第一图书网, tushu007.com

<<C语言程序设计实例教程>>

图书基本信息

书名：<<C语言程序设计实例教程>>

13位ISBN编号：9787115258175

10位ISBN编号：7115258171

出版时间：2011-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：管银枝，胡颖辉　主编

页数：295

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

内容概要

由管银枝和胡颖辉主编的《C语言程序设计实例教程》采用项目式写法，是作者长期教学实践的心得与成果。
全书由浅入深，逐步介绍了C语言的基础知识，程序设计的方法、算法的表示，数组、结构体、共用体、枚举类型等构造类型的数据的相关知识，指针、文件等程序设计的一些实现方法。

《C语言程序设计实例教程》是一本通俗易懂、使初学者容易入门的C
语言教材。
为方便教学，在每章节的后面均配有适量的习题。

本书适合作为高职高专院校计算机程序设计的教材，也是一本很好的自学教材。

书籍目录

第1章 C语言概述
1.1 C语言出现的历史背景
1.1.1 计算机程序设计语言的发展
1.1.2 C语言的发展
1.2 C语言的特点
1.3 C语言程序简介
1.3.1 C语言程序的结构特点
1.3.2 书写程序时应遵循的规则
1.3.3 C语言库函数简介
习题1
第2章 数据的定义和运算
2.1 常量与变量
2.1.1 常量
2.1.2 变量
2.2 数据类型
2.2.1 基本数据类型
2.2.2 整型数据
2.2.3 实型数据
2.2.4 字符型数据
2.3 运算符及表达式
2.3.1 算术运算符和算术表达式
2.3.2 赋值运算符和赋值表达式
2.3.3 其他运算符（圆括号运算符、逗号运算符和sizeof运算符）
2.4 数据类型转换
2.4.1 自动类型转换
2.4.2 强制类型转换
2.5 C语言的标识符
2.5.1 关键字（共32个）
2.5.2 预定义标识符
2.5.3 用户自定义标识符
习题2
第3章 顺序结构程序设计
3.1 程序设计方法
3.1.1 程序设计的步骤
3.1.2 算法的表示
3.1.3 3种基本程序结构
3.2 数据的输入和输出
3.2.1 printf（）（格式输出函数）
3.2.2 scanf（）（格式输入函数）
3.3 字符的输入和输出
3.3.1 putchar（）函数（字符输出函数）
3.3.2 getchar（）函数（字符输入函数）
3.4 字符串处理
3.4.1 字符串输出函数
3.4.2 字符串输入函数

3.4.3 字符串连接函数
3.4.4 字符串复制（拷贝）函数
3.4.5 计算字符串长度函数
3.5 图形模式下的输入与输出
3.5.1 文本窗口的定义
3.5.2 文本窗口内的输入输出函数
3.5.3 文本窗口颜色的设置
3.5.4 有关屏幕定位的操作
3.5.5 基本图形函数
3.5.6 图形模式下简单操作的函数
3.5.7 图形模式的初始化
3.6 顺序结构程序设计
习题3
第4章 选择结构
4.1 关系与逻辑运算符及表达式
4.1.1 关系运算符及其优先级
4.1.2 关系表达式及其运算
4.1.3 字符串的比较
4.1.4 逻辑运算符及其优先级
4.1.5 逻辑表达式及其运算
4.2 if语句
4.2.1 if语句的3种形式
4.2.2 if语句的嵌套
4.2.3 条件运算符和条件表达式
4.3 switch语句
4.3.1 switch语句的一般形式
4.3.2 switch语句的执行过程
4.4 选择结构程序设计
习题4
第5章 循环结构
5.1 while语句
5.1.1 while 语句的形式
5.1.2 while语句的执行过程
5.2 do…while语句
5.2.1 do…while语句的形式
5.2.2 do…while语句的执行过程
5.3 for语句
5.3.1 for语句的形式
5.3.2 for语句的执行过程
5.4 goto语句、break语句和continue语句
5.4.1 goto语句
5.4.2 break语句
5.4.3 continue语句
5.5 循环的嵌套
5.6 循环结构程序设计
习题5
第6章 数组

6.1 一维数组
6.1.1 一维数组的定义和引用
6.1.2 一维数组的初始化
6.1.3 一维数组的输入与输出
6.1.4 一维数组的应用举例
6.2 二维数组和多维数组
6.2.1 二维和多维数组的定义和引用
6.2.2 二维数组的初始化
6.2.3 二维数组的应用举例
6.3 数组典型程序举例
习题6
第7章 函数
7.1 自定义无参函数
7.2 自定义有参函数
7.3 函数的调用和声明
7.3.1 函数调用的一般形式
7.3.2 调用函数的方式
7.3.3 有关自定义函数的几点说明
7.3.4 自定义函数的声明
7.4 函数的参数和函数的值
7.4.1 函数的参数
7.4.2 数组作为函数参数
7.4.3 函数的返回值
7.5 函数的嵌套及递归调用
7.6 内部函数和外部函数
7.6.1 内部函数
7.6.2 外部函数
7.7 局部变量和全局变量
7.7.1 局部变量
7.7.2 全局变量
7.7.3 变量的存储类别
7.8 预处理命令
7.8.1 宏定义
7.8.2 文件包含
7.8.3 条件编译
7.9 结构化程序设计方法
7.9.1 程序设计应符合标准
7.9.2 结构化程序设计遵循的原则
习题7
第8章 结构体和共用体
8.1 结构体类型
8.1.1 结构体定义格式
8.1.2 嵌套的结构体类型定义方法
8.1.3 结构体类型使用说明
8.2 结构体变量
8.2.1 结构体变量的定义与初始化
8.2.2 结构体成员的引用

8.2.3 结构体与函数
8.3 结构体数组
8.4 共用体
8.4.1 共用体的定义
8.4.2 共用体变量的定义
8.4.3 共用体变量的引用
*8.5 枚举类型
8.5.1 枚举类型的定义
8.5.2 枚举类型变量的定义
8.5.3 枚举类型变量的引用
*8.6 用typedef定义类型
8.6.1 用typedef定义类型的格式
8.6.2 用typedef定义类型的应用
8.6.3 使用typedef定义类型的注意事项
习题8
第9章 指针
9.1 指针的基本概念
9.1.1 变量的地址及变量存取方式
9.1.2 指针变量的定义和指针变量的基本类型
9.1.3 指针变量赋值
9.1.4 指针变量引用
9.1.5 为何要使用指针
9.2 指针与数组
9.2.1 指向数组的指针
9.2.2 通过指针引用数组元素
9.2.3 数组名作为函数参数
9.2.4 指向多维数组的指针和指针变量
9.3 指针与字符串
9.3.1 字符串的表示形式
9.3.2 字符串指针作为函数参数
9.3.3 字符数组与字符串指针区别
9.4 指针数组与指向指针的指针
9.4.1 指针数组的概念
9.4.2 指向指针的指针
9.4.3 指针数组作main（）函数的参数
9.5 函数指针变量
9.5.1 函数的指针
9.5.2 用指向函数的指针作函数参数
9.6 指针型函数
9.7 指针运算举例
习题9
第10章 文件
10.1 文件概述
10.1.1 文本文件
10.1.2 二进制文件
10.2 文件指针
10.3 文件的打开与关闭

10.3.1 文件打开
10.3.2 文件关闭
10.4 文件的读写
10.4.1 字符的读写
10.4.2 格式化读写
10.4.3 块的读写
10.4.4 字符串的读写
10.5 文件定位函数
10.5.1 fseek
10.5.2 rewind
10.5.3 ftell
10.5.4 ferror
10.5.5 clearerr
习题10
第11章 位运算
11.1 位运算及位运算符概述
11.1.1 位运算概述
11.1.2 位运算符的种类
11.2 位运算
11.2.1 按位取反运算
11.2.2 按位与运算
11.2.3 按位或运算
11.2.4 按位异或运算
11.2.5 左移运算
11.2.6 右移运算
11.3 位域
11.3.1 位域或位段（bit field）的定义形式
11.3.2 位域的引用
11.4 位运算应用举例
习题11
附录一 C语言的关键字
附录二 运算符优先级和结合性
附录三 常用字符ASCII码
附录四 Turbo C库函数
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