

<<C语言程序设计习题解析>>

图书基本信息

书名：<<C语言程序设计习题解析>>

13位ISBN编号：9787564118136

10位ISBN编号：756411813X

出版时间：2009-11

出版时间：东南大学出版社

作者：郑雪清 主编

页数：193

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>

## &lt;&lt;C语言程序设计习题解析&gt;&gt;

## 前言

C语言是一种受到广泛应用的计算机程序设计语言。

它既具有高级语言的特点，又具有一些汇编语言的特性，因此既可以作为系统设计语言编写系统软件，也可以作为应用程序设计语言编写应用软件。

相对其他高级语言而言，C语言有如下诸多优点：它是一种结构化语言，层次清晰，便于按模块化方式组织程序；数据类型丰富，便于实现各种复杂的数据结构；语法限制不太严格，程序设计自由度大，使用灵活方便；引入指针，可以直接访问内存的物理地址，具有汇编语言的某些特性。

此外，C语言还具有效率高，可移植性强等特点。

但同时，学习C语言也有许多困难：由于C语言的语法限制不太严格，如对数组下标越界不作检查等，使得程序调试困难；程序设计自由度大，使得C语言比其他高级语言更难掌握；引入指针是C语言的一大特色，但是错误的指针操作，会给系统带来不安全因素等等。

本书作为学习C语言的教学辅助教材，适用面广：无论是计算机专业还是非计算机专业学生，是专科学生还是本科学生，是欲提高编程能力还是想通过计算机等级考试的人员，都可以从中受益。本书的主要宗旨是一方面帮助初学者总结难点、要点；另一方面指导和帮助读者提高分析问题和解决问题的能力。

本书的主要特点是：  
通过对概念和知识点的总结，使读者尽快掌握C语言的基本概念和语法；  
通过例题解析，帮助读者建立解题思路和方法；  
通过经典算法分析，培养读者综合应用能力。

本书共分9章，除第9章外，每章主要结构如下：第1节是简介，对本章内容作概述性描述；第2节是知识点，列出本章相关的知识点；第3节是概念解析，简要介绍本章包含的基本概念、程序设计方法以及各个知识点之间的关系；第4节是习题解析，通过精选例子的讲解、分析，提高读者分析问题和解决问题的能力；第5节是同步练习题，列出一定数量的习题供读者模仿练习。

## <<C语言程序设计习题解析>>

### 内容概要

C语言是一种广泛应用的计算机程序设计语言，但在学习过程中，由于C语言的语法非常灵活、功能十分丰富，初学时往往会发觉记忆困难、使用时难以把握等问题。本书通过语法和知识点总结，方便学生记忆；通过精选例子解析，提高学生灵活运用能力；通过经典算法分析、解题思路剖析，提高学生分析问题和解决问题的能力。

本书共分9章，每章分为本章简介、知识点、概念解析、习题解析和同步练习等。在第3、4、7章等重要章节，还有经典算法解析。

本书参考了国家和江苏省普通高校非计算机专业学生计算机基础知识和应用能力等级考试大纲要求，也参考了多所大学C语言课程的教学要求，因此本书既可以作为学生学习C语言课程的参考书，也可以作为参加计算机等级考试(二级c语言)的考级参考书。

## <<C语言程序设计习题解析>>

### 书籍目录

#### 第1章 C语言基础

- 1.1 简介
- 1.2 知识点
- 1.3 概念解析
  - 1.3.1 字符集
  - 1.3.2 保留字
  - 1.3.3 标识符
  - 1.3.4 数据类型
  - 1.3.5 变量
  - 1.3.6 常量
  - 1.3.7 运算符及优先级
  - 1.3.8 算术运算符
  - 1.3.9 赋值运算符
  - 1.3.10 关系运算符和逻辑运算符
  - 1.3.11 字位运算符
  - 1.3.12 其他运算符
- 1.4 习题解析
- 1.5 同步练习题

#### 第2章 输入和输出

- 2.1 简介
- 2.2 知识点
- 2.3 概念解析
  - 2.3.1 输入/输出缓冲区
  - 2.3.2 常用输入/输出函数
  - 2.3.3 常用输入/输出格式
- 2.4 习题解析
- 2.5 同步练习题

#### 第3章 流程控制

- 3.1 简介
- 3.2 知识点
- 3.3 概念解析
  - 3.3.1 选择语句
  - 3.3.2 循环语句
  - 3.3.3 流程控制语句
- 3.4 经典算法解析
  - 3.4.1 选择结构语句
  - 3.4.2 switch语句的应用
  - 3.4.3 switch语句中巧用break
  - 3.4.4 三种循环语句的互换
  - 3.4.5 多重循环
  - 3.4.6 枚举法(穷举法)
  - 3.4.7 递推法
- 3.5 习题解析
- 3.6 同步练习题

#### 第4章 函数和预编译处理

## <<C语言程序设计习题解析>>

### 4.1 简介

### 4.2 知识点

### 4.3 概念解析

#### 4.3.1 函数的基本概念

#### 4.3.2 函数的返回

#### 4.3.3 函数的调用

#### 4.3.4 函数原型声明

#### 4.3.5 递归调用

#### 4.3.6 值传递

#### 4.3.7 变量的存储机制

#### 4.3.8 作用域

#### 4.3.9 生命周期

#### 4.3.10 预编译指令

#### 4.3.11 文件包含指令

#### 4.3.12 宏定义

#### 4.3.13 库函数

### 4.4 常见算法解析

#### 4.4.1 函数和模块化

#### 4.4.2 递归函数的引用

### 4.5 习题解析

### 4.6 同步练习题

## 第5章 数组

### 5.1 简介

### 5.2 知识点

### 5.3 概念解析

#### 5.3.1 数组的概念

#### 5.3.2 一维数组

#### 5.3.3 二维数组

#### 5.3.4 字符数组

#### 5.3.5 访问数组元素

#### 5.3.6 常用字符串函数

#### 5.3.7 数组和函数

#### 5.3.8 排序和查找

### 5.4 习题解析

### 5.5 同步练习题

## 第6章 其他构造数据类型

### 6.1 简介

### 6.2 知识点

### 6.3 概念解析

#### 6.3.1 结构体类型的定义

#### 6.3.2 结构体变量的定义及其初始化

#### 6.3.3 结构体数组

#### 6.3.4 共同体类型、变量的定义

#### 6.3.5 枚举类型、变量的定义

#### 6.3.6 位域

### 6.4 习题解析

### 6.5 同步练习题

## <<C语言程序设计习题解析>>

### 第7章 指针和引用

#### 7.1 简介

#### 7.2 知识点

#### 7.3 概念解析

##### 7.3.1 内存单元的地址

##### 7.3.2 变量的地址

##### 7.3.3 指针的概念

##### 7.3.4 指针变量的定义

##### 7.3.5 指针的运算

##### 7.3.6 关于0和NULL

##### 7.3.7 访问指针变量

##### 7.3.8 指向指针的指针

##### 7.3.9 指针和一维数组

##### 7.3.10 指针和二维数组

##### 7.3.11 指针和字符串

##### 7.3.12 字符指针和字符数组

##### 7.3.13 指针数组

##### 7.3.14 一维数组和指针变量

##### 7.3.15 多维数组和指向一维数组的指针变量

##### 7.3.16 指针和函数参数

##### 7.3.17 函数返回值为指针的函数

##### 7.3.18 指向函数的指针

##### 7.3.19 引用

##### 7.3.20 动态分配所需的函数

##### 7.3.21 链表

#### 7.4 链表算法解析

#### 7.5 习题解析

#### 7.6 同步练习题

### 第8章 文件

#### 8.1 简介

#### 8.2 知识点

#### 8.3 概念解析

##### 8.3.1 文件类型指针

##### 8.3.2 文件的打开与关闭

##### 8.3.3 文件的读写操作

##### 8.3.4 文件的定位操作

##### 8.3.5 出错及测试函数

#### 8.4 习题解析

#### 8.5 同步练习题

### 第9章 综合训练

#### 9.1 习题解析

#### 9.2 同步练习题

#### 9.3 模拟试卷

##### 9.3.1 模拟试卷(一)

##### 9.3.2 模拟试卷(二)

#### 同步练习题参考答案

#### 参考文献



## 章节摘录

(1) 自动变量 用auto说明的变量称自动变量。

所有函数中或程序块中定义的变量在缺省存储类型说明时都是自动变量。

自动变量的生存期为函数或块的执行期。

在函数或块开始执行时系统为这些变量分配栈空间，函数或块结束时这些变量空间释放。

因其存储空间的分配和释放是系统自动进行的，所以称为自动变量。

用register说明的变量称寄存器变量。

它是指变量存放在CPU的寄存器中，使用时，不需要访问内存，而直接从寄存器中读写，这样可提高效率，但寄存器资源是十分稀少的。

通常编译系统会将register说明的变量当作自动(auto)变量来处理。

(2) 静态变量 用static说明的变量称为静态变量。

静态变量存放在全局数据区，在编译时分配存储空间并进行初始化。

如果程序未显式给出初始化值，系统自动初始化为全0，且初始化只进行一次。

静态变量具有全局生存期。

虽然静态变量具有全局生存期，但其可见性却是局部的，其作用域和自动变量相同。

内部静态变量在其作用域内是可见的，也是存在的；当超出它的作用域后，虽然是不可见的，但它仍是存在的。

程序下一次进入该作用域时，其值为上次的结果值。

(3) 外部存储类型 在一个文件中定义的全局变量和函数都缺省为外部的，即其作用域可以延伸到程序的其他文件中。

但其他文件如果要使用这个文件中定义的全局变量和函数，必须在使用前用“extern”作外部变量声明，外部变量声明通常放在文件的开头。

此外，在同一个文件中，如果一个函数使用到定义在该函数之后的全局变量，也必须对其进行外部变量声明，以满足先定义后使用的原则。



## <<C语言程序设计习题解析>>

### 编辑推荐

本书作为学习C语言的教学辅助教材，适用面广：无论是计算机专业还是非计算机专业学生，是专科学学生还是本科学生，是欲提高编程能力还是想通过计算机等级考试的人员，都可以从中受益。本书的主要宗旨是一方面帮助初学者总结难点、要点；另一方面指导和帮助读者提高分析问题和解决问题的能力。

本书共分9章，除第9章外，每章主要结构如下：第1节是简介，对本章内容作概述性描述；第2节是知识点，列出本章相关的知识点；第3节是概念解析，简要介绍本章包含的基本概念、程序设计方法以及各个知识点之间的关系；第4节是习题解析，通过精选例子的讲解、分析，提高读者分析问题和解决问题的能力；第5节是同步练习题，列出一定数量的习题供读者模仿练习。

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>