第一图书网, tushu007.com

<<C语言项目案例分析>>

图书基本信息

书名：<<C语言项目案例分析>>

13位ISBN编号：9787302276609

10位ISBN编号：7302276609

出版时间：2012-1

出版时间：清华大学出版社

作者：明日科技

页数：383

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

第一图书网, tushu007.com

<<C语言项目案例分析>>

内容概要

本书介绍了16个c语言实现的游戏及小模块和8个应用项目，游戏及小模块包括万年历、文秘、电话本、小熊时钟、打字游戏、弹力球游戏、快快吃豆游戏、贪吃蛇游戏、迷宫游戏、俄罗斯方块游戏、推箱子游戏、猜数字游戏、24点游戏、五子棋游戏、系统测试和硬件测试，应用项目包括学生信息管理系统、学生个人消费管理系统、火车订票管理系统、通讯录管理系统、图书管理系统、企业员工管理系统、商品管理系统和网络通信编程。
本书从c语言程序设计特点出发，讲述了各程序的实现方法，对程序实现思路进行了分析。
通过对本书的学习能够增强读者的实际开发能力。

本书提供了大量的自学视频、源程序、素材，提供了相关的模块库、案例库、素材库、题库等多种形式的辅助学习资料，还提供迅速及时的微博、qq、论坛等技术支持。

本书内容详尽，实例丰富，非常适合作为零基础学习人员的学习用书和大中专院校师生的学习教材，也适合作为相关培训机构的师生和软件开发人员的参考资料。

第一图书网, tushu007.com

<<C语言项目案例分析>>

书籍目录

第1篇 实用工具篇
第1章 万年历（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\1\
1.1 万年历概述
1.1.1 功能概述
1.1.2 万年历效果预览
1.2 关键技术
1.2.1 main()函数的参数
1.2.2 闰年的判断方法
1.3 传参模块
1.3.1 模块概述
1.3.2 模块实现
1.4 计算星期差模块
1.4.1 模块概述
1.4.2 模块实现
1.5 计算星期几模块
1.5.1 模块概述
1.5.2 模块实现
1.6 显示月份模块
.1.6.1 模块概述
1.6.2 模块实现
1.7 开发总结
第2章 文秘（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\2\
2.1 文秘概述
2.1.1 功能概述
2.1.2 功能结构
2.1.3 模块预览
2.2 菜单选择模块
2.2.1 模块概述
2.2.2 实现过程
2.3 分割文件模块
2.3.1 模块概述
2.3.2 实现过程
2.4 合并文件模块
2.4.1 模块概述
2.4.2 实现过程
2.5 计算文件大小模块
2.5.1 模块概述
2.5.2 实现过程
2.6 开发总结
第3章 电话本（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\3\
3.1 电话本概述
3.1.1 功能概述

第一图书网, tushu007.com

3.1.2 功能结构
3.1.3 功能界面预览
3.2 关键技术
3.2.1 设置功能热键
3.2.2 冒泡排序
3.3 预处理模块
3.3.1 模块概述
3.3.2 实现过程
3.4 图形模块
3.4.1 模块概述
3.4.2 实现过程
3.5 电话本登录模块
3.5.1 模块概述
3.5.2 实现过程
3.6 关键算法模块
3.6.1 模块概述
3.6.2 实现过程
3.7 热键实现模块
3.7.1 模块概述
3.7.2 实现过程
3.8 显示电话本信息模块
3.8.1 模块概述
3.8.2 实现过程
3.9 开发总结
第4章 小熊时钟（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\4\
4.1 小熊时钟概述
4.1.1 功能概述
4.1.2 小熊时钟效果预览
4.2 关键技术
4.2.1 图形模式初始化
4.2.2 绘制时钟刻度
4.3 绘制图形界面模块
4.3.1 模块概述
4.3.2 模块实现 37
4.4 判断按键模块
4.4.1 模块概述
4.4.2 模块实现
4.5 显示时间模块
4.5.1 模块概述
4.5.2 模块实现
4.6 开发总结
第5章 打字游戏（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\5\
5.1 打字游戏概述
5.1.1 功能概述
5.1.2 游戏预览

第一图书网, tushu007.com

5.2 关键技术
5.2.1 定位光标位置
5.2.2 随机产生字母
5.3 预处理实现
5.4 主函数
5.5 游戏界面设置
5.6 开发总结 47
第2篇 趣味游戏篇
第6章 弹力球游戏（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\6\
6.1 弹力球游戏概述
6.1.1 游戏概述
6.1.2 游戏界面预览
6.2 关键技术
6.2.1 图形模式处理
6.2.2 实现键盘操作
6.3 预处理模块
6.3.1 模块概述
6.3.2 实现过程
6.4 游戏主菜单模块
6.4.1 模块概述
6.4.2 实现过程
6.5 判断游戏选择模块
6.5.1 模块概述
6.5.2 实现过程
6.6 游戏画墙模块
6.6.1 模块概述
6.6.2 实现过程
6.7 定义鼠标信息模块
6.7.1 模块概述
6.7.2 实现过程
6.8 游戏实现模块
6.8.1 模块概述
6.8.2 实现过程
6.9 显示游戏规则模块
6.9.1 模块概述
6.9.2 实现过程
6.10 开发总结
第7章 快快吃豆游戏（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\7\
7.1 快快吃豆游戏概述
7.1.1 游戏概述
7.1.2 游戏功能结构
7.1.3 游戏界面预览
7.2 关键技术
7.2.1 敌人的移动过程
7.2.2 按键控制游戏

第一图书网, tushu007.com

7.3 预处理模块
7.3.1 模块概述
7.3.2 模块实现
7.4 判断是否进入游戏模块
7.4.1 模块概述
7.4.2 模块实现
7.5 绘制游戏初始界面模块
7.5.1 模块概述
7.5.2 模块实现
7.6 游戏实现模块
7.6.1 模块概述
7.6.2 模块实现
7.7 去除痕迹模块
7.7.1 模块概述
7.7.2 实现过程
7.8 游戏输赢模块
7.8.1 模块概述
7.8.2 实现过程
7.9 开发总结
第8章 贪吃蛇游戏（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\8\
8.1 贪吃蛇游戏概述
8.1.1 功能阐述
8.1.2 系统预览
8.2 关键技术
8.2.1 屏幕颜色设置
8.2.2 基本图形函数
8.2.3 封闭图形的填充
8.2.4 图形屏幕
8.3 程序预处理模块
8.3.1 文件引用
8.3.2 宏定义
8.3.3 声明结构体
8.3.4 函数声明
8.4 主函数模块设计
8.5 速度选择界面设计
8.5.1 模块概述
8.5.2 速度选择界面实现
8.6 画墙函数设计
8.6.1 模块概述
8.6.2 画墙函数实现
8.7 游戏运行函数设计
8.7.1 模块概述
8.7.2 游戏运行函数实现
8.8 游戏结束界面设计
8.8.1 模块概述
8.8.2 游戏结束界面实现

8.9 开发总结
第9章 迷宫游戏（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\9\
9.1 迷宫游戏概述
9.1.1 功能阐述
9.1.2 系统预览
9.2 关键技术
9.2.1 goto语句
9.2.2 fflush()函数
9.2.3 getch()函数
9.3 程序预处理模块
9.3.1 文件引用
9.3.2 声明结构体
9.3.3 函数声明
9.4 主函数模块设计
9.5 迷宫行列输入设计
9.5.1 模块概述
9.5.2 迷宫行列界面实现
9.6 迷宫输出函数设计
9.6.1 模块概述
9.6.2 迷宫输出函数实现
9.7 迷宫路径输出函数设计
9.7.1 模块概述
9.7.2 迷宫路径输出函数实现
9.8 开发总结
第10章 俄罗斯方块游戏（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\10\
10.1 俄罗斯方块游戏概述
10.1.1 功能阐述
10.1.2 系统预览
10.2 关键技术
10.2.1 画线line()函数
10.2.2 给画线上色setcolor()函数
10.3 预处理模块设计
10.3.1 文件引用
10.3.2 声明宏定义
10.4 主函数设计
10.5 游戏背景界面设计
10.5.1 模块概述
10.5.2 游戏界面实现
10.6 组合方块设计
10.6.1 模块概述
10.6.2 组合方块实现
10.7 游戏控制模块设计
10.7.1 模块概述
10.7.2 游戏控制模块实现
10.8 游戏结束界面设计

第一图书网, tushu007.com

10.8.1 模块概述
10.8.2 游戏结束界面实现
10.9 开发总结 112
第3篇 智力游戏篇
第11章 推箱子游戏（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\11\
11.1 推箱子游戏概述
11.1.1 功能阐述
11.1.2 游戏流程图
11.1.3 系统预览
11.2 关键技术
11.3 预处理模块设计
11.3.1 文件引用
11.3.2 声明结构体
11.4 游戏界面设计
11.4.1 模块概述
11.4.2 游戏界面实现
11.5 游戏控制模块设计
11.5.1 模块概述
11.5.2 游戏控制模块实现
11.6 游戏说明模块设计
11.6.1 模块概述
11.6.2 游戏说明模块实现
11.7 开发总结
第12章 猜数字游戏（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\12\
12.1 猜数字游戏概述
12.1.1 功能概述
12.1.2 游戏预览
12.2 设计思路
12.3 关键技术
12.4 预处理实现
12.5 主函数
12.6 游戏界面设置
12.7 开发总结
第13章 24点游戏（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\13\
13.1 24点游戏概述
13.1.1 功能概述
13.1.2 游戏预览
13.2 设计思路
13.3 主函数
13.4 游戏界面设置
13.5 开发总结
第14章 五子棋游戏（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\14\
14.1 五子棋游戏概述

第一图书网, tushu007.com

14.2 需求分析
14.3 系统设计
14.3.1 设计目标
14.3.2 开发及运行环境
14.4 程序预览
14.5 关键技术
14.6 设计思路
14.7 主要功能实现
14.7.1 文件引用
14.7.2 宏定义
14.7.3 声明变量
14.7.4 函数声明
14.7.5 主函数
14.7.6 开始游戏
14.7.7 绘制棋盘
14.7.8 绘制棋子
14.7.9 清除棋子
14.7.10 游戏过程
14.7.11 判断胜负结果
14.8 开发总结
第4篇 计算机测试篇
第15章 系统测试（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\15\
15.1 系统测试概述
15.1.1 功能阐述
15.1.2 系统预览
15.2 关键技术
15.2.1 获取当前日期与时间的time()函数
15.2.2 获取磁盘空间信息的getdfree()函数
15.2.3 获取文件分配表信息的getfat()函数
15.2.4 检测显卡图形驱动和模式的detectgraph()函数
15.2.5 获取最后一次不成功的图形操作的错误编码的graphresult()函数
15.2.6 获取错误信息串的grapherrormsg()函数
15.2.7 读取cmos中信息的outportb()和inportb()函数
15.3 文件引用
15.4 主函数模块设计
15.5 系统时间获取设计
15.5.1 模块概述
15.5.2 系统时间获取实现
15.6 磁盘信息显示设计
15.6.1 模块概述
15.6.2 磁盘信息显示实现
15.7 显卡信息显示设计
15.7.1 模块概述
15.7.2 显卡信息显示实现
15.8 环境变量显示设计
15.8.1 模块概述

第一图书网, tushu007.com

15.8.2 环境变量显示实现
15.9 系统配置信息显示设计
15.9.1 模块概述
15.9.2 系统配置信息显示实现
15.10 开发总结
第16章 硬件测试（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\16\
16.1 硬件测试概述
16.1.1 功能概述
16.1.2 程序预览
16.2 关键技术
16.2.1 鼠标操作
16.2.2 获取caps lock键的状态
16.2.3 控制扬声器声音
16.2.4 获取寄存器信息
16.3 预处理实现
16.4 主函数 184
16.5 鼠标设置
16.6 获取caps lock键的状态
16.7 控制扬声器声音
16.8 获取寄存器信息
16.9 开发总结
第5篇 项目开发篇
第17章 学生信息管理系统（visual c++ 6.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\17\
17.1 开发背景
17.2 需求分析
17.3 系统设计
17.3.1 系统目标
17.3.2 系统功能结构
17.3.3 系统预览
17.4 预处理模块设计
17.4.1 模块概述
17.4.2 技术分析
17.4.3 功能实现
17.5 主函数设计
17.5.1 功能概述
17.5.2 功能实现
17.6 录入学生信息模块
17.6.1 模块概述
17.6.2 技术分析
17.6.3 功能实现
17.7 查询学生信息模块
17.7.1 模块概述
17.7.2 功能实现
17.8 删除学生信息模块
17.8.1 模块概述

第一图书网, tushu007.com

17.8.2 功能实现
17.9 插入学生信息模块
17.9.1 模块概述
17.9.2 功能实现
17.10 学生成绩排名模块
17.10.1 模块概述
17.10.2 技术分析
17.10.3 功能实现
17.11 开发总结
第18章 学生个人消费管理系统（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\18\
18.1 开发背景
18.2 需求分析
18.3 系统设计
18.3.1 系统目标
18.3.2 系统功能结构
18.3.3 系统预览
18.4 预处理模块设计
18.4.1 模块概述
18.4.2 技术分析
18.4.3 功能实现
18.5 主函数设计
18.5.1 功能概述
18.5.2 技术分析
18.5.3 功能实现
18.6 录入学生消费信息模块
18.6.1 模块概述
18.6.2 技术分析
18.6.3 功能实现
18.7 查询学生消费信息模块
18.7.1 模块概述
18.7.2 功能实现
18.8 删除学生消费信息模块
18.8.1 模块概述
18.8.2 技术分析
18.8.3 功能实现
18.9 显示学生消费信息模块
18.9.1 模块概述
18.9.2 功能实现
18.10 保存学生消费信息模块
18.10.1 模块概述
18.10.2 技术分析
18.10.3 功能实现
18.11 开发总结
第19章 火车订票管理系统（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\19\
19.1 开发背景

第一图书网, tushu007.com

19.2 需求分析
19.3 系统设计
19.3.1 系统目标
19.3.2 系统功能结构
19.3.3 系统预览
19.4 预处理模块设计
19.4.1 模块概述
19.4.2 功能实现
19.5 主函数设计
19.5.1 主函数概述
19.5.2 技术分析
19.5.3 主函数实现
19.6 添加模块设计
19.6.1 模块概述
19.6.2 技术分析
19.6.3 功能实现
19.7 查询模块设计
19.7.1 模块概述
19.7.2 功能实现
19.8 订票模块设计
19.8.1 模块概述
19.8.2 技术分析
19.8.3 功能实现
19.9 修改模块设计
19.9.1 模块概述
19.9.2 功能实现
19.10 显示模块设计
19.10.1 模块概述
19.10.2 功能实现
19.11 保存模块设计
19.11.1 模块概述
19.11.2 功能实现
19.12 开发总结
第20章 通讯录管理系统（tc 2.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\20\
20.1 开发背景
20.2 需求分析
20.3 系统设计
20.3.1 功能阐述
20.3.2 功能结构
20.3.3 系统预览
20.4 文件引用
20.5 声明结构体
20.6 函数声明
20.7 功能菜单设计
20.7.1 功能概述
20.7.2 功能菜单实现

20.7.3 自定义菜单功能函数
20.8 通讯录录入设计
20.8.1 功能概述
20.8.2 通讯录录入实现
20.9 通讯录查询设计
20.9.1 功能概述
20.9.2 通讯录查询实现
20.10 通讯录删除设计
20.10.1 功能概述
20.10.2 通讯录删除技术分析
20.10.3 通讯录删除实现
20.11 通讯录显示设计
20.11.1 功能概述
20.11.2 通讯录显示实现
20.12 通讯录数据保存设计
20.12.1 功能概述
20.12.2 通讯录数据保存实现
20.13 数据加载设计
20.13.1 功能概述
20.13.2 数据加载实现
20.14 开发总结
第21章 图书管理系统（visual c++ 6.0+mysql实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\21\
21.1 图书管理系统概述
21.1.1 需求分析
21.1.2 开发工具选择
21.2 系统设计
21.2.1 系统目标
21.2.2 系统功能结构
21.2.3 系统预览
21.2.4 开发及运行环境
21.3 数据库设计
21.3.1 安装mysql数据库
21.3.2 启动mysql数据库
21.3.3 创建数据库
21.3.4 数据表结构
21.4 c语言开发数据库程序的流程
21.5 c语言操作mysql数据库
21.5.1 mysql常用数据库操作函数
21.5.2 连接mysql数据库
21.5.3 查询图书表记录
21.5.4 插入图书表记录
21.5.5 修改图书表记录
21.5.6 删除图书表记录
21.6 文件引用
21.7 变量和函数定义
21.8 主要功能模块设计

第一图书网, tushu007.com

21.8.1 显示主菜单信息
21.8.2 显示所有图书信息
21.8.3 添加图书信息
21.8.4 修改图书信息
21.8.5 删除图书信息
21.8.6 查询图书信息
21.9 开发总结
第22章 企业员工管理系统（dev c++实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\22\
22.1 开发背景
22.2 系统分析
22.2.1 需求分析
22.2.2 可行性分析
22.3 系统设计
22.3.1 功能阐述
22.3.2 功能结构
22.3.3 系统预览
22.4 头文件模块设计
22.4.1 模块概述
22.4.2 头文件模块实现
22.5 主函数模块设计
22.5.1 模块概述
22.5.2 主函数模块实现
22.6 系统初始化模块设计
22.6.1 模块概述
22.6.2 系统初始化模块技术分析
22.6.3 系统初始化模块实现
22.7 功能菜单模块设计
22.7.1 模块概述
22.7.2 功能菜单模块实现
22.8 系统登录模块设计
22.8.1 模块概述
22.8.2 系统登录模块技术分析
22.8.3 系统登录模块实现
22.9 员工信息添加模块设计
22.9.1 模块概述
22.9.2 员工信息添加模块技术分析
22.9.3 员工信息添加模块实现
22.10 员工信息删除模块设计
22.10.1 模块概述
22.10.2 员工信息删除模块实现
22.11 员工信息查询模块设计
22.11.1 模块概述
22.11.2 员工信息查询模块实现
22.12 员工信息修改模块设计
22.12.1 模块概述
22.12.2 员工信息修改模块实现

第一图书网, tushu007.com

22.13 员工信息统计模块设计
22.13.1 模块概述
22.13.2 员工信息统计模块实现
22.14 系统密码重置模块设计
22.14.1 模块概述
22.14.2 系统密码重置模块实现
22.15 开发总结
第23章 商品管理系统（visual c++ 6.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\23\
23.1 开发背景
23.2 需求分析
23.3 系统设计
23.3.1 功能阐述
23.3.2 功能结构
23.3.3 系统预览
23.4 预处理
23.4.1 文件引用
23.4.2 宏定义
23.5 声明结构体
23.6 函数声明
23.7 功能菜单设计
23.7.1 功能概述
23.7.2 功能菜单实现
23.7.3 自定义菜单功能函数
23.8 商品录入设计
23.8.1 功能概述
23.8.2 商品录入模块技术分析
23.8.3 商品录入实现
23.9 商品查询设计
23.9.1 功能概述
23.9.2 商品查询实现
23.10 商品删除设计
23.10.1 功能概述
23.10.2 商品删除实现
23.11 商品修改设计
23.11.1 功能概述
23.11.2 商品修改实现
23.12 商品记录插入设计
23.12.1 功能概述
23.12.2 商品记录插入实现
23.13 商品记录统计设计
23.13.1 功能概述
23.13.2 商品记录统计实现
23.14 开发总结
第24章 网络通信编程（visual c++ 6.0实现）
自学视频、源程序：配套资源\mr\24\
24.1 网络通信系统概述

第一图书网, tushu007.com

24.1.1 开发背景
24.1.2 需求分析
24.1.3 功能结构图
24.1.4 系统预览
24.2 技术攻关
24.2.1 tcp/ip协议
24.2.2 ip地址
24.2.3 数据包格式
24.2.4 建立连接
24.2.5 套接字库函数
24.3 网络通信系统主程序
24.4 点对点通信
24.5 服务器中转通信
24.6 程序调试与错误处理
24.7 开发总结

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

C语言学习路线图，为读者朋友提供了从入门到实际项目开发所需要的各方面必备知识，提供了较为完善的学习整体解决方案，搭起了从学校走向社会的桥梁各个品种既有前后关联，也可以独立使用。
从而避免了像以前那样，学完一本书之后，仍然无所适从，既不会做项目也不知道接下来该学什么，以至于半途而废的困惑

第一图书网, tushu007.com

<<C语言项目案例分析>>

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