

<<程序设计技术>>

图书基本信息

书名：<<程序设计技术>>

13位ISBN编号：9787562433392

10位ISBN编号：7562433399

出版时间：2006-1

出版时间：重庆大学

作者：熊壮 编

页数：321

字数：530000

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>

## <<程序设计技术>>

### 内容概要

程序设计技术和程序设计语言是大学计算机基础系列课程中的重要组成部分，培养学生的逻辑思维能力、抽象能力和基本的程序设计能力是该课程的主要任务。

本书从结构化程序设计技术出发，以C程序设计语言为载体，通过对典型实例的算法描述以及相应C语言代码描述，展现了在程序设计过程中如何对问题进行分析、如何组织数据和如何描述解决问题的方法，展现了在计算机应用过程中如何将方法和编码相联系的具体程序设计过程，进而向读者介绍结构化程序设计的基本概念、基本技术和方法。

本书可供高等院校理工类各专业本专科作为程序设计技术、程序设计语言或计算机软件技术基础课程教材，也可供计算机专业本专科学生以及计算机应用开发人员在学学习程序设计语言和程序设计技术时作为参考。

与本书配套编写的《程序设计实验指导书》同时由重庆大学出版社出版。

## 书籍目录

- 1 程序设计语言和算法描述 1.1 程序设计语言 1.1.1 程序设计语言概述 1.1.2 语言处理程序概述 1.2 算法特征及算法的描述方法 1.2.1 程序中数据的表示 1.2.2 算法的概念与特征 1.2.3 算法的描述方法 1.2.4 算法描述示例 习题12 C程序设计入门 2.1 C语言的发展简史与特点 2.2 C程序的基本结构 2.3 C语言的基本数据类型 2.3.1 C语言数据类型概述 2.3.2 C语言的基本数据类型 2.4 基本运算符和表达式 2.4.1 运算符的分类、优先级别和结合规则 2.4.2 基本运算符和算术表达式 2.4.3 赋值运算符和赋值表达式 2.4.4 自反运算符和自增、自减运算符 2.4.5 逗号运算符和逗号表达式 2.4.6 sizeof运算符 2.5 不同类型数据混合运算及数据转换 2.6 C程序设计初步 2.6.1 C语句概述 2.6.2 运行一个C程序的基本过程 2.6.3 基本输入输出函数 2.7 简单程序设计举例 习题23 C程序的控制结构 3.1 C程序的控制结构概述 3.2 C语言中的关系运算和逻辑运算 3.2.1 关系运算符和关系表达式 3.2.2 逻辑运算符和逻辑表达式 3.3 分支结构及其应用 3.3.1 分支结构的基本概念 3.3.2 C语言的条件句与分支结构的实现 3.4 循环结构及其应用 3.4.1 循环结构概述 3.4.2 while型循环结构 3.4.3 do~while型循环结构 3.4.4 for型循环结构 3.4.5 3种循环语句的比较 3.4.6 循环的嵌套 3.5 其他简单控制结构 3.5.1 goto语句和标号语句 3.5.2 break语句 3.5.3 continue语句 3.6 算法与控制结构应用程序举例 3.6.1 控制结构程序设计举例 3.6.2 简单算法程序设计举例 习题34 函数与程序结构 4.1 模块化程序设计基本概念 4.1.1 模块化的基本思想 4.1.2 C语言实现模块化程序设计 4.2 函数的定义、声明和调用 4.2.1 函数的定义 4.2.2 函数的声明 4.2.3 函数的调用 4.2.4 函数调用时的参数传递 4.3 函数的嵌套调用 4.4 函数的递归调用 4.5 编译预处理 4.5.1 宏定义 4.5.2 文件包含 4.5.3 条件编译 4.6 C应用程序结构及其处理方法 4.6.1 变量的作用域和生存期的概念 4.6.2 自动变量及其作用域 4.6.3 寄存器变量 4.6.4 静态变量及其作用域 4.6.5 外部变量及其作用域 4.6.6 内部函数和外部函数 习题45 指针与函数 5.1 指针的概念 5.1.1 指针变量的定义 5.1.2 指针变量的引用 5.2 指针变量作函数的参数 5.2.1 指针变量作为函数的参数 5.2.2 指针变量与指针指向的变量 5.3 函数的指针与函数调用 5.3.1 用指向函数的指针变量来调用函数 5.3.2 指向函数的指针变量作函数参数 5.4 返回指针值的函数 5.5 使用指针的一些问题 习题56 构造数据类型与指针 6.1 数组、指针及应用 6.1.1 数组的概念与定义 6.1.2 数组元素的引用和初始化 6.1.3 数组作为函数参数的使用 6.1.4 数组与指针 6.1.5 数组应用 6.1.6 二维数组 6.1.7 二维数组与指针 6.2 字符串及应用 6.2.1 字符串的概念及定义 6.2.2 字符串的输入输出 6.2.3 字符串标准处理函数 6.2.4 指针数组和多级指针 6.2.5 命令行参数 6.3 结构体类型及应用 6.3.1 结构体类型定义 6.3.2 结构体变量的定义方法和成员引用 6.3.3 类型定义typedef 6.3.4 结构体数组 6.3.5 结构体与函数 6.3.6 结构体与指针 6.4 共用体类型及其应用 6.4.1 共用体类型定义 6.4.2 共用体变量定义及成员引用 6.5 枚举类型及应用 6.5.1 枚举类型定义 6.5.2 枚举变量的定义和操作 习题67 位运算 7.1 位运算及应用 7.1.1 “按位与”运算及应用 7.1.2 “按位或”运算及应用 7.1.3 “异或”运算及应用 7.1.4 “取反”运算及应用 7.1.5 “左移”运算及应用 7.1.6 “右移”运算及应用 7.1.7 有关位操作的自反算符 7.2 位运算举例 7.3 位段及应用 7.3.1 位段的概念和定义方法 7.3.2 位段的引用方法 习题78 文件 8.1 文件概念与文件类型指针 8.1.1 文件的概念 8.1.2 文件的分类 8.1.3 文件类型指针 8.2 文件的打开与关闭 8.2.1 文件的打开 8.2.2 文件的关闭 8.3 文件的读写 8.3.1 文件中单个字符的读写操作 8.3.2 文件中字符串读写操作 8.3.3 文件中的格式化读写操作 8.3.4 文件中的数据块读写操作 8.4 文件的定位和随机读写 8.4.1 文件的内部记录指针和文件定位 8.4.2 文件的随机读写 8.5 文件操作的错误检测 8.5.1 文件读写错误检测函数ferror 8.5.2 清除文件错误标志函数clearerr 习题89 C语言应用 9.1 线性数据结构及其处理技术 9.1.1 C语言的自引用结构和存储分配 9.1.2 线性表的存储结构及基本运算 9.1.3 栈的基本概念和应用 9.1.4 队列的基本概念和应用 9.2 常用的排序技术 9.2.1 直接选择排序 9.2.2 直接插入排序 9.2.3 二分插入排序 9.2.4 冒泡排序 9.2.5 希尔排序 9.2.6 快速排序 9.3 常用查找技术 9.3.1 线性查找 9.3.2 二分查找 9.4 图形程序设计基础 9.4.1 C语言图形处理基本概念 9.4.2 C语言常用图形库函数的使用 9.4.3 C语言图形程序设计基本方法 习题9主要

参考文献

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>