

<<C程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<C程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787302173267

10位ISBN编号：7302173265

出版时间：2008-7

出版时间：清华大学出版社

作者：李瑞 等编著

页数：249

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程序设计基础>>

内容概要

全书分为8章，包括程序设计思想、数值处理、逻辑处理、数据组织、编程模块化思想、指针、文件以及综合设计。

本书知识面广，例题多而丰富。

通过大量知识点明确的例题，让读者更好地掌握程序设计方法，强调实践中学习，每章均配有上机实践训练。

本书可以作为高等院校计算机专业本科、专科低年级学生学习计算机语言的入门教材，还可以作为科技人员自学C语言的参考书。

<<C程序设计基础>>

书籍目录

第1章 程序设计思想 1.1 程序设计 1.1.1 程序设计的基本步骤 1.1.2 程序设计的学习方法 1.2 算法
 1.2.1 算法概念 1.2.2 算法的特性 1.2.3 算法的表示 1.2.4 算法的复杂度 1.2.5 结构化程序设计方法
 1.2.6 算法举例 1.3 编程准备 1.3.1 Turbo C编程开发环境 1.3.2 VC++编程开发环境 1.3.3
 实例运行过程 1.4 上机实践 第2章 数值处理 2.1 程序的基本结构 2.2 数据类型 2.3 标识符、常量和
 变量 2.3.1 标识符 2.3.2 常量和变量 2.3.3 整型数据 2.3.4 实型数据 2.3.5 字符型数据 2.4 变量
 赋值 2.4.1 变量赋初值 2.4.2 赋值运算符和赋值表达式 2.4.3 运算符的优先级和结合性 2.5 算术运
 算符和算术表达式 2.5.1 算术运算符 2.5.2 算术表达式 2.5.3 算术运算符优先级和结合性 2.5.4 算
 术运算中的类型转换 2.6 位运算符、逗号运算符和求字节运算符 2.6.1 位运算符 2.6.2 逗号运算符
 2.6.3 求字节运算符 2.7 基本输入输出函数 2.7.1 格式化输出函数——printf 2.7.2 格式化输入函数
 ——scanf 2.7.3 字符输出函数——putchar 2.7.4 字符输入函数——getchar 2.8 编译预处理 2.8.1 宏
 定义 2.8.2 文件包含 2.8.3 条件编译 2.9 程序设计举例 2.10 上机实践 习题2 第3章 逻辑处理 3.1
 关系运算符和关系表达式 3.1.1 关系运算符 3.1.2 关系表达式 3.2 逻辑运算符和逻辑表达式 3.2.1
 逻辑运算符 3.2.2 逻辑表达式 3.3 语句和复合语句 3.4 分支结构 3.4.1 if语句 3.4.2 switch语句
 3.4.3 条件运算符 3.5 循环结构 3.5.1 while语句 3.5.2 do-while语句 3.5.3 for语句 65 3.5.4 循环语句
 的嵌套 3.5.5 break语句和continue语句 3.6 程序设计举例 3.7 上机实践 习题3 第4章 数据组织 4.1
 数组 4.1.1 一维数组 4.1.2 二维数组 4.1.3 字符数组 4.2 结构体 4.2.1 结构体变量 4.2.2 结构体
 数组 4.3 共用体 4.4 枚举类型 4.5 typedef自定义类型 4.6 程序设计举例 4.7 上机实践 习题4 第5章
 编程模块化思想 5.1 函数 5.1.1 函数概述 5.1.2 函数的定义 5.1.3 函数的调用与参数 5.1.4 对被
 调用函数的声明 5.1.5 函数的返回值与函数类型 5.1.6 函数的参数传递 5.1.7 函数的嵌套调用和递
 归调用 5.2 局部变量和全局变量 5.2.1 局部变量 5.2.2 全局变量 5.3 变量的存储类别 5.3.1 局部变
 量的存储 5.3.2 全局变量的存储 5.4 内部函数和外部函数 5.4.1 内部函数 5.4.2 外部函数 5.4.3
 多文件编译 5.5 程序设计举例 5.6 上机实践 习题5 140 第6章 指针 6.1 指针的概念 6.2 变量与指针
 6.2.1 指针变量的引用 6.2.2 指针变量作为函数参数 6.3 数组与指针 6.3.1 指向数组元素的指针
 6.3.2 通过指针引用数组元素 6.3.3 用数组名作函数参数 6.3.4 二维数组与指针 6.4 字符串与指针
 6.4.1 字符串的表示形式 6.4.2 字符指针作函数参数 6.5 函数与指针 6.5.1 用函数指针变量调用函数
 6.5.2 用指向函数的指针作函数参数 6.5.3 返回指针值的函数 6.6 指针数组与二级指针 6.6.1 指针
 数组的概念 6.6.2 二级指针 6.6.3 主函数与命令行参数 6.7 结构与指针 6.7.1 指向结构体变量的指
 针 6.7.2 指向结构体数组的指针 6.7.3 用指向结构体的指针作函数参数 6.8 链表 6.8.1 动态分配和
 释放空间的函数 6.8.2 建立和输出链表 6.8.3 链表的基本操作 6.9 程序设计举例 6.10 上机实践 习
 题6 第7章 文件 7.1 文件的概念 7.2 文件的打开和关闭 7.2.1 文件的打开 7.2.2 文件的关闭 7.3 文
 件的读写 7.3.1 读写一个字符的函数 7.3.2 读写字符串函数 7.3.3 读写一个数据块函数 7.3.4 文件
 格式化读写函数 7.4 文件的定位 7.5 程序设计举例 7.6 上机实践 习题7 第8章 综合设计 8.1 学生
 成绩管理系统 8.1.1 需求分析 8.1.2 总体设计 8.1.3 详细设计与实现 8.1.4 参考程序 8.2 通信录
 系统 8.2.1 需求分析 8.2.2 总体设计 8.2.3 详细设计 8.2.4 参考程序 8.3 贪吃蛇游戏 8.3.1 需求
 分析 8.3.2 总体设计 8.3.3 详细设计与实现 8.3.4 参考程序 附录A 常用字符与ASCII代码对照表 附
 录B 运算符的优先级和结合性 附录C 库函数 参考文献

<<C程序设计基础>>

章节摘录

第1章 程序设计思想 程序设计通俗地说就是完成一件事情时对步骤的安排。

人们平时每做一件事情，其实都存在程序设计的思想在里面。

比如要举行一次会议，也要筹划、安排会议的步骤。

这就是程序设计。

程序设计思想就是这样的。

而计算机程序设计则是指在计算机上完成一件事情的过程。

通常说完成一件事情，就是解决问题。

这里所说的问题，不是平时所说的问题，而是指要解决的一个任务，要完成的一件事情。

也就是说，计算机程序设计：就是通过计算机解决问题的过程。

这里面实际上有两个层面的问题，首先是解决问题的方法和步骤：其次是如何把解决问题的方法和步骤通过计算机来实现。

要想在计算机上完成这个任务，得用计算机语言来完成，就如同和英国人说话要用英语，和日本人说话要用日语一样，和计算机说话要用计算机语言。

有一个著名的计算机程序设计（以后简称“程序设计”）的公式： $\text{程序设计} = \text{算法} + \text{数据结构} + \text{计算机语言}$ 其实，初学者要想更容易上手的话，可以从算法和计算机语言上掌握程序设计。

也就是说，初学者了解程序设计，只要了解算法和计算机语言，就可以进行程序设计工作了。

1.1 程序设计 程序设计（programming）是指设计、编制、调试程序的方法和过程。

上面已经说过，对于初学者，了解程序设计可以把解决问题的方法与步骤和在计算机上实现这个过程分开来考虑。

解决问题的方法与步骤，就是所谓的算法。

把算法在计算机上实现，也就完成了程序设计的过程。

从这个过程来看，算法是程序的核心，是程序设计要完成的任务的灵魂。

初学者可以只考虑这样的公式： $\text{程序设计} = \text{算法} + \text{计算机语言}$ 1.1.1 程序设计的基本步骤

程序设计其实最终就是利用计算机来解决问题，完成任务。

（1）把解决问题的方法与步骤设计完成，即算法设计完成。

（2）把算法在计算机上用计算机语言实现。

（3）调试编辑好的程序。

这也是程序设计思想之一，人们完成的程序设计不可能一次就成功，就是再天才的人，思维再缜密的人，也不可能保证自己编的程序没有错误。

<<C程序设计基础>>

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>