

<<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：9787030350763

10位ISBN编号：7030350766

出版时间：2012-7

出版时间：科学出版社

作者：杜友福

页数：293

字数：453000

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>>

内容概要

《C语言程序设计（第三版）》是《C语言程序设计》的第三版，为C语言程序设计课程教材。

《C语言程序设计（第三版）》共分13章，全面地介绍了C语言的基本语法及C语言程序的设计方法，内容包括：C语言程序设计概述，数据类型、运算符与表达式，顺序结构程序设计，选择结构程序设计，循环结构程序设计，数组，函数，用户标识符的作用域和存储类，编译预处理，指针，结构体、共用体和用户定义类型，位运算，文件。

每章后面均配有大量的习题，附录中介绍了C语言的关键字、ASCII代码表、运算符及其优先级和结合性、C语言的常用库函数。

为了便于教学和自学，《C语言程序设计（第三版）》配有《C语言程序设计导学》（第三版）。

《C语言程序设计（第三版）》特别适合于本、专科非计算机专业的初学者，也可供计算机等级考试者和其他各类学习者使用参考。

<<C语言程序设计>>

作者简介

杜友福

<<C语言程序设计>>

书籍目录

第1章 C语言程序设计概述1.1 程序和程序设计语言1.1.1 程序与程序设计1.1.2 程序设计语言1.1.3 语言处理程序1.1.4 设计程序的基本原则1.2 算法1.2.1 算法及算法的特性1.2.2 算法的表示1.3 结构化程序设计方法1.4 C程序的基本结构习题1第2章 数据类型、运算符与表达式2.1 C语言的数据类型2.2 常量、变量与标识符2.3 整型数据2.4 实型数据2.5 字符型数据2.6 算术运算符和算术表达式2.7 赋值运算符与赋值表达式2.8 逗号运算符与逗号表达式2.9 求字节数运算符习题2第3章 顺序结构程序设计3.1 C语句概述3.2 赋值语句3.3 数据的输入与输出3.3.1 printf函数3.3.2 putchar函数3.3.3 scanf函数3.3.4 getchar函数3.4 顺序结构程序举例习题3第4章 选择结构程序设计4.1 关系运算和逻辑运算4.1.1 逻辑值及其在C语言中的表示4.1.2 关系运算符与关系表达式4.1.3 逻辑运算符与逻辑表达式4.2 if语句4.2.1 if语句的三种常用形式4.2.2 if语句的嵌套4.3 条件运算符和条件表达式4.4 switch语句4.4.1 switch语句的一般形式与执行过程4.4.2 switch语句体中的break语句4.5 选择结构程序举例习题4第5章 循环结构程序设计5.1 语句标号、goto语句及用goto语句构成的循环5.2 while语句和用while语句构成的循环5.3 do-while语句和用do-while语句构成的循环5.4 for语句和用for语句构成的循环5.5 循环结构的嵌套5.6 break语句和continue语句在循环体中的作用5.6.1 break语句5.6.2 continue语句5.7 循环结构程序举例习题5第6章 数组6.1 一维数组6.1.1 一维数组的定义6.1.2 一维数组元素的引用6.1.3 一维数组的初始化6.1.4 一维数组的定义和数组元素引用举例6.2 二维数组6.2.1 二维数组的定义6.2.2 二维数组元素的引用6.2.3 二维数组的初始化6.2.4 二维数组的定义和数组元素引用举例6.3 字符数组6.3.1 字符数组的定义与引用6.3.2 字符数组的初始化6.3.3 用字符数组来存放字符串6.3.4 字符数组的输入与输出6.3.5 用于字符串处理的函数6.3.6 字符数组应用举例习题6第7章 函数7.1 库函数7.2 函数的定义和返回值7.2.1 函数的定义7.2.2 函数的返回值7.3 函数的调用7.3.1 函数调用的一般形式7.3.2 函数调用的方式7.4 函数的声明7.4.1 函数声明的形式7.4.2 函数声明的位置7.5 调用函数和被调用函数之间的数据传递7.5.1 变量作为参数7.5.2 数组名作为参数7.6 函数的嵌套调用与递归调用7.6.1 函数的嵌套调用7.6.2 函数的递归调用7.7 程序举例习题7第8章 用户标识符的作用域和存储类8.1 局部变量、全局变量和存储分类8.1.1 用户标识符的作用域及变量的生存期8.1.2 局部变量、全局变量和存储分类8.2 局部变量及其作用域和生存期8.2.1 auto变量8.2.2 register变量8.2.3 静态存储类的局部变量8.3 全局变量及其作用域和生存期8.3.1 全局变量的作用域和生存期8.3.2 全局变量的作用域扩展8.3.3 静态全局变量8.4 外部函数与内部函数8.4.1 外部函数8.4.2 内部函数习题8第9章 编译预处理9.1 宏定义9.1.1 不带参数的宏定义9.1.2 带参数的宏定义9.1.3 终止宏定义9.2 文件包含9.3 条件编译习题9第10章 指针10.1 指针的基本概念10.2 指针变量的定义与引用10.2.1 指针变量的定义10.2.2 指针变量的引用10.2.3 指针变量的赋值运算10.2.4 二重指针变量10.2.5 空指针和void类型指针10.3 函数之间地址值的传递10.3.1 指针变量作为函数参数10.3.2 返回地址值的函数10.4 一维数组和指针10.4.1 通过指针引用数组元素10.4.2 数组名或指针变量作形参10.4.3 使用指针变量处理一维数组的应用举例10.4.4 用指向字符的指针变量处理字符串10.4.5 使用指针变量处理字符串应用举例10.5 多维数组和指针10.5.1 二维数组和数组元素的地址10.5.2 通过指向数组元素的指针引用二维数组10.5.3 通过行指针引用二维数组10.5.4 指针数组10.6 函数和指针10.6.1 用函数指针变量调用函数10.6.2 用指向函数的指针作函数参数10.7 小结10.7.1 指针基本概念与性质小结10.7.2 有关指针的数据类型的小结10.7.3 指针运算的小结习题10第11章 结构体、共用体和用户定义类型11.1 结构体类型及结构体变量11.1.1 结构体类型的定义11.1.2 结构体类型变量的定义11.1.3 结构体变量的内存空间大小11.1.4 结构体变量的引用11.1.5 结构体变量的初始化11.2 结构体数组11.3 指向结构体的指针11.3.1 指向结构体变量的指针11.3.2 指向结构体数组的指针11.4 结构体与函数11.5 链表11.5.1 链表概述11.5.2 链表的基本操作11.6 共用体11.6.1 共用体类型的定义11.6.2 共用体类型变量的定义11.6.3 共用体变量的引用11.7 枚举类型11.8 用typedef定义一种新类型名习题11第12章 位运算12.1 位运算符与位运算12.2 位运算举例12.3 位段习题12第13章 文件13.1 C语言文件的基本概念13.2 文件指针13.3 文件的打开与关闭13.3.1 文件的打开(fopen函数)13.3.2 文件的关闭(fclose函数)13.4 文件的读写13.4.1 字符的输入与输出(fputc函数、fgetc函数、putc函数、getc函数)13.4.2 检查文件是否结束(feof函数)13.4.3 字符串的输入与输出(fgets函数和fputs函数)13.4.4 二进制数据块的输入与输出(fread函数和fwrite函数)13.4.5 格式化的文件输入与输出(fscanf函数和fprintf函数)13.5 文件的定位13.5.1 改变文件读写位置(fseek函数)13.5.2 ftell函数13.5.3 反绕(rewind函数)13.6 文件的出错检测13.6.1 出错检测(ferror函数)13.6.2 清除错误标志(clearerr函

<<C语言程序设计>>

数)习题13附录A C语言的关键字附录B ASCII代码表附录C 运算符及其优先级和结合性附录D C语言的常用库函数

<<C语言程序设计>>

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>