第一图书网, tushu007.com

<<C语言程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<C语言程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787894361202

10位ISBN编号：7894361208

出版时间：2012-8

出版时间：东软电子出版社

作者：孙洪琼

页数：240

字数：332000

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

本教材是根据高职高专院校的教学改革要求，按照任务导向的思路编写的。
教材共分四大部分，共20个任务。
各任务按照由简单到复杂，涉及的知识点从少到多，实施难度从易到难的顺序组织编排。
每个任务按照工作过程设计了若干个子任务，用于创设学习情境，将理论教学与实践教学融于一体，把知识点的学习分解并贯穿于工作任务的实施过程中。
任务内容安排顺序既符合学生的认知规律，又反映了C语言知识的连贯性，目的明确，内容简洁，实践性强。
使用本教材最好与“教、学、做”一体、行动导向等教学方法相结合。
我们的教改实践证明，在“做中学”不仅能突出重点，更有利于培养学生的职业行动能力，更符合高素质技能型人才培养目标。

书籍目录

第一部分 程序设计入门
任务一 输出“ GAME OVER ”
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
1.1 任务1：安装 Win-TC
1.2 任务2：编写“ GAME OVER ” C程序
1.3 任务3：编译、运行C程序
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】
任务二 计算总成绩与平均分
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
2.1 任务1：输入三门课程的成绩
2.2 任务2：计算Jack的总成绩和平均分
2.3 任务3：在屏幕上显示总成绩和平均分
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】
任务三 计算球体的周长与体积
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
3.1 任务1：常量与变量
3.2 任务2：符号常量的使用
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】
任务四 制作日历
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
4.1 任务1：设计日历的样式
4.2 任务2：制作日历
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】

第二部分 程序设计三大流程结构
任务五 密码翻译任务
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
5.1 任务1：如何绘制流程图
5.2 任务2：根据流程图设置变量
5.3 任务3：利用ASCII将大写字母转换成小写字母
5.4 任务4：输出转换后的小写字母

【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】

任务六 登陆验证任务
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
6.1 任务1：据流程图设计变量
6.2 任务2：获取输入信息并赋值
6.3 任务3：二选一判断并输出相对应的信息
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】
任务七 排列大小问题
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
7.1 任务1：声明变量获取输入数据并赋值
7.2 任务2：先比较a和b的大小，大数存到max中
7.3 任务3：比较max 和c的大小，输出大数
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】
拓展任务：股票涨跌问题
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
7.1 任务1：获取两次收盘价格
7.2 任务2：验证输入的价格是否正确
7.3 任务3：比较两次收盘价格输出相应的提示信息
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】
任务八 邮费任务
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
8.1 任务1：声明变量，获得路程、价格和重量信息
8.2 任务2：根据mark变量找到符合条件的折扣
8.3 任务3：根据折扣信息计算具体的费用
【小组讨论与呈现作业】
任务九 空调降温处理
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
任务：while循环
拓展任务：连求和
【任务描述】
【任务分析】
【小组讨论与呈现作业】

任务十 统计学生总成绩
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
10.1 任务1：定义变量cj 和sum，并获取学生成绩
10.2 任务2：完成循环条件的设计和成绩的累加
10.3 任务3：输出循环结束后的累加值
拓展任务：猜数游戏
【任务描述】
【任务分析】
【小组讨论与呈现作业】
任务十一 登录验证改进任务
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
11.1 任务1：定义ch存放输入的字符
11.2 任务2：设计循环过程直到推出循环
11.3 任务3：循环结束显示“ Welcome to here. ”
拓展任务：连求和
【任务描述】
【任务分析】
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】
任务十二 求Jack的钢琴课学费
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
12.1 任务1：iFree存放学费，i作为上课周数
12.2 任务2：设计循环的过程计算10周学费
12.3 任务3：显示最终的费用
拓展任务：连求和
【任务描述】
【任务分析】
【小组讨论与呈现作业】
任务十三 绘制国际象棋棋盘
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
13.1 任务1：完成对行内容的显示
13.2 任务2：完成每列内容的交替显示
拓展任务：连求和
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
13.3 任务1：完成一个整数的素数判断
13.4 任务2：完成100以内全部素数的验证
【小组讨论与呈现作业】

第三部分 数组的使用
任务十四 统计Jack一周花费
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
14.1 任务1：使用多个变量实现任务
14.2 任务2：定义用来保存Jack一周花费的数组
14.3 任务3：将Jack的一周花费保存到数组中
14.4 任务4：访问保存到数组中元素
14.5 任务5：统计Jack 一周花费总和及平均值
【小组讨论与呈现作业】
任务十五 统计Jack一周花费额最多及最少值
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
15.1 任务1：数组中元素的比较
15.2 任务2：统计这周Jack哪天花钱最多、哪天花钱最少
15.3 任务3：统计本周Jack有几天超出周日平均花费值
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】
任务十六 生成随机彩票号
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
16.1 任务1：了解C语言中的随机函数
16.2 任务2：生成一个随机数
16.3 任务3：生成随机彩票号
16.4 任务4：产生两个互不重复的随机数的方法
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】
任务十七 冒泡排序
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
17.1 任务1：数组的排序方法
17.2 任务2：利用冒泡法对数组进行分析
17.3 任务3：学生成绩排序输出
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】
第四部分 结构化程序设计
任务十八 制作一个登录计算器的界面
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
18.1 任务1：认识函数
18.2 任务2：函数的定义
18.3 任务3：计算器函数主页面的定义

18.4 任务4：主函数的编写与函数的调用
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】
任务十九 完成计算器的功能
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
19.1 任务1：有参函数的定义
19.2 任务2：有参函数的调用
19.3 任务3：函数的返回值
19.4 任务4：主函数的编写与函数的调用
【小组讨论与呈现作业】
任务二十 求出每门课程的平均值
【任务描述】
【任务分析】
【任务实施】
20.1 任务1：认识参数的按地址传递方式
20.2 任务2：自定义求平均成绩的函数
20.3 任务3：通过数组录入成绩并调求平均成绩的函数
【知识拓展】
【小组讨论与呈现作业】
实训项目 学生成绩管理系统
【项目描述】
【项目分析】
【知识拓展】
附录一 C语言编码规范
附录二 初学C语言常犯错误50例

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