

## <<程序设计入门经典>>

### 图书基本信息

书名：<<程序设计入门经典>>

13位ISBN编号：9787302125488

10位ISBN编号：7302125481

出版时间：2006-7

出版时间：清华大学

作者：金斯利-休斯

页数：358

字数：589000

译者：顾晓锋

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>

## <<程序设计入门经典>>

### 内容概要

对于编程，人们普遍存在这样一个误解：只有具备多年编程经验的专业人员的胜任。

通过学习本书，您会发现这种观点是错误的。

本书为非编程人员学习编程基础知识提供了有力的支持，逐步引导您最终成为专业的开发人员或编程爱好者。

本书通过用各种语言（如C++、Java、VBScript和JavaScript等）编写的代码示例详细介绍了如何进行编程，可作为学习编程的初级指南。

若您的计算机上没有安装学习本书所需的工具和素材，可以很容易地通过Internet下载。

读完本书，您将会掌握扎实的编程基础知识，并能够熟练地完成各种编程任务。

本书适用于任何对编程感兴趣的初学者，学习本书您无需具备编程方面的背景知识。

## &lt;&lt;程序设计入门经典&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 编程概述	1.1 编程的发展过程	1.2 编程的概念	1.2.1 存在多种编程语言的原因	1.2.2 不同的代码, 相同的结果	1.3 能编程的程序	1.3.1 开发环境	1.3.2 编译器	1.4 小结	第2章 学习编程的原因
2.1 编程的意义	2.1.1 “职业”编程人员	2.1.2 解决问题	2.1.3 因为想作职业	2.1.4 仅为娱乐	2.1.5 名望	2.2 学习的内容	2.3 对编程的看法和实际情况	2.3.1 看法1--	程工具需花费许多钱
2.3.2 看法2-- 成为编程人员须具备计算机科学学位	2.3.3 看法3-- 学习编程需花数年时间	2.3.4 看法4-- 编程只适合年青人	2.3.5 看法5-- 编程需要顶级的超级计算机	2.3.6 看法6-- 编程会上瘾!	2.3.7 看法7-- 编程语言一直在改变	2.3.8 看法8-- 一旦学会了某种编程语言, 学习其他语言就会简单些	2.4 小结	第3章 计算机读取代码的方式	3.1 读取代码
3.1.1 “自顶向下”的处理过程	3.1.2 分解代码	3.1.3 语句	3.1.4 函数/过程	3.2 编程中的语句和段落	3.2.1 代码行	3.2.2 代码段落	3.3 数据存储	3.4 小结	第4章 从概念到代码——代码语言
4.1 二进制	4.1.1 二进制介绍	4.1.2 大数	4.1.3 按位分组	4.1.4 二进制数学	4.1.5 需要二进制的原因	4.2 十六进制	4.2.1 十六进制介绍	4.2.2 十六进制和Windows Calculator	4.3 字符表示
4.4 运算符	4.4.1 算术运算符	4.4.2 赋值运算符	4.4.3 比较运算符	4.4.4 逻辑运算符	4.4.5 字符串运算符	4.5 小结	第5章 编程工具	第6章 简单编码	第7章 编码结构
第8章 解决问题	第9章 调试	第10章 界面	第11章 综述编程项目	第12章 操作文件	第13章 注册表	第14章 组织、计划和版本控制	第15章 编译代码和编译方法	第16章 发布项目	附录A 术语表
附录B Web资源									

<<程序设计入门经典>>

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>