

<<C语言程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<C语言程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787030298003

10位ISBN编号：7030298004

出版时间：2011-2

出版时间：科学出版社

作者：杨文君，等 编

页数：188

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语言程序设计教程>>

内容概要

《高等教育“十二五”规划教材：C语言程序设计教程》是C语言的入门教程，针对初学者没掌握程序设计基础的特点，采用了“提出问题-分析问题-解决问题”的案例教学方式，易于初学者的学习。

全书共9章内容，分为三部分，绪论和第1章为C语言程序设计入门部分，介绍了C语言的基础知识及上机运行过程及环境。

第2章-第5章是C语言程序设计基础部分，主要介绍了顺序、选择和循环三种程序结构的设计方法。

第6章-第9章是C语言程序设计提高部分，主要介绍了有关函数、数组、指针及结构体等模块化结构程序设计和构造类型的程序设计问题。

《高等教育“十二五”规划教材：C语言程序设计教程》可作为本科院校和高职高专院校各专业学生学习C语言程序设计的入门教程，也可作为C语言程序开发爱好者的自学教材及参考用书。

<<C语言程序设计教程>>

书籍目录

绪论第1章 C语言程序设计的基本知识1.1 C语言的结构1.1.1 简单的C语言程序1.1.2 C程序的上机运行方法1.2 数据类型1.3 标识符、常量和变量1.3.1 标识符1.3.2 常量和变量1.4 运算符和表达式1.4.1 算术运算符和表达式1.4.2 赋值运算符和表达式1.4.3 关系运算符和表达式1.4.4 逻辑运算符和表达式1.4.5 其他运算符和表达式习题第2章 顺序结构2.1 C语言的语句2.2 数据输入、输出函数2.2.1 格式输出函数printf () 2.2.2 格式输入函数scanf () 2.2.3 字符输出函数putchar () 2.2.4 字符输入函数getchar () 2.3 顺序结构习题第3章 选择结构3.1 用if语句实现选择结构3.1.1 if语句的基本形式3.1.2 if语句的嵌套3.2 switch语句习题第4章 循环结构程序设计4.1 while循环结构4.2 do-while循环结构4.3 for循环结构4.4 循环嵌套4.5 break和continue语句在循环体中的作用4.5.1 用break语句提前退出循环4.5.2 用continue语句提前结束本次循环习题第5章 编译预处理5.1 宏定义5.1.1 无参数宏定义5.1.2 带参数的宏定义5.2 文件包含习题第6章 函数6.1 函数的定义6.2 函数调用6.3 函数的返回值6.4 函数的说明习题第7章 数组7.1 一维数组7.1.1 一维数组的定义7.1.2 一维数组元素的引用7.1.3 一维数组的初始化7.1.4 一维数组的应用举例7.2 二维数组7.2.1 二维数组的定义7.2.2 二维数组元素的引用.....第8章 指针第9章 结构体及共用体主要参考文献

<<C语言程序设计教程>>

章节摘录

1.动态存储分配和链表的概念 我们知道用数组存放数据时,必须事先定义固定的长度(即元素的个数)。

例如,为存储一个班的学生数据需要定义一个数组。

如果不能事先确定这个班最终达到的人数,就要定义一个足够大的数组,以便能容纳下全班的数据,用这种方法处理问题缺乏灵活性,可能会浪费许多内存。

链表是一种常见的重要的数据结构,它是动态地进行存储分配的一种结构。

可以根据需要临时分配内存单元以存放有用的数据,当数据不用时又可以随时释放存储单元。

此后这些单元又可以用来分配给其他数据使用。

链表结构是动态地分配存储的,即在需要时才开辟一个结点的存储单元。

C语言编译系统的库函数提供了以下动态地开辟和释放存储单元的有关函数。

前面我们用于存储数据的变量和数组都必须在说明部分进行定义。

C编译程序通过定义语句了解它们所需存储空间的大小,并预先为其分配适当的内存空间。

这些空间一经过分配,在变量或数组的生存期内是固定不变的,称这种分配方式为“静态存储分配”

。 C语言提供了另一种称为“动态存储分配”的内存空间分配方式,在程序执行期间需要空间来存储数据时,通过“申请”分配指定的内存空间,当有闲置不用的空间时,可以随时将其释放,由系统另作它用。

用户可通过调用C语言提供的标准库函数来实现动态分配,从而得到指定数目的内存空间或释放指定的内存空间。

.....

<<C语言程序设计教程>>

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>