

<<高级程序设计技术>>

图书基本信息

书名：<<高级程序设计技术>>

13位ISBN编号：9787560622132

10位ISBN编号：7560622135

出版时间：2009-3

出版时间：西安电子科技大学出版社

作者：耿国华，刘晓宁，朱晓冬 编著

页数：226

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>

<<高级程序设计技术>>

前言

计算机程序设计能力对计算机专业学生知识的掌握、技能的提高和智力的开发变得越来越重要。实际上，编程序不难，但编好程序不易。

质的飞跃来自量的积累，良好的专业技能和创造性思维的培养，关键在于实践。

程序设计是高强度的脑力劳动，是创造性的艺术，其真知灼见是从实践中获得的，只有多实践，才能学会程序设计的真本领，才会将知识与技术变成能力，应用自如。

在C++、JaVa、C#等语言风靡IT界的今天，本书仍以C语言为基础进行介绍是有原因的。

C语言是一门功能强大的基础性程序设计语言，其规模适中、应用面宽。

学好c语言程序设计，再学习其他语言时就会更加容易。

本书共分7章，包括3部分内容：程序设计基础（第1章）、c语言的高级处理技术（第2章数据类型、第3章指针高级应用、第4章文件操作、第5章图形界面与动画设计、第6章键盘与鼠标操作）及典型算法（第7章）。

各章内容包括：第1章程序设计基础，主要介绍了用c语言编写程序的步骤、程序编写环境、如何调试程序、参数传递相关技术、完整的c程序结构以及一些编程风格。

第2章数据类型，重点对结构体、枚举和联合进行讲解，通过两个综合实例，进一步说明了构造数据类型的用途。

第3章指针高级应用，从指针的基本概念开始，由浅入深，对指针进行全面讲解。

第4章文件操作，介绍了用c语言如何操作文件，并通过一个简单的银行账目管理系统示例，阐述了文件操作的实用性。

第5章图形界面与动画设计，重点介绍如何用c语言设计制作漂亮、动感的界面。

第6章键盘与鼠标操作，介绍如何用键盘和鼠标进行操作。

第7章算法，着重介绍了迭代法、穷举搜索法、递推法、递归法、分治法、回溯法、贪婪法等常用的程序设计方法与实例。

本书的编写本着“重基础，重启迪，重应用”的思想，对于每个问题，都用程序来说明。每章都有大量例程以及综合实例。

程序是编会的，不是看会的，也不是听会的。

在学习的过程中，建议读者不要试图记住所有语法后再去写程序，而应当边写边学，边学边写。

编写程序的过程是艰苦的，但只有经历过，才能体会到程序运行正确后的那种喜悦。

本书第1、3、7章由耿国华编写，第4、5章及附录由刘晓宁编写，第2、6章由朱晓冬编写。全书由耿国华统稿。

本书参考学时数为36学时，实习机时为36机时。

本书中所有程序都在TC 2.0环境下调试通过。

由于编者水平有限，书中难免存在不足之处，恳请读者指正。

<<高级程序设计技术>>

内容概要

本书共分7章，包括3部分内容：程序设计基础(第1章)、C语言的高级处理技术(第2章数据类型、第3章指针高级应用、第4章文件操作、第5章图形界面与动画设计、第6章键盘与鼠标操作)及典型算法(第7章)。

每章附有大量例程和综合实例，便于读者学习、实践、提高。

本书集作者多年教学实践经验编写而成，内容丰富，技术实用。

书中所有程序都在TC 2.0环境下调试通过。

本书可用作高等学校计算机及相关专业C语言程序设计和程序设计技术课程的教材，也可供从事计算机应用开发的工程技术人员参考使用。

<<高级程序设计技术>>

书籍目录

目录	第1章 程序设计基础	1.1 程序设计语言与语言处理程序	1.1.1 程序设计语言与语言处理程序	1.1.2 语言处理程序	1.2 程序设计的步骤	1.3 程序执行过程与编程工具	1.3.1 C源程序执行过程	1.3.2 C语言编程工具介绍	1.4 程序的调试方法	1.4.1 错误分类	1.4.2 调试方法	1.4.3 TC环境下的程序调试	1.4.4 VC环境下的程序调试	1.5 参数传递相关技术	1.5.1 参数传递	1.5.2 函数结果的返回方式	1.6 完整的C程序结构	1.7 良好的程序风格	习题1	实验1																						
	第2章 数据类型	2.1 数据类型的定义与分类	2.2 基本数据类型	2.3 构造数据类型	2.3.1 结构体	2.3.2 共用体	2.3.3 typedef的使用	2.4 空类型	2.5 常见错误	2.6 综合实例	习题2	实验2	第3章 指针高级应用	3.1 指针	3.1.1 指针变量	3.1.2 指针的基本运算	3.2 指针与数组	3.2.1 指针与一维数组	3.2.2 指针与二维数组	3.2.3 指向一个由n个元素所组成的数组指针	3.2.4 指针数组	3.2.5 指针的指针	3.3 指针与字符串	3.3.1 字符数组与字符串的区别	3.3.2 实现字符串	3.3.3 字符串的输入/输出	3.4 指针与函数	3.4.1 指针作为函数参数	3.4.2 指针作为函数返回值	3.4.3 带参数的main函数	3.4.4 指向函数的指针	3.5 指针与结构体	3.5.1 结构体指针	3.5.2 指向结构体数组的指针	3.5.3 结构体作为函数参数	3.6 链表	3.6.1 动态内存分配	3.6.2 自引用结构	3.6.3 链表基本操作	3.7 综合实例	习题3	实验3
	第4章 文件操作	4.1 文件的概念	4.1.1 C语言支持的文件格式	4.1.2 C语言支持的文件处理方法	4.2 文件处理的基本过程	4.2.1 文件指针变量的定义	第5章 图形界面与动画设计	第6章 键盘与鼠标操作	第7章 算法	附录A 如何写上机试验报告	附录B C库文件及其说明	附录C 字符串库函数	附录D 图形适配器、模式的符号常数及数值	附录E 鼠标中断的完整功能描述	参考文献																										

章节摘录

第1章 程序设计基础 1.1 程序设计语言与语言处理程序 1.1.1 程序设计语言 为了有效地实现人与计算机之间的通信，人们设计出多种词汇少、语法简单、意义明确的适合于计算机使用的语言，这样的语言被称为计算机语言。

计算机语言从狭义的角度看是计算机可以执行的机器语言，从广义角度看是一切用于人与计算机通信的语言，包括程序设计语言，各种专用的或通用的命令语言、查询语言、定义语言等。

程序设计语言（programming language）泛指一切用于书写计算机程序的语言，包括汇编语言、机器语言，以及称为高级语言的完全符号形式的、独立于具体计算机的语言。

程序设计语言是计算机语言的一个子集。

程序设计语言可分为低级语言与高级语言两大类。

低级语言是与机器有关的语言，包括机器语言和汇编语言。

高级语言是与机器无关的语言。

1. 机器语言 机器语言是以“0”、“1”二进制代码形式表示的机器基本指令的集合，是计算机硬件唯一可以直接识别的语言。

.....

<<高级程序设计技术>>

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>