国哲学家、数学家勒内·笛卡儿（Rene Descartes, 1596 ~ 1650）说得好：“由一个例子的考察，我们可以抽出一条规律。

”（From the consideration of an example we can form a rule. 事实上，他发明的直角坐标系，正是通过生活实例得到的灵感。

据说是在1619年夏天，笛卡儿因病住进医院。

中午他躺在病床上苦苦思索一个数学问题时，忽然看到天花板上有一只苍蝇飞来飞去。

当时天花板是用木条做成正方形的格子。

笛卡儿发现，要说出这只苍蝇在天花板上的位置，只需说出苍蝇在天花板上的第几行和第几列。

当苍蝇落在第四行、第五列的那个正方形时，可以用（4，5）来表示这个位置……由此他联想到可用类似的办法来描述一个点在平面上的位置。

他高兴地跳下床，喊着“我找到了，找到了”，然而不小心把国际象棋撒了一地。

当他的目光落到棋盘上时，又兴奋地一拍大腿：“对，对，就是这个图”。

笛卡儿锲而不舍的毅力，苦思冥想的钻研，使他开创了解析几何的新纪元。

千百年来，代数与几何井水不犯河水。

## <<C语言程序设计经典案例教程>>

### 内容概要

本书系统地介绍C语言基础知识及相关概念、结构化程序设计方法及C程序开发环境的应用。

本书共分为10章，主要内容包括：C语言概述、C语言基础、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、结构与枚举类型、预处理与文件、结构化程序设计案例。

本书以初学者对C语言的认识和“超市管理系统”作为主线，设置学习情境。

在结构安排上先设置情境提出问题，让读者带着问题去学习；在内容组织上，基本遵循理论知识够用的原则，注重编程思想和解决实际问题能力的培养。

本书既可以作为计算机及相关专业的教材，也可作为自学教材以及各类计算机等级考试的培训教材

。

## &lt;&lt;C语言程序设计经典案例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 C语言概述 1.1 各种计算机语言简介 1.2 C语言的学习背景及其与其他课程的联系 1.3 简单C程序及其构成要素 1.3.1 简单C程序实例 1.3.2 C程序构成要素 1.3.3 保留字和标识符 1.4 C程序的运行环境 1.4.1 C语言应用程序的处理流程 1.4.2 Visual C++6.0上机环境介绍 本章小结 下章引例 习题第2章 C语言基础 2.1 C语言的基本数据类型 2.2 常量和变量 2.2.1 常量与符号常量 2.2.2 变量的定义 2.2.3 变量的要素 2.2.4 变量的类型转换 2.3 指针变量的概念和定义 2.3.1 地址和指针的概念 2.3.2 指针变量的定义 2.3.3 指针变量的引用 2.4 运算符与表达式 2.4.1 算术运算符与算术表达式 2.4.2 赋值运算符与赋值表达式 2.4.3 逗号运算符与逗号表达式 2.4.4 求字节数运算符sizeof 2.4.5 位运算符及其表达式 2.4.6 运算符的优先级与结合性 2.5 综合实训 综合实训一 综合实训二 2.6 情境案例分析 本章小结 下章引例 习题第3章 顺序结构程序设计 3.1 输入/输出函数 3.1.1 字符数据的输入/输出 3.1.2 格式输入与输出函数 3.2 软件开发过程 3.2.1 程序设计的一般流程 3.2.2 软件开发流程 3.3 结构化程序设计的基本概念 3.3.1 程序的3种基本结构 3.3.2 C语言的语句 3.4 顺序结构程序设计案例分析 3.5 综合实训 3.6 情境案例分析 本章小结 下章引例 习题第4章 选择结构程序设计第5章 循环结构程序设计第6章 数组第7章 函数第8章 结构与枚举类型第9章 预处理与文件 第10章 我化程序设计案例附录参考文献

## <<C语言程序设计经典案例教程>>

### 章节摘录

当前指令流的计算机是以“程序存储，程序执行”为基本原理。

要使计算机能够完成特定的工作任务，就必须编制相应的程序。

编制程序，就需要使用相应的程序设计语言。

计算机程序设计语言，经历了从机器语言、汇编语言到高级语言的发展历程。

1. 机器语言 电子计算机所使用的是由“0”和“1”组成的二进制数，二进制是计算机语言的基础。

计算机发明之初，人们只能去适应计算机的要求，用计算机的语言去命令计算机处理各种问题，也就是写出一串串由“0”和“1”组成的指令序列交由计算机执行。

这种语言就是机器语言。

使用机器语言是十分复杂的，特别是在程序有错需要修改时，更是如此。

而且，由于每种系列的计算机指令系统往往各不相同，所以在一台计算机上执行的程序，要想在另一台计算机上执行，可能得重新编写程序，从而造成了工作的重复。

但由于使用的是针对特定型号计算机的语言，故而运算效率是所有语言中最高的。

机器语言是第一代计算机语言。

<<C语言程序设计经典案例教程>>

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>