

<<C语言程序设计与项目开发>>

图书基本信息

书名：<<C语言程序设计与项目开发>>

13位ISBN编号：9787302265467

10位ISBN编号：7302265461

出版时间：2011-9

出版时间：清华大学出版社

作者：郑泳，王科 主编

页数：264

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语言程序设计与项目开发>>

内容概要

《C语言程序设计与项目开发》依托“基础+项目实践+课程设计”的三位一体教学模式组织教学内容，编写时充分考虑了高职院校的学生特点和教学规律，采用项目教学和任务驱动方式编写，并精心组织了与行业应用紧密结合的新颖、丰富的案例。

全书分为六个项目：项目一“名片设计”

趣味程序；项目二使用菜单选择趣味程序；项目三学生成绩管理系统；项目四文章加密系统；项目五书店销售管理系统；项目六航班订票系统。

其中每一个项目又分解成多个具有范例性、可迁移性、可操作性的子项目，按照行动导向的工作过程组织项目设计，突出对学生职业能力的训练。

《C语言程序设计与项目开发》可作为高职高专院校计算机类、电工电子类、机电类专业的程序基础课程教材，也可作为计算机应用专业自考学生及对编程有兴趣的读者的学习用书。

本书由郑泳、王科任主编。

<<C语言程序设计与项目开发>>

书籍目录

项目一 “名片设计” 趣味程序

1.1 C语言概述

1.1.1 C语言的发展及主要特点

1.1.2 C语言的基本结构

1.1.3 C程序的开发过程

1.1.4 Visual C++6.0集成开发环境

1.2 C语言的数据类型

1.2.1 C语言具有的数据类型

1.2.2 常量及其类型

1.2.3 变量及其类型

1.3 运算符与表达式

1.3.1 运算符及运算对象

1.3.2 算术运算符及表达式

1.3.3 关系运算符及表达式

1.3.4 逻辑运算符及表达式

1.3.5 逗号运算符和条件运算符

1.3.6 赋值运算符

1.3.7 数据之间的混合运算

1.4 不同数据类型的输入/输出

1.4.1 printf()函数

1.4.2 scanf()函数

1.4.3 其他输入输出函数

理论练习

项目二 使用菜单选择趣味程序

2.1 结构化程序设计

2.1.1 顺序结构

2.1.2 选择结构

2.1.3 循环结构

2.2 模块化程序设计

2.2.1 函数概述及分类

2.2.2 函数的定义和调用

2.2.3 函数间的参数传递

2.2.4 变量的存储类别、作用域和生存期

2.2.5 编译预处理

任务一：登录功能

任务二：主菜单功能

任务三：趣味程序模块设计

理论练习

项目三 学生成绩管理系统

3.1 一维数组

3.1.1 一维数组的定义

3.1.2 一维数组元素的引用

3.1.3 一维数组的初始化

3.1.4 一维数组的应用

3.2 二维数组

<<C语言程序设计与项目开发>>

3.2.1 二维数组的定义

3.2.2 二维数组元素的引用

3.2.3 二维数组的初始化

3.2.4 二维数组的应用

3.3 字符数组

3.3.1 字符数组的定义、初始化及引用

3.3.2 字符串处理函数

3.3.3 字符数组的应用

3.4 数组作为函数参数

任务一：浏览学生信息功能实现

任务二：增加学生信息功能实现

任务三：删除学生信息功能实现

任务四：修改学生信息功能实现

任务五：学生成绩统计功能实现

理论练习

项目四 文章加密系统

4.1 指针

4.1.1 地址和指针的概念

4.1.2 指向变量的指针变量

4.1.3 指向一维数组的指针变量

4.1.4 指向二维数组的指针变量

4.1.5 指针数组和函数指针

4.2 文件

4.2.1 文件概述

4.2.2 文件类型指针

4.2.3 文件的打开和关闭

4.2.4 文件的读写

4.2.5 文件的定位与出错检测

任务一：打印当前文章

任务二：导出当前文章

任务三：导入文本文章

任务四：当前文章统计

任务五：打印和导出加密文件

理论练习

项目五 书店销售管理系统

5.1 结构体的定义和引用

5.1.1 结构体类型的定义

5.1.2 结构体变量的定义和初始化

5.1.3 结构体变量的引用

5.2 结构体数组

5.2.1 定义结构体数组

5.2.2 结构体数组元素的引用

5.2.3 结构体数组作为函数参数

5.3 共用体

5.3.1 共用体类型的定义

5.3.2 共用体变量的定义

5.3.3 共用体变量的引用

<<C语言程序设计与项目开发>>

5.3.4 结构体和共用体的区别

任务一：会员管理功能实现

任务二：图书管理功能实现

任务三：购物结算功能实现

理论练习

项目六 航班订票系统

任务一：航班单链表的建立

任务二：实现浏览订票信息功能

任务三：实现查找订票信息功能

任务四：实现客户订票功能

任务五：实现客户退票功能

理论练习

附录A 实验指导

附录B 常用ASCII 码对照表

附录C Turbo C集成开发环境的使用

附录D C语言的库文件

附录E 常用库函数

参考文献

<<C语言程序设计与项目开发>>

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>