

<<C语言开发入门及项目实战>>

图书基本信息

书名：<<C语言开发入门及项目实战>>

13位ISBN编号：9787302276685

10位ISBN编号：7302276684

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：明日科技

页数：464

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语言开发入门及项目实战>>

内容概要

本书全面介绍了使用c语言进行编程的各种技术，是学习c语言编程技术的完美教程。

全书以visual c++

6.0开发环境为基础，分3篇18章讲解了c语言编程中的各种技术。

其中，第1篇为入门篇，主要包括初识c语言、一个简单的c语言程序、算法入门、常用数据类型、运算符与表达式、数据输入/输出函数、选择及分支结构程序设计、循环结构、数组、函数编程基础、指针解析等内容；第2篇为提高篇，主要包括常用数据结构、位运算、存储管理、预处理和函数类型、文件的读写操作、图形图像处理等内容；第3篇为应用篇，主要利用所学知识开发一个图书管理系统。

本书提供了大量的自学视频、源程序、素材，提供了相关的模块库、案例库、素材库、题库等多种形式辅助学习资料，还提供迅速及时的微博、qq、论坛等技术支持。

本书内容详尽、实例丰富，非常适合作为零基础学习人员的学习用书和大中专院校师生的学习教材，也适合作为相关培训机构的师生和软件开发人员的参考资料。

<<C语言开发入门及项目实战>>

书籍目录

第1篇 入门篇

第1章 初识c语言

(自学视频、源程序：配套资源\mr\1\)

1.1 编程语言的发展

1.1.1 机器语言

1.1.2 汇编语言

1.1.3 高级语言

1.2 c语言的历史

1.2.1 c语言的产生

1.2.2 c程序的特点

1.2.3 c语言的发展趋势

1.2.4 c语言的应用领域

1.2.5 如何学好c语言

1.3 本章小结

1.4 技能专项测试

1.5 实战模拟

第2章 一个简单的c语言程序

(自学视频、源程序：配套资源\mr\2\)

2.1 一个简单的例子

上机演练

2.2 认识c语言程序

2.2.1 认识c语言程序的开发环境

上机演练

2.2.2 认识标识符

2.2.3 认识关键字

2.2.4 认识注释

2.2.5 认识变量

2.3 编译错误信息

2.3.1 严重错误信息及分析

2.3.2 一般错误信息及分析

2.3.3 警告信息及分析

2.4 提高程序的可读性

2.5 本章小结

2.6 技能专项测试

2.7 实战模拟

第3章 算法入门

(自学视频、源程序：配套资源\mr\3\)

3.1 算法

3.1.1 什么是算法

3.1.2 算法的特性

3.1.3 算法的好坏

3.2 算法的描述

3.2.1 自然语言

3.2.2 流程图

3.2.3 3种基本结构

<<C语言开发入门及项目实战>>

3.2.4 n-s流程图

3.2.5 伪代码

3.3 本章小结

3.4 技能专项测试

3.5 实战模拟

第4章 常用数据类型

(自学视频、源程序：配套资源\mr\4\)

4.1 数据类型

4.1.1 什么是数据类型

4.1.2 数据类型的分类

4.2 常量

4.2.1 整型常量

4.2.2 实型常量

4.2.3 字符型常量

4.2.4 符号常量

上机演练

4.3 变量

4.3.1 整型变量

4.3.2 实型变量

4.3.3 字符型变量

上机演练

4.4 变量的存储类别

4.4.1 动态存储与静态存储

4.4.2 auto变量

4.4.3 static变量

4.4.4 register变量

4.4.5 extern变量

4.5 混合运算

4.6 本章小结

4.7 技能专项测试

4.8 实战模拟

第5章 运算符与表达式

(自学视频、源程序：配套资源\mr\5\)

5.1 表达式

5.2 赋值运算符与赋值表达式

5.2.1 变量赋初值

5.2.2 自动类型转换

5.2.3 强制类型转换

5.3 算术运算符与表达式

5.3.1 算术运算符

5.3.2 算术表达式

5.3.3 优先级与结合性

5.3.4 自增自减运算符

上机演练

5.4 关系运算符与表达式

5.4.1 关系运算符

5.4.2 关系表达式

<<C语言开发入门及项目实战>>

5.4.3 优先级与结合性

5.5 逻辑运算符与表达式

5.5.1 逻辑运算符

5.5.2 逻辑表达式

5.5.3 优先级与结合性

上机演练

5.6 位逻辑运算符与表达式

5.6.1 位逻辑运算符

5.6.2 位逻辑表达式

5.7 逗号运算符与表达式

5.8 条件运算符与表达式

5.9 复合赋值运算符

5.10 本章小结

5.11 技能专项测试

5.12 实战模拟

第6章 数据输入/输出函数

(自学视频、源程序：配套资源\mr\6\)

6.1 语句

6.1.1 表达式语句

6.1.2 函数调用语句

6.1.3 空语句

6.1.4 控制语句

6.1.5 复合语句

6.2 字符数据输入/输出

6.2.1 字符数据输出

6.2.2 字符数据输入

6.3 字符串输入/输出

6.3.1 字符串输出函数

6.3.2 字符串输入函数

6.4 格式输出函数

6.5 格式输入函数

6.6 顺序程序设计应用

上机演练

6.7 本章小结

6.8 技能专项测试

6.9 实战模拟

第7章 选择及分支结构程序设计

(自学视频、源程序：配套资源\mr\7\)

7.1 if语句

7.2 if语句的基本形式

7.2.1 if语句形式

7.2.2 if...else语句形式

7.2.3 else if语句形式

上机演练

7.3 if的嵌套形式

7.4 switch语句

7.4.1 switch语句的基本形式

<<C语言开发入门及项目实战>>

- 7.4.2 多路开关模式的switch语句
- 7.5 if...else语句和switch语句的区别
- 7.6 选择结构程序应用
- 7.7 本章小结
- 7.8 技能专项测试
- 7.9 实战模拟

第8章 循环结构

(自学视频、源程序：配套资源\mr\8\)

- 8.1 循环语句
- 8.2 while型循环
 - 8.2.1 while语句的一般形式
 - 8.2.2 while语句的死循环
 - 8.2.3 while语句的空循环体
 - 8.2.4 while循环语句的常见错误

上机演练

8.3 do...while型循环

8.4 for型循环

- 8.4.1 for循环语句的一般形式
- 8.4.2 灵活多变的for循环语句
- 8.4.3 应用for语句中的逗号

上机演练

8.5 比较3种循环

8.6 运用循环嵌套

- 8.6.1 各种结构的循环嵌套
- 8.6.2 循环嵌套实例

上机演练

8.7 转移语句

- 8.7.1 goto语句
- 8.7.2 break语句
- 8.7.3 continue语句

上机演练

8.7.4 区别3种跳转语句

- 8.8 本章小结
- 8.9 技能专项测试
- 8.10 实战模拟

第9章 数组

(自学视频、源程序：配套资源\mr\9\)

- 9.1 数组的概念
 - 9.1.1 数组的分类
 - 9.1.2 数组的维数
- 9.2 一维数组
 - 9.2.1 一维数组的定义
 - 9.2.2 一维数组的引用
 - 9.2.3 一维数组的初始化
 - 9.2.4 一维数组的应用
 - 9.2.5 一维数组的注意事项
- 9.3 二维数组

<<C语言开发入门及项目实战>>

- 9.3.1 二维数组的定义
- 9.3.2 二维数组的引用
- 9.3.3 二维数组的初始化
- 9.3.4 二维数组的应用
- 上机演练
- 9.4 多维数组
- 9.5 字符数组
- 9.5.1 字符数组的定义
- 9.5.2 字符数组的引用
- 9.5.3 字符数组的初始化
- 9.5.4 字符数组的结束标志
- 9.5.5 字符数组的输出
- 9.5.6 字符数组的输入
- 9.5.7 字符数组的应用
- 上机演练
- 9.6 字符串处理函数
- 9.6.1 字符串复制
- 9.6.2 字符串连接
- 9.6.3 字符串比较
- 9.6.4 字符串大小写转换
- 9.6.5 获得字符串长度
- 9.7 熟练应用数组
- 9.7.1 实现字符匹配
- 9.7.2 反转输出字符串
- 9.8 本章小结
- 9.9 技能专项测试
- 9.10 实战模拟

第10章 函数编程基础

(自学视频、源程序：配套资源\mr\10\)

- 10.1 函数概述
- 10.2 函数的定义
- 10.2.1 函数定义的形式
- 10.2.2 定义与声明
- 上机演练
- 10.3 了解返回语句
- 10.3.1 从函数返回
- 10.3.2 返回值
- 10.4 传递函数参数
- 10.4.1 形式参数与实际参数
- 10.4.2 数组做函数参数
- 10.4.3 了解main()函数的参数
- 10.5 调用函数
- 10.5.1 函数调用方式
- 10.5.2 嵌套调用
- 10.5.3 递归调用
- 上机演练
- 10.6 灵活应用函数

<<C语言开发入门及项目实战>>

10.7 本章小结

10.8 技能专项测试

10.9 实战模拟

第11章 指针解析

(自学视频、源程序：配套资源\mr\11\)

11.1 指针概述

11.1.1 地址与指针

11.1.2 解读变量与指针

11.1.3 使用指针变量

11.1.4 指针自加自减运算

上机演练

11.2 数组与指针

11.2.1 一维数组与指针

11.2.2 二维数组与指针

11.2.3 字符串与指针

11.2.4 字符串数组

上机演练

11.3 指向指针的指针

上机演练

11.4 函数参数的指针变量

上机演练

11.5 返回指针值的函数

11.6 指针数组作main()函数的参数

11.7 本章小结

11.8 技能专项测试

11.9 实战模拟

第2篇 提高篇

第12章 常用数据结构

(自学视频、源程序：配套资源\mr\12\)

12.1 结构体

12.1.1 结构体类型的概念

12.1.2 结构体变量的定义

12.1.3 结构体变量的引用

12.1.4 结构体类型的初始化

12.2 结构体数组

12.2.1 定义结构体数组

12.2.2 初始化结构体数组

上机演练

12.3 结构体指针

12.3.1 指向结构体变量的指针

12.3.2 指向结构体数组的指针

12.3.3 结构体作函数参数

12.4 包含结构的结构

12.5 链表

12.5.1 链表概述

12.5.2 创建动态链表

12.5.3 输出链表

<<C语言开发入门及项目实战>>

12.6 链表相关操作

12.6.1 链表的插入操作

12.6.2 链表的删除操作

12.7 共用体

12.7.1 共用体的概念

12.7.2 共用体变量的引用

12.7.3 共用体变量的初始化

12.7.4 共用体类型的数据特点

上机演练

12.8 枚举类型

12.9 本章小结

12.10 技能专项测试

12.11 实战模拟

第13章 位运算

(自学视频、源程序：配套资源\mr\13\)

13.1 位与字节

13.2 位运算操作符

13.2.1 “与”运算符

13.2.2 “或”运算符

13.2.3 “取反”运算符

13.2.4 “异或”运算符

13.2.5 “左移”运算符

13.2.6 “右移”运算符

13.2.7 位运算复合赋值运算符

13.2.8 长度不同的数据进行位运算

上机演练

13.3 循环移位

上机演练

13.4 位段

13.4.1 位段的概念与定义

13.4.2 位段相关说明

13.5 本章小结

13.6 技能专项测试

13.7 实战模拟

第14章 存储管理

(自学视频、源程序：配套资源\mr\14\)

14.1 内存组织方式

14.1.1 内存组织方式概述

14.1.2 堆与栈

14.2 动态管理

14.2.1 malloc()函数

14.2.2 calloc()函数

14.2.3 realloc()函数

14.2.4 free()函数

上机演练

14.3 内存丢失

14.4 本章小结

<<C语言开发入门及项目实战>>

14.5 技能专项测试

14.6 实战模拟

第15章 预处理和函数类型

(自学视频、源程序：配套资源\mr\15\)

15.1 宏定义

15.1.1 不带参数的宏定义

15.1.2 带参数的宏定义

上机演练

15.2 #include指令

15.3 条件编译

15.3.1 #if命令、#else命令和#elif命令

15.3.2 #ifdef及#ifndef命令

15.3.3 #undef命令

15.3.4 #line命令

15.3.5 #pragma命令

15.4 内部函数和外部函数

15.4.1 内部函数

15.4.2 外部函数

15.5 本章小结

15.6 技能专项测试

15.7 实战模拟

第16章 文件的读写操作

(自学视频、源程序：配套资源\mr\16\)

16.1 文件概述

16.2 文件基本操作

16.2.1 文件指针

16.2.2 文件的打开

16.2.3 文件的关闭

16.3 读写文件

16.3.1 写字符函数——fputc()函数

16.3.2 读字符函数——fgetc()函数

16.3.3 写字符串函数——fputs()函数

16.3.4 读字符串函数——fgets()函数

16.3.5 格式化写入函数——fprintf()函数

16.3.6 格式化读取函数——fscanf()函数

16.3.7 数据块读写函数——fread()函数和fwrite()函数

上机演练

16.4 定位文件

16.4.1 随机读写操作——fseek()函数

16.4.2 返回位置指针——rewind()函数

16.4.3 得到文件位置——ftell()函数

16.5 本章小结

16.6 技能专项测试

16.7 实战模拟

第17章 图形图像处理

(自学视频、源程序：配套资源\mr\17\)

17.1 字符屏幕

<<C语言开发入门及项目实战>>

- 17.1.1 定义文本窗口
- 17.1.2 颜色设置
- 17.1.3 文本的输入和输出
- 17.1.4 屏幕操作函数
- 上机演练
- 17.2 图形显示
- 17.2.1 图形模式初始化
- 17.2.2 屏幕颜色设置
- 17.2.3 基本图形函数
- 17.2.4 封闭图形的填充
- 上机演练
- 17.3 图形屏幕
- 17.4 图形模式下文本输出
- 17.4.1 文本输出函数
- 17.4.2 文本属性设置
- 上机演练
- 17.5 本章小结
- 17.6 技能专项测试
- 17.7 实战模拟

第3篇 应用篇

第18章 图书管理系统

(自学视频、源程序：配套资源\mr\18\)

- 18.1 概述
- 18.1.1 需求分析
- 18.1.2 开发工具选择
- 18.2 系统设计
- 18.2.1 系统目标
- 18.2.2 系统功能结构
- 18.2.3 系统预览
- 18.2.4 开发及运行环境
- 18.3 数据库设计
- 18.3.1 安装mysql数据库
- 18.3.2 启动mysql数据库
- 18.3.3 创建数据库
- 18.3.4 数据表结构
- 18.4 c语言开发数据库程序的流程
- 18.5 c语言操作mysql数据库
- 18.5.1 mysql常用数据库操作函数
- 18.5.2 连接mysql数据
- 18.5.3 查询图书表记录
- 18.5.4 插入图书表记录
- 18.5.5 修改图书表记录
- 18.5.6 删除图书表记录
- 18.6 文件引用
- 18.7 变量和函数定义
- 18.8 主要功能模块设计
- 18.8.1 显示主菜单信息

<<C语言开发入门及项目实战>>

- 18.8.2 显示所有图书信息
- 18.8.3 添加图书信息
- 18.8.4 修改图书信息
- 18.8.5 删除图书信息
- 18.8.6 查询图书信息
- 18.9 本章小结

<<C语言开发入门及项目实战>>

编辑推荐

C语言学习路线图，为读者朋友提供了从入门到实际项目开发所需要的各方面必备知识，提供了较为完善的学习整体解决方案，搭起了从学校走向社会的桥梁，各个品种既有前后关联，也可以独立使用从而避免了像以前那丰羊，学完一本书之后，仍然无所适从，既不会做项目也不知道接下来该学什么，以至于半途两废的困惑。

<<C语言开发入门及项目实战>>

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>