

<<程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787040262643

10位ISBN编号：7040262649

出版时间：2009-3

出版时间：高等教育出版社

作者：张杰敏 编

页数：289

字数：460000

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>

<<程序设计基础>>

内容概要

本书是普通高等教育“十一五”国家级规划教材，是为程序设计的初学者编写的教材，凡具备初级计算机知识的读者都能读懂。

本书将对C语言进行系统化的讲解，并适时、适当地介绍相关的程序设计理论，将理论和实践有机结合，形成相得益彰的知识体系，以灌输朴素的软件工程思想，培养可持续发展的程序设计能力。

本书描述的是基于ANSI标准的C语言。

主要内容包括程序设计语言的介绍和C语言的基本概念，程序设计中数据的类型、地址、值、运算、存储和传输等多方面属性，结构化程序设计和C控制流，模块化设计和C函数，自定义数据类型指针、数组、结构、联合及其在程序设计中的应用，程序输入输出操作和界面，应用标准库编写应用程序的方法。

有关程序设计理论方面的内容，无论理解程度的深浅，都会在指导实践中有所收获。

本书适合作为各大专院校C语言程序设计相关课程的教材，也可供对程序设计有兴趣的读者参考阅读。

<<程序设计基础>>

书籍目录

第1章 基本概念 1.1 关于程序设计语言 1.1.1 程序设计语言的基本功能 1.1.2 程序设计语言的实现方法 1.1.3 程序设计语言的评价标准 1.1.4 程序的效率、风格和可读性 1.2 关于C语言 1.2.1 C语言的历史 1.2.2 C语言的特点 1.2.3 C系统 1.3 第一个程序 1.4 基本数据类型 1.5 变量 1.5.1 变量名 1.5.2 变量的声明 1.5.3 变量的引用 1.6 常量 1.7 枚举类型 1.8 typedef类型定义语句 1.9 编写和运行一个C程序 1.10 编程指导 1.10.1 良好的编程习惯 1.10.2 常见编程错误 小结 习题1第2章 运算符与表达式 2.1 程序设计的数据 2.2 基本运算符 2.2.1 算术运算符 2.2.2 关系运算符 2.2.3 逻辑运算符 2.3 类型转换 2.4 加重、减1运算符 2.5 赋值运算符和赋值表达式 2.6 条件运算符和逗号运算符 2.7 位运算符 2.8 运算符优先级 2.9 编程指导 2.9.1 良好的编程习惯 2.9.2 常见编程错误 小结 习题2第3章 控制流 3.1 程序的结构化设计 3.1.1 选择结构和循环结构 3.1.2 结构化程序 3.1.3 算法 3.2 语句与复合语句 3.3 if-else选择语句 3.4 switch多分支语句 3.5 while与for循环语句 3.6 do-while循环语句 3.7 goto语句与标号 3.8 break语句与continue语句 3.9 程序设计实例 3.10 编程指导 3.10.1 良好的编程习惯 3.10.2 常见编程错误 小结 习题3第4章 函数与程序结构 4.1 程序的模块化设计 4.2 函数 4.3 函数的定义 4.4 函数调用 4.4.1 函数调用形式 4.4.2 实参与形参 4.4.3 函数的返回值 4.4.4 函数的嵌套调用 4.4.5 函数原型 4.5 变量的作用域 4.5.1 内部变量 4.5.2 外部变量 4.5.3 外部变量的应用——逆波兰计算器 4.6 变量的生存期 4.6.1 动态存储方式 4.6.2 静态存储方式 4.7 内部函数和外部函数 4.7.1 内部函数 4.7.2 外部函数 4.8 作用域规则 4.9 递归 4.9.1 递归算法 4.9.2 递归数值计算 4.9.3 递归数据处理 4.10 C预处理程序 4.10.1 文件包含 4.10.2 宏定义 4.10.3 条件编译 4.11 编程指导 4.11.1 良好的编程习惯 4.11.2 常见编程错误 小结 习题4第5章 指针与数组 5.1 程序设计与数据结构 5.2 指针与地址 5.2.1 指针的引入 5.2.2 指针的说明 5.2.3 指针变量的赋值与取值 5.2.4 指针的比较 5.3 地址算术运算 5.4 指针与函数参数 5.5 数组 5.5.1 一维数组 5.5.2 字符数组 5.5.3 多维数组 5.6 数组的指针 5.6.1 指向数组元素的指针 5.6.2 指针引用数组元素 5.7 字符串的指针 5.8 指针数组 5.9 指针的指针 5.10 指针与多维数组 5.10.1 简单指针变量引用多维数组的元素 5.10.2 指针数组引用多维数组的元素 5.10.3 使用二维数组的数组名表达式 5.10.4 使用指向二维数组的指针变量 5.11 指针与函数 5.11.1 函数的参数为指针 5.11.2 函数的返回值为指针 5.11.3 指向函数的指针 5.12 编程指导 5.12.1 良好的编程习惯 5.12.2 常见编程错误 小结 习题5第6章 结构 6.1 程序设计中的自定义数据类型 6.2 结构的基本概念 6.2.1 结构类型定义 6.2.2 结构变量 6.3 结构数组 6.4 结构指针 6.5 结构与函数参数 6.6 线性链表 6.6.1 线性链表结构 6.6.2 线性链表的基本操作 6.7 联合 6.7.1 联合类型和联合型变量 6.7.2 联合成员 6.7.3 联合的操作 6.8 位字段 6.9 编程指导 6.9.1 良好的编程习惯 6.9.2 常见编程错误 小结 习题6第7章 输入和输出 7.1 输入输出操作和界面 7.2 标准输入输出函数 7.2.1 命令行参数 7.2.2 getchar () 函数和 putchar () 函数 7.2.3 标准输入输出的重定向 7.3 格式化输出函数 printf () 7.4 格式化输入函数 scanf () 7.5 sprintf () 函数和 sscanf () 函数 7.6 文件访问 7.6.1 文件的打开与关闭 7.6.2 文件操作的常用函数 7.6.3 fgets () 函数和 fputs () 函数 7.6.4 fread () 函数和 fwrite () 函数 7.6.5 fscanf () 函数和 fprintf () 函数 7.7 错误处理 7.8 常用的文件函数列表 7.9 其他函数 7.9.1 字符串处理函数 7.9.2 字符测试和转换函数 7.9.3 存储管理函数 7.9.4 数学函数 7.9.5 命令执行函数 system () 7.10 编程指导 7.10.1 良好的编程习惯 7.10.2 常见编程错误 小结 习题7附录 附录A 常用字符ASC 代码表 附录B 运算符优先级及其结合性 附录C C语言标准函数库参考文献

章节摘录

第1章 基本概念学习目标本章介绍程序设计的基本概念，讲解组成C语言的基本元素。包括数据类型、基本运算、变量和常量等，这些元素是构建C程序的基础。

通过本章的学习。

读者将能够：了解程序设计的基本概念 认识C系统和C程序 定义和使用基本数据类型的变量 定义和，使用符号常量 定义枚举类型，使用枚举常量 根据需要使用typedef语句进行类型再定义 实现编辑、编译和运行一个C程序的过程关于程序设计语言自然语言是人与人之间进行信息交流的最主要的方法，而程序设计语言是人与计算机之间进行信息交流的最主要的方法，是使用计算机的一种工具。

程序设计语言规定了书写程序时可以使用的符号集合及其语法规则。

人类通过程序指示计算机完成规定的任务。

实际上，人机之间的程序设计语言远比人类之间的自然语言要简单并规范得多。

<<程序设计基础>>

编辑推荐

《程序设计基础(第2版)》是普通高等教育“十一五”国家级规划教材之一。

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>