第一图书网, tushu007.com

<<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：9787563522606

10位ISBN编号：7563522603

出版时间：2010-1

出版时间：北京邮电大学出版社

作者：栾国森 编

页数：213

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

前言

C语言具备强大的功能，在计算机的各个领域内都得到了广泛的应用，操作系统从DOS、UNIX到Windows许多模块都是使用C语言设计的。
虽然，C语言属于高级语言，但它也可以完成许多只有低级语言才能完成的、面向机器的底层工作，因此它也被称为“中间语言”。
正是由于C语言的这些特性，决定了它成为一种重要的程序设计语言。
到目前为止，针对C语言出版的教材非常多，但有如下两点不足：一是大多内容庞杂，面面俱到，这与当前推进的高校教学改革，学时压缩，一般一学期每门课的学时在32～48学时间相矛盾。
因此，需要语言简练，入门快捷的教材；二是开发环境多为TC，这与后续《面向对象程序设计语言C++》的学习上机不是无缝连接的，不适合非重点高校、高职高专的学生后续学习和实用性学习的期望。
因此，也需要用Visual C++6.0集成开发环境，注重实用性的入门教材。
基于上述两点，在本书的编写过程中，编者在内容选择、概念引入和文字叙述，开发工具等各个方面，力求重视实践、便于理解自学的原则。
对C语言的学习，涉及到很多语法，针对难以理解的地方，都用[强调说明]重点讲解。
列举的示例后都有[分析说明]。
对于有交叉的内容用[提前说明]提示。
结合语法列举示例，强调对分析问题、解决问题能力的训练和培养，并引导学生对计算机程序设计的兴趣与动手能力。
对一些较为抽象的概念借用例子讲解，力求有所创新，使我们的读者能轻松、有兴趣和感觉容易地阅读本书。
本书共分9章。
第1章为C语言的发展与简单C程序，第2章为C语言上机环境与上机调试，第3章为数据类型与变量类型，第4章为顺序结构程序设计，第5章为分支结构程序设计，第6章为循环结构程序设计，第7章为函数，第8章为数组与指针，第9章为文件。
预处理命令以及常见的数学函数等放在附录。
本书第1、2、4、5、6章由三峡大学计算机与信息学院全代勇编写，第3、8章由三峡大学计算机与信息学院栾国森编写，第7章由三峡大学计算机与信息学院周治钰编写。
第9章由栾国森和三峡大学科技学院夏道平合作编写。
全书由栾国森统稿、统审。
书中所有示例均在Visual C++6.0调试通过。

<<C语言程序设计>>

内容概要

《C语言程序设计（第2版）》共分9章。
第1章为C语言的发展与简单C程序，第2章为C语言上机环境与上机调试及常见问题汇总，第3章为数据类型与变量类型，第4章为顺序结构程序设计，第5章为分支结构程序设计，第6章为循环结构程序设计，第7章为函数，第8章为数组与指针，第9章为文件。
预处理命令以及常见的数学函数等放在附录。
《C语言程序设计（第2版）》在内容选择、概念引入和文字叙述，开发工具等各个方面，力求重视实践、便于理解自学。
对C语言的学习，涉及到很多语法，针对难以理解的地方，都用[强调说明]重点讲解。
列举的示例后都有[分析说明]。
对于有交叉的内容用[提前说明]提示。
结合语法列举示例，强调对分析问题、解决问题能力的训练和培养，并引导学生对计算机程序设计的兴趣，培养动手能力。
对一些较为抽象的概念借用例子讲解，力求有所创新，使我们的读者能轻松、有兴趣和感觉容易地阅读《C语言程序设计（第2版）》。
此外，所有示例都在Visual C++ 6．0环境编译通过，这为后续面向对象C++语言程序设计奠定了基础。
《C语言程序设计（第2版）》可以作为高等院校非计算机专业、计算机专业和高职高专计算机专业的教材，也适合作为初学者的自学入门教材。
《C语言程序设计（第2版）》配套的电子教案及相关资料请到北京邮电大学出版社的网站下载。

<<C语言程序设计>>

书籍目录

第1章 C语言概述与简单C程序1.1 C语言的发展简介1.2 C语言符号集1.3 C语言词汇1.4 简单C程序1.5 C语言编程风格习题第2章 C语言上机环境与上机调试2.1 Visual C++6.0简介及其开发环境概述2.2 Visual C++6.0菜单栏2.2.1 File菜单2.2.2 Edit菜单2.2.3 View菜单2.2.4 Build菜单2.2.5 Tools菜单2.3 Visual C++6.0的工具栏2.3.1 工具栏的构成2.3.2 工具栏的定制与修改2.4 联机帮助2.5 上机调试2.6 常见问题2.6.1 如何快速规范代码格式2.6.2 如何在Release状态下进行调试2.6.3 Release版本和Debug版本的区别2.6.4 如何修改开发环境中的字体2.6.5 Workspace和Project之间是什么关系2.6.6 检测程序中的括号是否匹配的快捷方法2.6.7 #include “ FileName.h ” 和#include[FileName.h]的区别2.6.8 快速删除项目下Debug文件夹中临时文件2.6.9 Visual C++ 6.0不正确连接问题的解决2.6.10 Visual C++ 6.0中的快捷键2.6.11 Visual C++ 6.0工程中的项目文件的含义习题第3章 C数据类型与变量3.1 粮库、车库和书库3.2 数据类型3.3 常量3.4 变量3.4.1 基本数据类型变量3.4.2 变量的存储类别3.5 运算符与表达式3.5.1 算术运算符3.5.2 赋值运算符3.5.3 逗号运算符3.5.4 sizeof运算符3.6 类型转换3.7 简单示例3.8 算法习题第4章 顺序结构程序设计4.1 C语句概述4.2 输入与输出4.2.1 格式输出函数4.2.2 格式输入函数4.2.3 输入／输出简单举例4.2.4 字符输出函数4.2.5 字符输入函数4.3 赋值语句4.4 返回语句4.5 顺序结构程序设计示例习题第5章 分支结构程序设计5.1 关系运算符5.2 关系表达式5.3 逻辑运算符5.4 逻辑表达式5.5 条件运算符和条件表达式5.6 if语句5.6.1 if语句的基本形式5.6.2 if语句的if-else形式5.6.3 if语句的if-else-if形式5.6.4 if语句的嵌套5.7 多分支语句5.8 分支结构程序设计简单示例习题第6章 循环结构程序设计6.1 for语句6.2 for循环结构程序设计简单示例6.2.1 流程图6.2.2 N—S盒图6.3 while语句6.4 do-while语句6.5 循环嵌套6.6 break语句6.7 continue语句6.8 break语句和continue语句对比6.9 循环结构程序设计简单示例习题第7章 函数7.1 函数的分类7.2 函数的定义7.2.1 引例7.2.2 函数定义的语法形式7.3 函数的调用7.3.1 函数原型声明7.3.2 函数调用的语法形式7.3.3 参数传递7.3.4 函数的返回值7.4 使用函数编写程序7.5 函数的嵌套与递归调用7.5.1 函数的嵌套调用7.5.2 函数的递归调用7.6 变量的作用域和存储类别7.6.1 变量的作用域7.6.2 变量的存储类别举例7.7 外部函数与内部函数7.7.1 外部函数7.7.2 内部函数7.8 main（）函数7.9 范例习题第8章 数组与指针8.1 数组8.1.1 数组的定义8.1.2 数组的初始化及其使用8.1.3 数组与字符串8.1.4 数组在经典排序算法中的应用8.2 指针8.2.1 指针的概念8.2.2 指针的形式和使用8.2.3 指针和数绢8.2.4 函数型的指针8.3 结构8.4 联合8.5 枚举8.6 自定义类型8.7 数组作为函数参数8.7.1 数组元素作函数实参8.7.2 数组名作函数参数8.7.3 多维数组名作函数参数8.8 范例习题第9章 文件9.1 文件分类9.2 文件指针9.3 文件的打开与关闭9.3.1 文件打开9.3.2 文件关闭9.4 文件的读写9.4.1 字符读写9.4.2 字符串读写9.4.3 数据块读写9.4.4 格式化读写9.4.5 随机读写9.5 文件的检测习题附录A ASCII码对照表附录B C语言中的关键字附录C C语言的运算符和结合性附录D C语言语法小结附录E C语言的库函数附录F 位运算参考文献

章节摘录

[说明]对联合类型变量的使用应注意以下几点。

（1）不能对联合类型变量进行初始化，即赋初值，因为这样毫无意义，所有联合类型变量的成员均是共享整个空间的。

（2）不能给联合类型赋值，只能对其成员赋值。

（3）不能将联合类型变量作为一个整体来使用。

（4）不能将联合类型变量作为函数参数来传递，也不能将一个函数的返回值类型定义为联合类型。

（5）可以使用指向联合类型变量的指针。

（6）联合可以出现在结构定义中，也可以定义联合类型的数组；反之，结构也可以出现在联合的定义之中，数组也可以作为联合的成员。

学习到目前为止，对上述6点的理解，相对较为容易，所以不再举例说明，请读者细细体会，在编程过程中注意使用。

下面继续介绍另外一种C语言的变量类型，即枚举类型，简称为“枚举”。

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