

<<C语言程序设计>>

图书基本信息

书名：<<C语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787111374626

10位ISBN编号：7111374622

出版时间：2012-5

出版时间：机械工业出版社

作者：顾治华，陈天煌，孙珊珊 编著

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>>

内容概要

本书的写作融入了作者多年的教学经验，充分考虑到初学者的能力、认知水平、知识结构等因素，遵照循序渐进、由浅入深的原则，较系统地介绍C语言程序设计知识，内容涵盖算法及算法设计、数据描述与基本操作、选择结构程序设计、循环结构程序设计、数组、指针、函数与模块化程序设计、结构体和共用体、编译预处理、文件，并对常用程序设计方法及C++语言知识进行了简单介绍。

本书文字叙述通俗易懂，理论阐述简明科学，并辅以大量经典实用的实例和习题来加深读者对理论知识的理解，可作为高等院校理工科专业程序设计课程的教材，也适合程序设计初学者自学使用。

<<C语言程序设计>>

书籍目录

前言

教学建议

第1章 C语言程序设计概述

1.1 程序与程序设计

1.2 C语言简介

1.2.1 C语言的发展历程

1.2.2 C语言的特色

1.3 简单的C语言程序

1.4 C语言程序的上机步骤

1.4.1 在Turbo C环境下运行C程序的步骤

1.4.2 在Visual C++ 6.0环境下运行C程序的步骤

1.5 C语言的基本词法

1.6 C语言程序的基本结构

本章小结

习题

第2章 算法及算法设计简介

2.1 算法的概念

2.2 C语言基本语句类型及算法的表示方式

2.3 简单的算法实例

2.4 结构化程序设计方法简介

本章小结

习题

第3章 数据描述与基本操作

3.1 基本数据类型

3.1.1 整型

3.1.2 实型

3.1.3 字符型

3.2 常用的运算符和表达式

3.2.1 赋值运算符

3.2.2 算术运算符

3.2.3 位运算符

3.2.4 条件运算符和逗号运算符

3.2.5 长度测试运算符

3.2.6 数值型数据的混合运算

3.3 表达式及赋值语句

3.4 基本输入输出操作的实现

3.4.1 基本输入输出的概念

3.4.2 字符、字符串数据的输入输出

3.4.3 格式化输入输出函数

3.5 顺序结构程序设计实例

本章小结

习题

第4章 选择结构程序设计

4.1 关系运算符与关系表达式

4.1.1 关系运算符及其优先次序

<<C语言程序设计>>

4.1.2 关系表达式

4.2 逻辑运算符与逻辑表达式

4.2.1 逻辑运算符及其优先次序

4.2.2 逻辑表达式

4.3 if语句

4.3.1 if语句的三种形式

4.3.2 if语句的嵌套

4.4 switch语句

4.5 选择结构程序设计实例

本章小结

习题

第5章 循环结构程序设计

5.1 循环结构的应用场合

5.2 while语句

5.3 do-while语句

5.4 for语句

5.5 多重循环

5.6 几种循环语句的比较

5.7 转移控制语句

5.7.1 break语句

5.7.2 continue语句

5.7.3 goto语句

5.8 循环结构程序设计实例

本章小结

习题

第6章 数组

6.1 概述

6.2 一维数组的定义、初始化和引用

6.2.1 一维数组的定义

6.2.2 一维数组的初始化

6.2.3 一维数组的引用

6.2.4 一维数组程序举例

6.3 二维数组的定义、初始化和引用

6.3.1 二维数组的定义

6.3.2 二维数组的初始化

6.3.3 二维数组的引用

6.3.4 二维数组程序举例

6.4 字符数组

6.4.1 字符数组的定义

6.4.2 字符数组的初始化

6.4.3 字符数组的引用

6.4.4 字符串

6.4.5 字符数组的输入和输出

6.4.6 字符串处理函数

6.4.7 字符数组应用举例

本章小结

习题

<<C语言程序设计>>

第7章 指针

- 7.1 地址与指针的概念
- 7.2 指针的定义与引用
 - 7.2.1 指针的定义
 - 7.2.2 指针有关的运算符
 - 7.2.3 指针的引用
- 7.3 指针与数组
 - 7.3.1 指向一维数组的指针
 - 7.3.2 指向多维数组的指针
- 7.4 字符串的指针
- 7.5 指针数组和数组指针
 - 7.5.1 指针数组
 - 7.5.2 数组指针
- 7.6 指向指针的指针
- 本章小结
- 习题

第8章 函数与模块化程序设计

- 8.1 模块化程序设计与C程序结构
 - 8.1.1 模块化程序设计方法的指导思想
 - 8.1.2 模块分解的原则
 - 8.1.3 C程序的一般结构
- 8.2 函数定义与函数声明
 - 8.2.1 函数定义
 - 8.2.2 函数声明
- 8.3 参数的返回与参数传递
 - 8.3.1 函数的返回
 - 8.3.2 形参与实参
- 8.4 函数的调用
 - 8.4.1 函数调用的一般形式
 - 8.4.2 函数的传值调用
 - 8.4.3 按地址传送方式传递数据
 - 8.4.4 库函数的调用
- 8.5 函数的嵌套与递归调用
 - 8.5.1 函数的嵌套调用
 - 8.5.2 函数的递归调用
- 8.6 变量的存储类别
 - 8.6.1 动态存储和静态存储
 - 8.6.2 变量的作用域
 - 8.6.3 动态变量
 - 8.6.4 寄存器变量
 - 8.6.5 局部静态变量
 - 8.6.6 外部变量
- 8.7 内部函数与外部函数
 - 8.7.1 内部函数
 - 8.7.2 外部函数
- 8.8 数组与函数参数
 - 8.8.1 数组元素作为函数实参

<<C语言程序设计>>

8.8.2 数组名作为函数实参

8.9 指针与函数

8.9.1 指向函数的指针

8.9.2 返回指针的函数

本章小结

习题

第9章 结构体和共用体

9.1 结构体类型概述

9.2 结构体变量的定义、初始化和引用

9.2.1 结构体变量的定义

9.2.2 结构体变量的初始化

9.2.3 结构体变量的引用

9.3 结构体数组

9.3.1 结构体数组的定义

9.3.2 结构体数组的初始化

9.3.3 结构体数组的引用

9.4 结构体和指针

9.4.1 指向结构体变量的指针

9.4.2 指向结构体数组的指针

9.4.3 指向结构体的指针作为函数参数

9.5 共用体类型

9.5.1 共用体类型的定义

9.5.2 共用体类型变量的特点

9.5.3 共用体类型变量的引用方式

9.6 枚举类型

9.7 用typedef 定义类型

9.7.1 位域结构

9.7.2 typedef的使用

本章小结

习题

第10章 编译预处理

10.1 宏定义

10.1.1 简单宏定义

10.1.2 带参数的宏定义

10.2 文件包含

10.3 条件编译

10.4 行控制

10.5 带参数的主函数

本章小结

习题

第11章 文件

11.1 C文件系统的分类

11.2 文件的打开与关闭

11.2.1 文件类型指针

11.2.2 打开文件

11.2.3 关闭文件

11.3 文件的读写

<<C语言程序设计>>

- 11.3.1 字符输入/输出函数
- 11.3.2 格式输入/输出函数
- 11.3.3 字符串输入/输出函数
- 11.3.4 记录方式的输入和输出
- 11.4 文件处理的其他常用函数
- 11.4.1 文件的定位
- 11.4.2 出错检测
- 本章小结
- 习题

第12章 常用程序设计方法

- 12.1 排序及应用
- 12.1.1 排序算法的种类
- 12.1.2 冒泡排序法
- 12.1.3 选择排序法
- 12.1.4 插入排序法
- 12.1.5 希尔排序法
- 12.2 查找
- 12.2.1 顺序查找
- 12.2.2 折半查找
- 12.3 迭代法
- 12.4 递推法
- 12.5 穷举搜索法
- 本章小结
- 习题

第13章 C++介绍

- 13.1 C++的特点
- 13.1.1 C转入C++时不需改变的内容
- 13.1.2 C转入C++时一些与类无关的新特性
- 13.2 C++的核心新特性：类
- 13.2.1 类和对象
- 13.2.2 类成员的访问
- 13.2.3 构造函数和析构函数
- 本章小结

附录

- 附录A ASCII码表
- 附录B C语言中的关键字
- 附录C 运算符和结合性
- 附录D Visual C++ 6.0 上机操作指南
- 附录E 常用词汇中英文对照表

参考文献

<<C语言程序设计>>

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>