

## <<C语言项目训练教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C语言项目训练教程>>

13位ISBN编号：9787894361066

10位ISBN编号：7894361062

出版时间：2012-8

出版时间：东软电子出版社

作者：陈艳秋 编

页数：224

字数：309000

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语言项目训练教程>>

### 内容概要

本教材共分为3个部分，采用C语言编程实现。

第一部分为小试牛刀篇，采用了35个生动活泼的小项目，将C语言全部的语法知识复习了一遍，所用案例既锻炼了学生的逻辑思维能力，又能解决实际问题。

第二部分为项目实战篇，设计了3个实际的大项目，完全按照软件工程的思想从项目的需求分析、系统设计、系统编码、系统测试等环节进行介绍。

第三部分为游戏篇，主要设计了3个游戏，目的是提高学生的学习兴趣，扩展学生的知识面。

## &lt;&lt;C语言项目训练教程&gt;&gt;

## 书籍目录

## 小试牛刀篇

## 第1章分支结构3

1?1单元案例一：闰年判断问题3

1?2单元案例二：企业奖金发放问题4

1?3单元案例三：学生成绩按等级显示问题6

1?4本章知识点解析7

## 第2章循环结构10

2?1单元案例一：猴子吃桃问题10

2?2单元案例二：借书方案知多少12

2?3单元案例三：逻辑推理与判断——谁在说谎13

2?4本章知识点解析15

## 第3章数组的应用17

3?1单元案例一：学生成绩的录入和显示17

3?2单元案例二：数组元素的查找18

3?3单元案例三：选票统计20

3?4单元案例四：找出一个二维数组的鞍点23

3?5单元案例五：电文译码26

3?6单元案例六：计算机模拟生命游戏27

3?7本章知识点解析33

## 第4章函数的应用35

4?1单元案例一：模拟通讯录系统界面35

4?2单元案例二：求输入三个数中最大值与最小值的差36

4?3单元案例三：验证哥德巴赫猜想39

4?4单元案例四：判断某一天是这年的第几天41

4?5单元案例五：统计任意字符串中各字符的个数44

4?6单元案例六：递归法将一个正整数n按位输出47

4?7单元案例七：汉诺塔（Hanoi）问题48

4?8综合案例八：国际标准书号51

4?9本章知识点解析56

## 第5章指针与字符串60

5?1单元案例一：回文的识别60

5?2单元案例二：身份证解析62

5?3单元案例三：指法练习小程序64

5?4本章知识点解析69

## 第6章结构体和链表72

6?1单元案例一：我的备忘录72

6?2单元案例二：成语接龙78

6?3本章知识点解析83

## 第7章文件的使用86

目录7?1单元案例一：文件打开和关闭86

7?2单元案例二：在文件中读写单个字符89

7?3单元案例三：在文件中读写一个字符串92

7?4单元案例四：文件数据块读写95

7?5单元案例五：成语接龙98

7?6单元案例六：文件加密解密104

## &lt;&lt;C语言项目训练教程&gt;&gt;

## 第8章C语言图形函数113

8?1单元案例一：简单表格的制作113

8?2单元案例二：变化的椭圆116

8?3单元案例三：多变的立方体117

8?4单元案例四：简易时钟的绘制120

## 系统开发篇

## 第9章火车票订票系统125

9?1项目构思125

9?1?1功能需求125

9?1?2非功能需求126

9?2项目设计126

9?2?1体系结构设计126

9?2?2界面设计126

9?2?3数据结构设计127

9?2?4功能模块设计128

9?3项目实施131

9?4项目运行134

9?4?1测试134

9?4?2归纳总结135

## 第10章商品库存管理系统136

10?1项目构思136

10?1?1功能需求136

10?1?2非功能需求137

10?2项目设计137

10?2?1体系结构设计137

10?2?2界面设计138

10?2?3数据结构设计138

10?2?4功能模块设计139

10?3项目实施146

10?4项目运行148

10?4?1测试148

10?4?2归纳总结149

## 第11章个人理财系统150

11?1项目构思150

11?1?1功能需求150

11?1?2非功能需求150

11?2项目设计151

11?2?1体系结构设计151

11?2?2功能模块设计151

11?3项目实施153

11?4项目运行155

11?4?1测试155

11?4?2归纳总结155

## 游戏开发篇

## 第12章贪吃蛇游戏159

12?1项目构思159

12?1?1功能需求160

## &lt;&lt;C语言项目训练教程&gt;&gt;

12?1?2非功能需求	160
12?2项目设计	160
12?2?1体系结构设计	160
12?2?2数据结构设计	161
12?2?3功能模块设计	162
12?3项目实施	174
12?4项目运行	179
12?4?1测试	179
12?4?2讨论与提高	180
第13章掷骰子游戏	182
13?1项目构思	182
13?1?1功能需求	182
13?1?2非功能需求	183
13?2项目设计	183
13?2?1体系结构设计	183
13?2?2界面设计	183
13?2?3功能模块设计	184
13?3项目实施	187
13?4项目运行	190
13?4?1测试	190
13?4?2讨论与提高	191
第14章24点扑克牌游戏	192
14?1项目构思	192
14?1?1功能需求	192
14?1?2非功能需求	193
14?2项目设计	193
14?2?1体系结构设计	193
14?2?2数据结构设计	194
14?2?3功能模块设计	196
14?3项目实施	196
14?3?1主函数	196
14?3?2各功能模块	198
14?4项目运行	201
14?4?1项目测试	201
14?4?2讨论与提高	201
参考文献	203

## <<C语言项目训练教程>>

### 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>