

<<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：9787564117498

10位ISBN编号：7564117494

出版时间：2009-8

出版时间：东南大学出版社

作者：业宁 编

页数：248

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

《C语言程序设计教程》是根据教育部高等学校计算机科学与技术教学指导委员会提出的《关于进一步加强高等学校计算机基础教学的意见暨计算机基础课程教学基本要求》的有关要求编写的。

本课程是一门实践性很强的课程,《C语言程序设计教程》力求使学生掌握计算机程序设计语言的基本知识、具备程序设计能力和程序调试能力,为后续课程学习创造条件。

《C语言程序设计教程》体系合理,案例丰富,可作为高等学校各类专业的程序设计语言教材,也便于初学者自学。

<<C语言程序设计教程>>

书籍目录

1 引言1.1 程序及编程语言1.2 C语言简介1.2.1 C语言的发展1.2.2 C语言的特点1.3 C语言源程序的结构1.4 准备开始编程1.4.1 在Turbo C 2.0集成开发环境中编辑、调试程序的过程1.4.2 在Visual C++6.0集成开发环境中编辑、调试程序的过程1.5 如何学习本课程习题—2 简单的C语言程序设计2.1 程序设计与算法2.1.1 程序2.1.2 算法的概念和特点2.1.3 结构化程序设计2.2 C语言程序的基本组成结构2.2.1 简单的C语言程序举例2.2.2 C语言程序的组成结构2.3 C语言程序设计的主要过程2.3.1 问题分析与算法描述2.3.2 程序的编辑2.3.3 程序的编译与运行习题二3 数据类型、运算符和表达式3.1 C语言的数据类型3.1.1 数据类型的分类3.1.2 标识符3.1.3 关键字3.2 常量与变量3.2.1 常量3.2.2 变量3.3 整型数据3.3.1 整型常量3.3.2 整型变量3.4 实型数据3.4.1 实型常量3.4.2 实型变量3.5 字符数据3.5.1 字符常量3.5.2 字符变量3.5.3 字符串常量3.6 各种类型数据之间的混合运算3.7 C语言的运算符与表达式3.7.1 C语言的运算符简介3.7.2 算术运算符和算术表达式3.7.3 赋值运算符和赋值表达式3.7.4 逗号运算符和逗号表达式习题三4 基本输入输出4.1 C语言的语句4.2 数据输入输出的概念以及在C语言中的实现4.3 字符数据的输入输出4.3.1 putchar函数(字符输出函数)4.3.2 getchar函数(键盘输入函数)4.4 格式输入与输出4.4.1 printf函数(格式输出函数)4.4.2 scanf函数(格式输入函数)习题四5 选择结构5.1 关系运算符和关系表达式5.2 逻辑运算符和逻辑表达式5.3 if语句5.3.1 最基本的if语句5.3.2 if—else结构5.3.3 条件运算符和条件表达式5.3.4 if—else if结构5.3.5 if语句的嵌套5.4 switch语句习题五6 循环结构程序设计6.1 简介6.2 while语句6.3 do—while语句6.4 for语句6.5 goto语句6.6 循环的嵌套6.7 循环语句的比较6.8 循环控制语句6.8.1 break语句6.8.2 continue语句6.9 程序应用习题六7 数组7.1 一维数组7.1.1 一维数组的定义7.1.2 一维数组的初始化7.1.3 一维数组举例7.2 二维数组7.2.1 二维数组的定义7.2.2 二维数组的初始化7.2.3 二维数组举例7.3 字符数组和字符串7.3.1 字符数组的定义7.3.2 字符数组的初始化7.3.3 字符串常用函数7.3.4 常用字符函数7.3.5 字符数组举例习题七8 函数8.1 函数概述8.1.1 函数的分类8.1.2 函数的定义8.2 函数的参数和返回值8.2.1 函数的参数8.2.2 函数返回值8.3 函数参数的传递方式8.3.1 值传递8.3.2 地址传递8.4 函数调用8.4.1 函数调用的一般形式8.4.2 函数调用的方式8.4.3 函数的嵌套调用8.5 变量的作用域与变量的存储类别8.5.1 变量的作用域8.5.2 变量的存储类别8.6 函数作用范围8.6.1 内部函数8.6.2 外部函数习题八9 预处理命令9.1 概述9.2 宏定义9.2.1 无参宏定义9.2.2 带参宏定义9.3 文件包含9.4 小结习题九10 指针10.1 地址和指针10.1.1 地址、指针和指针变量的概念10.1.2 直接访问和间接访问10.2 变量的指针与指针变量10.2.1 定义一个指针变量10.2.2 指针变量的初始化和赋值10.2.3 指针变量的引用10.2.4 指针的运算10.3 数组与指针10.3.1 数组名是指针常量10.3.2 指向数组元素的指针变量10.3.3 通过指针引用数组元素10.3.4 多维数组与指针10.4 字符串与指针10.4.1 字符串处理方法10.4.2 使用字符指针变量和使用字符数组处理字符串的比较10.5 函数与指针10.5.1 指针变量作为函数的参数10.5.2 数组名与指向数组的指针变量作为函数参数10.5.3 字符指针作为函数参数10.5.4 函数指针的基本概念10.5.5 用指向函数的指针作为函数参数10.5.6 返回指针值的函数10.6 指针数组和多级指针10.6.1 指针数组的概念10.6.2 多级指针10.6.3 指针数组作main函数的形参10.7 动态存储分配与void指针类型10.7.1 void指针类型10.7.2 动态内存分配函数10.8 小结习题十11 结构体与共用体11.1 结构体类型概述11.1.1 结构体类型的定义11.1.2 结构体变量的定义11.1.3 结构体变量的引用11.1.4 结构体变量的赋值和初始化11.2 结构体数组11.3 指向结构体类型数据的指针11.3.1 结构体指针变量的定义11.3.2 利用结构体指针变量引用结构体成员11.3.3 用结构体变量和指向结构体的指针变量作函数参数11.4 用结构体处理链表11.4.1 链表概述11.4.2 链表的建立与输出11.4.3 链表的插入11.4.4 链表的删除11.4.5 链表的综合操作11.5 共用体11.5.1 共用体类型及变量的定义11.5.2 共用体变量的使用11.6 枚举类型11.7 用typedef定义类型习题十一12 位运算12.1 位运算符12.2 位域习题十二13 文件13.1 文件的概念13.1.1 文件13.1.2 文件指针13.1.3 文件结束的判定13.2 文件的打开与关闭13.2.1 文件的打开13.2.2 文件的使用方式13.2.3 文件关闭函数13.3 文件的读写13.3.1 字符的读写13.3.2 字符串的读写13.3.4 格式化读/写文件函数(fread函数和fprintf函数)13.4 文件的定位13.5 文件检测函数13.6 小结综合训练(一)综合训练(二)综合训练(三)综合训练(四)附录

<<C语言程序设计教程>>

运算符和结合性参考文献

<<C语言程序设计教程>>

章节摘录

1 引言 1.1 程序及编程语言 对于初涉编程领域的人来说，程序是一个高深莫测的词汇。

那么，程序究竟是什么呢？

通俗地讲，程序就是向计算机发出的一个个操作命令集合，来告诉计算机如何完成一个具体的任务。

由于现在的计算机还不能理解人类的自然语言，所以目前还不能用自然语言来编写程序。

专业地讲，程序（program）是为解决特定问题而用计算机语言编写的命令序列集合。

执行程序时，由程序控制计算机来完成相应的操作而得到相应的结果。

要学习编程技术，首先要掌握一种计算机编程语言。

程序设计语言（Programming Language）是用于编写计算机程序的语言。

计算机编程语言按照级别可以分为机器语言（Machine Language）、汇编语言（Assembly Language）和高级语言（High Level Language）三类，而机器语言和汇编语言又被统称为低级语言（Low Level Language）。

机器语言是用二进制代码表示的计算机能直接识别和执行的一种机器指令集合，它是第一代计算机语言。

机器语言的指令全部是由0和1组成的，可想而知，利用机器语言编写的程序对于我们来说简直就是“一串密码”，程序的可读性非常差。

同时，机器语言对不同型号的计算机来说一般是不同的，所以利用机器语言编写的程序的可移植性差，重用性差，这也是早期的计算机未能迅速得到广泛应用的原因之一。

为了克服机器语言难读、难编、难记和易出错的缺点，人们就用与指令代码实际含义相近的英文缩写词、字母和数字等符号来取代机器指令代码，于是就产生了汇编语言。

汇编语言是机器语言符号化的结果，比机器语言易于读写、调试和修改，同时具有机器语言执行效率高、可有效访问控制硬件等优点。

由于汇编语言中使用了助记符号，用汇编语言编写的程序不能被计算机直接识别和执行，必须“翻译”成能被计算机识别和处理的二进制代码程序，这个过程称为汇编。

用汇编语言编写的程序称为汇编语言源程序，运行时要使用汇编程序将其翻译成目标程序，即机器语言程序。

.....

<<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>