

## <<C语言程序设计教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C语言程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787561831922

10位ISBN编号：7561831927

出版时间：2009-8

出版时间：天津大学

作者：汤承林//姜仲秋

页数：336

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语言程序设计教程>>

### 内容概要

本书紧贴全国计算机等级考试(二级C)的考核内容,较全面地讲述了C语言程序设计的基本知识,主要内容包括概述,数据类型、运算符及表达式,基本输入/输出函数,选择结构,循环结构,数组,函数,指针,编译预处理命令,结构与共用,文件和图书管理系统案例介绍等,书后安排有与各章内容相关的15个实验。

本书章节例题有解题思路、参考代码、程序运行结果图、程序说明和注意点等。

每一章都精选与全国计算机等级考试(二级C)难度匹配的练习题,有助于读者复习、巩固所学知识。

本书结构严谨、重点突出、由浅入深、举例实用。

本书的编程环境采用Visual C++6.0,所有参考代码都在Visual C++6.0上调试通过。

本书可以作为各类高职高专、高等院校计算机专业及非计算机专业学习“计算机程序设计”的课程教材,也可作为参加全国计算机等级考试(二级C)和广大计算机爱好者学习C语言程序设计的参考书。

## &lt;&lt;C语言程序设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 概述 1.1 程序与算法 1.1.1 程序 1.1.2 算法 1.2 C语言的特点、源程序的书写格式 1.2.1 C语言的特点 1.2.2 C程序的构成 1.2.3 C语言程序的书写格式 1.2.4 C程序的三种基本结构和流程图 1.3 案例简介 1.4 Visual C++6.0上机操作 1.4.1 C程序编译与可执行文件的生成 1.4.2 Visual C++6.0的上机操作步骤 1.4.3 C程序调试 本章小结 习题一第2章 数据类型、运算符及表达式 2.1 基本数据类型 2.2 常量与变量 2.2.1 常量与变量定义 2.2.2 整型数据 2.2.3 实型数据 2.2.4 字符型数据 2.2.5 字符串常量 2.3 数据类型转换 2.4 运算符及表达式 2.4.1 算术运算符与表达式 2.4.2 赋值运算符与表达式 2.4.3 逗号运算符 本章小结 习题二第3章 基本输入/输出函数 3.1 输入/输出函数 3.1.1 格式化输入函数scanf() 3.1.2 格式化输出函数printf() 3.2 字符输入/输出函数 3.2.1 字符输入函数getchar() 3.2.2 字符输出函数putchar() 3.3 案例应用举例 本章小结 习题三第4章 选择结构 4.1 关系运算和逻辑运算 4.1.1 关系运算符与表达式 4.1.2 逻辑运算符与表达式 4.2 if语句 4.2.1 简单if语句 4.2.2 二分支if语句 4.2.3 二分支if语句嵌套 4.2.4 多分支if语句 4.2.5 条件运算符 4.3 switch语句 4.4 综合实例 4.5 案例应用举例 本章小结 习题四第5章 循环结构 5.1 do-while语句 5.2 for语句 5.2.1 for循环语句 5.2.2 for循环嵌套 5.3 while和do-while循环语句 5.3.1 while循环语句 5.3.2 do-while循环语句 5.3.3 for、while和do-while循环嵌套 5.4 break语句和continue语句 5.4.1 break语句 5.4.2 continue语句 5.5 综合实例 5.6 案例应用举例 本章小结 习题五第6章 数组第7章 函数第8章 指针第9章 编译预处理命令第10章 结构与共用第11章 文件 第12章 图书管理系统案例介绍实验附录参考文献

## &lt;&lt;C语言程序设计教程&gt;&gt;

## 章节摘录

第1章 概述 C语言的设计始于1971年，后经多次改进，迅速成为最受欢迎的计算机编程语言之一。

许多流行软件都是用C语言编写的。

C语言的编程环境有Turbo C、Borland C、Visual C++等，它们都内嵌了C语言编译程序。

本章介绍C语言程序的基本知识：（1）算法、C语言的特点、C语言的构成、书写格式介绍；（2）本书案例“图书管理系统”简介；（3）Visual C++6.0上机操作步骤介绍。

1.1 程序与算法 1.1.1 程序 “程序”一词来自生活，通常指完成某件事情的一种既定的方式和过程。

可以把程序看成对一系列动作的执行过程的描述。

例如，学生去食堂吃饭的行为可以描述为：（1）带上饭碗去食堂；（2）排队；（3）吃饭；（4）刷卡；（5）就餐；（6）洗碗；（7）离开食堂。

这是个生活中的程序性活动的例子，计算机完成某件事情与生活中解决某个问题的过程非常相似。

为了完成人们交给计算机的问题，计算机提供了一套指令，其中每一条指令对应着计算机能执行的一个基本动作，为了让计算机解决某个问题而编写的逐条执行的指令序列就称为程序。

.....

## <<C语言程序设计教程>>

### 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>