

<<C/C++程序设计>>

图书基本信息

书名：<<C/C++程序设计>>

13位ISBN编号：9787302285052

10位ISBN编号：7302285055

出版时间：2012-6

出版时间：清华大学出版社

作者：张树粹 编

页数：278

字数：443000

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/C++程序设计>>

内容概要

《C/C++程序设计（第2版）》以面向过程程序设计为基础，引进了C++新增的运算符重载、函数重载、类和对象的封装性等，加强了C语言内容，目的是使读者在具备基本编程能力的基础上循序渐进地向面向对象程序设计过渡。全书共分9章，各章均精选了国家各类计算机水平考试的例题和习题。

《C/C++程序设计（第2版）》编者张树粹基于多年的教学经验，注重C/C++本身的系统性与认知规律的结合，针对初学者的特点，在写法上务求深入浅出，通俗易懂；在结构和内容上务求准确定位，合理取舍，精选例题，强化实验。本书适合作为普通高等院校、高职高专、各类成人教育院校程序设计基础课程的教材，也可作为编程人员和参加计算机考试（C / C++模块）的自学者的参考书。

<<C/C++程序设计>>

书籍目录

第1章 概述

- 1.1 程序设计与高级语言
 - 1.1.1 程序与程序设计
 - 1.1.2 高级语言
- 1.2 算法
 - 1.2.1 算法的特性
 - 1.2.2 算法表示
- 1.3 C/C++的发展史与特点
 - 1.3.1 C/C++的发展史
 - 1.3.2 C/C++语言的特点
- 1.4 C语言程序结构及书写规则
 - 1.4.1 C程序的基本结构
 - 1.4.2 程序的书写规则
- 1.5 C语言的基本词法
 - 1.5.1 C语言使用的字符集
 - 1.5.2 保留字
 - 1.5.3 预定义标识符
 - 1.5.4 标识符
 - 1.5.5 C语言的词类
- 1.6 C语言的基本语句
- 1.7 标准输入输出函数
 - 1.7.1 格式化输入输出函数
 - 1.7.2 C++的输入输出
 - 1.7.3 非格式化字符输入输出函数
- 1.8 C语言程序的编辑、编译、连接和执行
- 1.9 Visual C++的上机环境介绍
 - 1.9.1 Visual C++的安装和启动
 - 1.9.2 输入和编辑源程序
 - 1.9.3 编译、连接和运行
 - 1.9.4 建立和运行包含多个文件的程序

习题

第2章 基本数据类型及运算符

- 2.1 C/C++的数据类型
- 2.2 常量
 - 2.2.1 整型常量
 - 2.2.2 实型常量
 - 2.2.3 字符常量
 - 2.2.4 符号常量
 - 2.2.5 字符串常量
- 2.3 变量
 - 2.3.1 变量的数据类型及其定义
 - 2.3.2 变量的存储类型及其定义
 - 2.3.3 变量的初始化
 - 2.3.4 基本数据类型的使用
- 2.4 运算符及表达式

<<C/C++程序设计>>

- 2.4.1 算术运算符和算术表达式
- 2.4.2 关系运算符和关系表达式
- 2.4.3 逻辑运算符和逻辑表达式
- 2.4.4 赋值运算符和赋值表达式
- 2.4.5 逗号运算符和逗号表达式
- 2.4.6 变量的自增、自减运算符
- 2.4.7 长度运算符
- 2.4.8 混合运算和类型转换

2.5 综合运算举例

习题

第3章 程序控制结构

- 3.1 顺序结构程序设计
- 3.2 选择结构程序设计
 - 3.2.1 if语句的3种形式
 - 3.2.2 条件运算符
 - 3.2.3 switch语句实现多分支选择结构
- 3.3 循环结构程序设计
 - 3.3.1 当循环程序结构
 - 3.3.2 直到型循环程序结构
 - 3.3.3 次数循环程序结构
 - 3.3.4 循环嵌套与多重循环程序结构
 - 3.3.5 3种循环语句的比较
- 3.4 循环体内使用break语句和continue语句
 - 3.4.1 break语句
 - 3.4.2 continue语句
- 3.5 goto语句及标号语句
- 3.6 综合举例

习题

第4章 数组

- 4.1 一维数组
 - 4.1.1 一维数组定义
 - 4.1.2 一维数组的存储形式
 - 4.1.3 一维数组元素的引用
 - 4.1.4 一维数组的初始化
 - 4.1.5 一维数组程序设计举例
- 4.2 二维数组及多维数组
 - 4.2.1 二维数组及多维数组定义
 - 4.2.2 二维数组及多维数组的存储形式
 - 4.2.3 二维数组元素的引用
 - 4.2.4 二维数组的初始化
 - 4.2.5 二维数组程序设计举例
- 4.3 字符数组与字符串
 - 4.3.1 字符数组与字符串
 - 4.3.2 字符数组的输入与输出
 - 4.3.3 字符串处理函数
 - 4.3.4 字符数组程序设计举例
- 4.4 数组程序举例

<<C/C++程序设计>>

习题

第5章 函数

- 5.1 函数概述
- 5.2 C语言函数的定义及构成
- 5.3 函数的调用
 - 5.3.1 函数的调用
 - 5.3.2 C++中函数形参默认值
- 5.4 C++中的函数重载
- 5.5 函数间的数据传递
 - 5.5.1 值传递方式
 - 5.5.2 地址传递方式
 - 5.5.3 返回值方式
 - 5.5.4 全局变量传递方式
 - 5.5.5 C++中访问全局变量
- 5.6 递归调用与递归函数
 - 5.6.1 递归函数的特点
 - 5.6.2 递归函数的设计
- 5.7 内部函数和外部函数
 - 5.7.1 内部函数
 - 5.7.2 外部函数
- 5.8 函数应用程序举例

习题

第6章 指针

- 6.1 地址、指针和指针变量的概念
- 6.2 指针变量的定义、赋值和引用
 - 6.2.1 指针变量的定义
 - 6.2.2 指针变量的赋值
 - 6.2.3 指针的引用
- 6.3 指针的运算
 - 6.3.1 指针的赋值运算和算术运算
 - 6.3.2 指针的关系运算
- 6.4 指针与一维数组
- 6.5 指针变量作函数参数
- 6.6 指针与二维数组
 - 6.6.1 二维数组的指针表示方式
 - 6.6.2 行指针变量
- 6.7 指针数组
 - 6.7.1 指针数组的引用
 - 6.7.2 行指针和指针数组的比较
 - 6.7.3 指针数组处理字符串
- *6.8 返回指针值的函数
- *6.9 指向指针的指针
- *6.10 指向函数的指针变量
- 6.11 指针程序举例

习题

第7章 构造数据类型

- 7.1 结构体类型

<<C/C++程序设计>>

- 7.1.1 结构体类型的定义
 - 7.1.2 结构体类型变量的定义
 - 7.1.3 结构体类型变量的初始化
 - 7.1.4 结构体类型变量成员的引用
 - 7.1.5 结构体类型数组的定义和初始化
 - 7.1.6 结构体类型数组元素的引用
 - 7.2 指向结构体类型数据的指针变量
 - 7.2.1 指向结构体类型变量的指针
 - 7.2.2 指向结构体类型数组元素的指针
 - 7.2.3 函数间结构体类型数据的传递
 - 7.3 动态分配和撤销内存空间
 - *7.4 结构体类型的应用——链表及其操作
 - 7.4.1 链表
 - 7.4.2 简单链表
 - 7.4.3 建立动态链表
 - 7.4.4 遍历链表
 - 7.4.5 链表的插入操作
 - 7.4.6 链表的删除操作
 - 7.5 共用体类型
 - 7.5.1 共用体类型变量的定义
 - 7.5.2 共用体类型变量的引用
 - 7.6 枚举类型
 - 7.6.1 枚举类型的定义
 - 7.6.2 枚举类型变量的引用
 - 7.7 C++中类类型的简单介绍
 - 7.7.1 类的定义
 - 7.7.2 类的对象变量
 - 7.7.3 对象的公有成员的访问
 - 7.7.4 构造函数和析构函数
 - 7.7.5 指向对象的指针变量
 - *7.8 用typedef定义类型的别名
 - 7.9 综合程序设计举例(学籍管理程序)
习题
- 第8章 文件
- 8.1 文件概述
 - 8.1.1 磁盘文件名
 - 8.1.2 文件缓冲区
 - 8.1.3 磁盘文件的打开与关闭
 - 8.1.4 磁盘文件的数据格式分类
 - 8.1.5 磁盘文件的读写方式分类
 - 8.1.6 设备文件
 - 8.2 文件类型及文件指针
 - 8.3 文件的打开与关闭函数
 - 8.3.1 打开文件函数
 - 8.3.2 关闭文件函数
 - 8.3.3 标准设备文件的打开与关闭
 - 8.4 文件的读 / 写函数

<<C/C++程序设计>>

- 8.4.1 文件尾测试函数
- 8.4.2 字符读 / 写函数
- 8.4.3 字符串读 / 写函数
- 8.4.4 数据读 / 写函数
- 8.5 文件应用程序举例

习题

第9章 编译预处理

- 9.1 宏定义
 - 9.1.1 不带参数的宏定义
 - 9.1.2 带参宏的定义和引用
- 9.2 文件包含处理

*9.3 条件编译

习题

附录A ASCII字符编码表

- A.1 标准ASCII字符集
- A.2 扩充ASCII字符集

附录B C语言运算符的优先级和结合性

附录C 常用的C语言库函数

- C.1 数学函数(要求在源文件中包含math.h)
- C.2 字符和字符串函数(要求在源文件中包含string.h和ctype.h)
- C.3 I / O函数(要求在源文件中包含stdio.h)
- C.4 字符屏幕函数(要求在源文件中包含conio.h)
- C.5 图形屏幕函数(要求在源文件中包含graphics.h)
- C.6 动态存储分配函数(要求在源文件中包含alloc.h和stdlib.h)
- C.7 类型转换函数(要求在源文件中包含stdlib.h)

参考文献

<<C/C++程序设计>>

编辑推荐

《高等学校计算机专业教材精选·算法与程序设计：C/C++程序设计（第2版）》特点： 1.以面向过程程序设计为基础，新增了C++新增的基础内容，着重面向应用，注重学生的计算思维能力的培养。

2.本书针对高校计算机及其相关专业的程序设计基础课教学，可根据不同层次的教学要求，内容可灵活取舍，而不失其教材内容的科学性与系统性。

3.配合信息技术的发展，推陈出新，更新例题和习题。

书中教学实例和综合实例，对循序渐进地培养学生的综合能力很有帮助。

4.本书配备了《C/C++程序设计（第2版）实验与习题解析》（书号：978-7-302-28506-9），精心设计了各知识点的实验题目、对教材中的习题进行详细的解析，同时制作出动态教学课件供老师使用。

。

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>