

<<C语言程序设计项目化教程>>

图书基本信息

书名：<<C语言程序设计项目化教程>>

13位ISBN编号：9787302291893

10位ISBN编号：7302291896

出版时间：清华大学出版社

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语言程序设计项目化教程>>

书籍目录

第1章C语言概述 1.1计算机语言的发展简介 1.1.1计算机语言的种类以及发展阶段 1.1.2 C语言的诞生以及发展过程 1.2简单C程序的编辑、调试以及运行 1.2.1源程序、目标程序以及可执行程序 1.2.2 C程序的错误类型以及纠错方法 1.3简单C程序的构成 1.3.1函数和语句 1.3.2库函数printf () 简介 1.3.3 scanf () 函数简介 1.3.4 printf () 函数和scanf () 函数的结合使用 1.4第一个项目——小学生四则运算测试系统 1.4.1项目开发流程简介 1.4.2小学生四则运算测试系统简介 习题与上机实验 第2章C的基本数据类型以及有关运算 2.1 C的基本数据类型 2.1.1常量与变量 2.1.2整型数据以及整型变量 2.1.3实型数据以及实型变量 2.1.4字符型数据以及字符型变量 2.1.5字符串 2.2运算符和表达式 2.2.1算术运算符和算术表达式 2.2.2 比较运算符和比较表达式 2.2.3逻辑运算符和逻辑表达式 2.2.4赋值运算符和赋值表达式 2.2.5 自增 (++) 和自减 (--) 运算符 2.2.6条件运算符和条件表达式 2.2.7逗号运算符和逗号表达式 2.2.8混合数据运算以及类型转换 2.3整型数据在内存的表示形式以及运算溢出 2.3.1整型数据的补码表示方法 2.3.2数据的溢出以及舍入误差 2.4附加——格式化输入输出 2.4.1在printf语句中规定输出位数 2.4.2 scanf () 函数的格式化输入 2.5 四则运算测试系统——以不同的数据类型接受用户输入 习题与上机实验 第3章选择 (分支) 结构程序设计 3.1顺序程序结构 3.2用if语句进行选择 3.2.1 if语句的3种使用形式 3.2.2 if语句的嵌套使用 3.3用switch语句进行选择 3.3.1 switch语句的使用形式 3.3.2 switch语句的使用举例 3.3.3 使用switch语句的注意事项 3.3.4选择结构综合举例 3.4小学生四则运算测试系统 3.4.1对用户输入的判断 3.4.2随机试题的生成 习题与上机实验 第4章循环结构程序设计 4.1循环引例 4.1.1问题分析 4.1.2循环体以及循环条件 4.2构成循环的语句 4.2.1用while语句实现循环 4.2.2用do 4.2.3用for语句实现循环 4.2.4 3种循环形式的相互转换 4.3循环的嵌套 4.3.1嵌套的应用分析 4.3.2循环以及循环嵌套注意事项 4.4其他与循环有关的语句 4.4.1 break和continue语句 4.4.2用goto构成循环 4.5循环综合举例 4.6完善小学生四则运算测试系统 习题与上机实验 第5章数组 5.1一维数组 5.1.1问题提出与分析 5.1.2一维数组的定义与初始化 5.1.3一维数组的使用 5.1.4一维数组元素的排序 5.2二维数组 5.2.1二维数组的定义与初始化 5.2.2二维数组的应用 5.2.3二维数组与一维数组的关系 5.3字符数组与字符串 5.3.1逐元素使用字符数组 5.3.2以字符串的形式使用字符数组 5.3.3常用的字符串处理函数 5.3.4字符数组的应用 5.4数组综合举例 5.4.1 问题提出 5.4.2问题分析 5.4.3代码实现 5.5项目案例——简易学生成绩管理系统 5.5.1简易学生成绩管理系统功能分析 5.5.2具体功能的实现以及说明 习题与上机实验 第6章 自定义函数 6.1函数概述 6.1.1什么是函数 6.1.2函数的分类 6.2函数的定义与调用 6.2.1 函数的定义及结构分析 6.2.2函数的调用 6.2.3函数的原型声明 6.3函数的参数传递 6.3.1一般变量做函数参数 6.3.2数组名做函数参数 6.4函数的嵌套调用和递归调用 6.4.1函数的嵌套调用 6.4.2函数的递归调用 6.5函数变量以及变量共享 6.5.1局部变量与全局变量 6.5.2静态变量与动态变量 6.5.3寄存器变量 6.6内 (外) 部变量及内 (外) 部函数 6.6.1 内部变量与外部变量 6.6.2 内部函数与外部函数 6.7多文件程序的编译和连接 6.8用函数调用改写 “ 简易学生成绩管理系统 ” 6.8.1改写后的主函数架构 6.8.2有关函数的定义和部分代码 习题与上机实验 第7章结构体、共用体和枚举类型 7.1结构体类型 7.1.1结构体类型的定义 7.1.2结构体变量的使用 7.2结构体数组 7.2.1结构体数组的定义以及使用 7.2.2结构体变量的传递 7.2.3结构体数组的综合应用 7.3其他自定义类型的应用 7.3.1共用体 7.3.2枚举类型 7.3.3用typedef定义类型符号 7.4用结构体数组改写学生成绩管理系统 习题与上机实验 第8章指针 第9章链表 第10章 文件 第11章预处理命令 第12章位运算 第13章算法简介 附录A常用字符与ASC 代码对照表 附录B常用库函数 参考文献

<<C语言程序设计项目化教程>>

章节摘录

版权页：插图：1.4.1项目开发流程简介 一个项目的产生并不是哪个人或哪些人凭空想象出来的，项目产生的背景说白了只有两个字——“需求”。

现在假定接受某个人或者某个单位的委托，给他们编写一个满足他们业务需求的项目（比如小学生四则运算测试系统或者学生成绩管理系统等），那么该如何下手呢？

1.前期调查阶段 当得到客户的需求意向后，项目组的有关成员会进行一些简单的调查，以便确认是否能在技术上实现该项目；是否能在用户要求的时间内完成该项目；对方的财务状况是否能支付项目的费用等。

前期调查的结果最终会决定项目是否继续。

2.分析阶段 分析阶段也叫做数据收集阶段，本阶段项目组的成员要充分地和需求单位的相关人员接触，收集他们的业务要求和业务流程，对他们的业务要求进行分析和论证。

这个阶段需要反复沟通，最终确定所有的业务功能。

3.设计阶段 一个建筑，如果图纸有错，则建筑可能要拆掉返工。

软件开发的设计阶段非常重要，良好的设计是程序的关键。

它需要根据用户的业务功能设计出以下元素。

（1）输入设计：确定程序需要哪些原始数据，这些数据需要用何种方式提供给程序，键盘录入、列表选择，还是文件读入？

（2）输出设计：确定用户需要得到哪些数据，这些数据需要用何种方式提供给用户，输出到屏幕、输出到打印机，还是文件？

（3）处理设计：“处理是对输入到输出的转换，数据到信息的转换”。在处理设计时要注意，我们实际上并不编写程序，那是以后要做的事情。

在处理设计阶段，我们指定将输入转换为输出所需执行的过程。

一般情况下，设计是一个重复的过程。

设计人员或程序员第一次就能够击中要害的情况是很少见的。

通常需要反复讨论和修改。

当设计阶段后期，需要写出项目需求说明，并且项目组通过，如果有异议，必须反复论证。

4.开发阶段 当项目组的成员以及客户对需求说明书没有异议时，项目组的成员会按照各自分配的任务进行编程。

对一些成熟的程序员来说，这个过程通常不是很困难。

而对于初次接触编码的同学来说，需要根据所学的知识反复修改程序，更换方法，从而达到掌握知识的目的。

<<C语言程序设计项目化教程>>

编辑推荐

<<C语言程序设计项目化教程>>

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>