

<<SCME初级3G\4G通信工程师>>

图书基本信息

书名：<<SCME初级3G\4G通信工程师（共10册）>>

13位ISBN编号：9787562526728

10位ISBN编号：7562526729

出版时间：美斯坦福中国IT教育 中国地质大学出版社 (2011-05出版)

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>

书籍目录

《使用C语言进入编程世界》目录：第一部分 理论 第1章 C语言基础 1.1 C语言简介 1.1.1 C语言发展史及功能 1.1.2 C语言的主要特点 1.1.3 C语言程序结构 1.2 main函数 1.2.1 main函数功能 1.2.2 main函数的基本框架 1.3 printf函数 1.3.1 printf函数基本语法 1.3.2 printf函数的控制字符串 1.4 编写第一个C语言程序 1.4.1 Microsoft Visual C++ 6.0工具介绍 1.4.2 创建并运行C语言项目 第2章 数据类型、变量和表达式 2.1 变量与常量 2.1.1 变量 2.1.2 常量 2.1.3 标识符 2.2 数据类型 2.2.1 基本数据类型 2.2.2 派生数据类型 2.3 使用变量 2.4 使用printf函数打印数值 2.4.1 使用printf函数打印数值的语法 2.4.2 格式命令 2.5 表达式 2.5.1 表达式 2.5.2 运算符 2.6 类型转换 第3章 输入函数和条件语句 3.1 scanf函数 3.1.1 为什么需要scanf函数 3.1.2 scanf函数概述 3.2 条件语句 3.2.1 单分支if语句 3.2.2 if—else语句 3.2.3 嵌套if语句 3.2.4 多重if语句 3.2.5 switch语句 第4章 循环语句 4.1 循环 4.1.1 为什么需要使用循环 4.1.2 什么是循环 4.2 while循环 4.3 do—while循环 4.4 for循环 4.5 break语句和continue语句 4.5.1 break语句 4.5.2 continue语句 第5章 数组 5.1 数组概述 5.1.1 为什么需要使用数组 5.1.2 什么是数组 5.1.3 数组的分类 5.2 一维数组 5.2.1 一维数组的定义 5.2.2 一维数组的初始化 5.2.3 一维数组元素的引用 5.2.4 数组的应用 5.3 字符数组与字符串 5.3.1 字符数组 5.3.2 字符串 5.4 二维数组 5.4.1 二维数组的定义 5.4.2 二维数组的初始化 5.4.3 二维数组元素的引用 第6章 结构体 6.1 结构体概述 6.2 结构体定义 6.3 结构体变量 6.3.1 结构体变量声明 6.3.2 结构体变量赋值 6.4 结构体数组 6.4.1 定义结构体数组 6.4.2 初始化结构体数组 6.4.3 结构体数组元素的引用 第7章 函数 7.1 函数简介 7.1.1 系统函数 7.1.2 用户自定义函数 7.2 自定义函数 7.2.1 返回值类型 7.2.2 函数名 7.2.3 参数列表 7.2.4 函数体 7.3 函数调用 7.3.1 函数调用的一般形式 7.3.2 函数调用的方式 7.3.3 函数声明和函数原型 7.4 函数应用 7.4.1 无返回值的函数 7.4.2 有返回值的函数 7.5 变量的作用域 7.5.1 什么是变量的作用域 7.5.2 变量的访问类型 第8章 指针 8.1 指针 8.1.1 指针概述 8.1.2 指针变量的声明和初始化 8.2 指针运算符 8.2.1 “&”运算符 8.2.2 “*”运算符 8.3 函数的传地址调用 8.4 指针与数组 8.4.1 指针与一维数组 8.4.2 指针与字符数组 8.5 指针与函数 第二部分 上机 第三部分 指导学习 《使用Java语言深入理解程序逻辑》 《使用Photoshop&Flash设计程序界面》 《使用HTML语言开发Web程序界面》 《使用JavaScript实现Web页面规则验证》 《使用SQLServer管理和查询数据》 《使用Java语言开发高级应用程序》 《职业素质训练》 《项目实训》 《进入计算机世界》

章节摘录

版权页：插图：2.1.2 常量 常量是指在程序运行过程中存储的内容不能被改变的内存区域，如在计算圆的面积或周长时用的圆周率 π 。

一般情况下，常量是指字面量，如100代表一个数值，是一个数值常量。

在程序开发的过程中，常量通常用于为变量赋值，即将常量值存储到指定的变量中。

2.1.3 标识符 标识符通常是指程序中某个对象的名称，如变量名、函数名等。

在C语言中，标识符需要遵循一定的规则，具体包括以下4个方面：（1）标识符由字母、数字和下划线组成。

（2）首字符必须是字母或下划线，其他字符可以是字母、下划线或数字，如abc、_a13等。

（3）变量名区分大小写。

例如，num和Num是两个完全不同的变量。

（4）变量名不允许与关键字同名。

例如，不能将变量命名为int、void等。

2.2 数据类型 组织一场大型运动会时，主办方需要接待各种不同身份类型的客人。

其中，对客人的住宿安排是关系运动会顺利举办的重要方面，主办方需要对各种身份类型充分地认识和了解。

不同身份类型的客人对房间的需求不同，运动会主办方的工作人员会按照不同的身份类型来安排不同标准的住宿环境，如图1.2.2所示。

与客人身份和房间类型的对应关系相似，在计算机程序中。

系统根据存储数据的类型来分配存储空间的大小。

这种分配数据存储空间大小的机制称为数据类型。

C语言提供了一套完整的数据类型系统来解决数据存储空间的分配问题。

通过数据类型来决定数据在程序运行过程中需要占用的内存空间大小。

通常情况下，程序将可以处理的数据分为数值和字符，如图1.2.3所示。

在C语言中，使用基本数据类型表示这些数据，基本数据类型可以分为整型、单精度浮点型、双精度浮点型和字符型4种。

2.2.1 基本数据类型 1.整型 整型是程序中常见的数据类型，在C语言中使用int表示，通常表示范围在-32768~32767之间的整数。

例如，某学生的年龄为25岁，此处“25”即为整型数据。

2.单精度浮点型 单精度浮点型用于存储常见的6位精度浮点数值，使用较为普遍。

在C语言中，使用float表示单精度浮点数，例如，某学生的身高为1.83米，此处“1.83”即为单精度浮点型数据。

3.双精度浮点型 双精度浮点型用于存储比float型精度更高的10位精度浮点数值。

在程序中，精度主要影响有效位数的舍入误差。

精度越高，舍入误差越小，占用内存资源越多；精度越低，舍入误差越大，占用内存资源越少。

在C语言中，使用double表示双精度浮点数值。

实际编程中，对低于6位有效数值的实数加工处理最为常见，此时float与double并无差别。

<<SCME初级3G\4G通信工程师>>

编辑推荐

《SCME初级3G/4G通信工程师(套装共10册)》在职业素质方面，课程在沿袭以职业规划为主线，强化训练6种职业心态、6种职业能力、6项职业准则和10类应用背景的基础上，更加强调授课方式及效果跟踪环节，设计了案例分享、情景模拟、拓展训练、互动游戏和公开竞赛等授课形式，并同时与课外实践、家长会等活动无缝结合，加强学生课外管理及家校互动机制。

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>