

<<C语言课程设计案例精编>>

图书基本信息

书名：<<C语言课程设计案例精编>>

13位ISBN编号：9787302166863

10位ISBN编号：7302166862

出版时间：2008-1

出版时间：清华大学

作者：姜灵芝 编

页数：430

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语言课程设计案例精编>>

内容概要

C语言既具有低级语言的特性，又具有一般高级语言的特性，受到广大编程爱好者的青睐，它正以强大的生命力在发展。

本书是一本实践性和应用性很强的C语言实用教材，由理论知识和案例实践两部分组成。

本书共16章，分为五篇，精心选取了14个案例。

在基础知识篇中，我们使用两章的篇幅重点介绍了后面章节中将涉及到的知识点；在游戏开发篇中，我们介绍了俄罗斯方块、推箱子、五子棋游戏的设计和实现；在文件操作篇中，我们介绍了学生成绩管理系统、工资管理系统、电话簿管理系统的设计与实现；在网络编程篇中，我们介绍了Ping、TCP、UDP三个网络协议的设计与实现；在仿Windows应用程序篇中，我们介绍了万年历、画图板、电子时钟、简易计算器、文本编辑器五个小应用程序的设计与实现。

本书从实用性和先进性出发，内容组织合理、通俗易懂。

本书适合作为本科、高职高专院校计算机、机械、电子、自动化等专业的学生进行课程设计的参考教材，也可作为C语言爱好者的参考读物。

<<C语言课程设计案例精编>>

书籍目录

基础知识篇	第1章 C语言回顾	1.1 C语言的出现及发展	1.2 C语言的特点	1.3 Turbo C集成环境介绍
	1.4 Win-TC集成环境介绍	1.4.1 Win-TC的特点	1.4.2 Win-TC的使用	
	1.4.3 Win-TC面板设置	1.5 C语言基本语法概述	1.5.1 数据类型、运算符和表达式	
	1.5.2 程序设计结构	1.5.3 数组	1.5.4 函数	1.5.5 编译预处理
	1.5.7 结构体	1.6 小结	第2章 基础知识回顾	2.1 图形知识
	2.1.2 屏幕颜色相关函数	2.1.3 图形窗口和图形屏幕函数	2.1.4 画图函数	2.1.5 封闭图形的填充
	2.2.2 文件的读写	2.2.3 文件的状态	2.2.4 文件的定位	2.2.1 文件的打开与关闭
	2.3.1 常用协议报头	2.3.2 Winsock基础	2.3.3 套接字选项	2.3 Windows 网络编程知识
	2.4 中断知识	2.4.1 中断类型与中断函数	2.4.2 鼠标编程	2.5 小结
俄罗斯方块游戏	3.1 设计目的	3.2 功能描述	3.3 总体设计	游戏开发篇 第3章
	3.3.2 数据结构设计	3.3.3 函数功能描述	3.4 程序实现	3.3.1 功能模块设计
运行结果	3.5 小结	第4章 推箱子游戏	第5章 五子棋游戏	3.4.2 运行结果
管理系统	第8章 电话簿管理系统	第9章 Ping程序设计	第10章 TCP程序设计	第6章 学生成绩管理系统
设计仿Windows应用程序篇	第12章 万年历	第13章 画图板	第14章 电子时钟	第7章 工资管理系统
第16章 文本编辑器附录	附录A ASCII表	附录B C语言编程易犯错误分析		第8章 电话簿管理系统
				第9章 Ping程序设计
				第10章 TCP程序设计
				第11章 UDP程序设计
				第12章 万年历
				第13章 画图板
				第14章 电子时钟
				第15章 简易计算器
				第16章 文本编辑器附录
				附录A ASCII表
				附录B C语言编程易犯错误分析

<<C语言课程设计案例精编>>

编辑推荐

《C语言课程设计案例精编》精心编制了14个案例，通过这些案例，不但可使读者对C语言的基础知识和数据结构的应用有深刻的理解，而且还可以帮助读者掌握软件开发的方法与技巧。

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>