

<<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：9787040273007

10位ISBN编号：7040273004

出版时间：2009-6

出版时间：高等教育出版社

作者：廖雷 著

页数：280

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>>

前言

最近20多年来,计算机技术飞速发展,出现了很多高级程序设计语言,其中C语言家族最具影响力。

C++、Java和C#都属于C语言家族,C语言是它们的基础,因此,国内高校的很多专业都将C语言作为第一门程序设计语言课程开设。

作者于2003年编写了“十五”国家级规划教材《C语言程序设计(第2版)》,由高等教育出版社于2003年12月出版。

该书充分考虑了高职高专学生的实际情况,力求具备起点低、概念准确、讲解通俗、深入浅出、注重实践、强化应用、反映最新技术进展等特点,出版后反映良好,累计印刷约20万册。

部分高校教师在教育部高教司组织的教材研讨班、讲习班上与作者进行了交流,一些教师和同学通过互联网对该书提出了有益的建议,希望能对本书做进一步完善。

在高等教育出版社的支持下,作者完成了对原稿的修订工作,并作为“十一五”国家级规划教材出版。

本书主要做了以下修订工作:对少数内容增加了讲解篇幅,并尽量多举实例,这些内容在第2版教材中的讲解过于简单,不便于理解;更换了一些程序实例,这些实例更有利于对有关知识点的理解;增加和更换了一些习题;对全书文字做了进一步润色,部分章节增加了三级目录,增强了可读性;删减了少数难度过大的实例。

本书主要适用于工科各专业,包括计算机专业和非计算机专业,书中的部分内容和实例可根据各专业的实际情况进行取舍,建议学时数为64学时,其中理论教学46学时,课内上机18学时,有条件的学校最好能另外安排18学时课外上机。

另外,建议计算机相关专业再安排一周的课程设计(实训)。

为方便教学,作者还将编写《C语言程序设计习题解答与上机指导(第三版)》(高等教育出版社出版),并制作了《C语言程序设计(第三版)》的电子教案,供读者选用。

本书由南京工程学院廖雷、袁璟、陈立共同完成修订、由南京大学闵建洪教授审阅。

廖雷负责拟定修订方案,各位作者负责修订第2版中自己编写的内容。

感谢兄弟院校的老师 and 同学在研讨班、讲习班和网上交流中给作者的启迪。

<<C语言程序设计>>

内容概要

《C语言程序设计（第3版）》是普通高等教育“十一五”国家级规划教材，在廖雷主编的《C语言程序设计（第2版）》的基础上，依据教育部《高职高专教育结构化程序设计课程教学基本要求》编写而成。

在全面介绍ANSI C的语言成分和标准库函数的同时，对TurboC2.0集成环境的使用以及TurboC特有的BIOS和DOS功能调用函数、屏幕处理函数、图形处理函数等常用库函数进行了讲解。

并将同时具备了Visual Basic的易用性和C / C++的高效性的Windows软件开发工具Borland C++ Builder推荐给读者。

在介绍上述内容的过程中，穿插讲解了相应的程序设计技巧、常用算法和具有实用价值的程序实例。编者力求体现概念准确、编排合理、循序渐进、深入浅出、讲解通俗、便于自学的特色，阅读《C语言程序设计（第3版）》的读者可以不具备其他高级语言和程序设计的基础知识。

《C语言程序设计（第3版）》注重技术应用性，语言与程序设计并重，经典实例和实用程序并重：强化实践环节，安排了专门的章节讲解上机步骤、调试技巧，精选了较多的习题和上机实训题；反映了最新技术进展，介绍了大众化软件开发工具Borland C++ Builder。

《C语言程序设计（第3版）》适合高等职业学校、高等专科学校、成人高校及本科院校举办的二级职业技术学院、继续教育学院和民办高校使用，也可作为计算机培训教材和等级考试的辅导用书，还可供程序开发人员和自学者参考使用。

<<C语言程序设计>>

书籍目录

第1章 C语言概述1.1 为什么要学习C语言1.2 C语言的一个简单实例1.3 编辑、编译、连接、运行一个C语言程序1.4 学习C语言所需的必备知识习题第2章 数据类型、运算符、表达式、赋值语句、输入输出2.1 C语言的词法记号2.2 数据类型2.3 常量和变量2.4 运算符和表达式2.5 变量初始化和赋值语句2.6 数据输出2.7 数据输入2.8 程序实例习题第3章 TurboC2.0集成环境简介3.1 TurboC2.0概述3.2 TC集成开发环境3.3 一个简单的例子3.4 常用调试手段3.5 菜单项与快捷键简介习题上机实训题第4章 分支结构4.1 语句概述4.2 问题的引出4.3 if语句4.4 if语句的嵌套4.5 switch语句习题上机实训题第5章 循环结构5.1 while语句5.2 do.while语句5.3 for语句5.4 循环的嵌套5.5 几种循环语句的比较5.6 break、continue、goto语句5.7 程序实例5.8 结构化程序设计习题上机实训题第6章 函数、存储类和预处理程序6.1 函数6.2 变量的作用域和生命期6.3 预处理程序习题上机实训题第7章 数组7.1 问题的引出7.2 一维数组7.3 二维数组7.4 字符数组与字符串7.5 数组应用实例习题上机实训题第8章 指针8.1 地址和指针8.2 指针变量8.3 指针作为函数参数8.4 指针与数组8.5 指针的运算8.6 字符指针8.7 指针数组和指向指针的指针8.8 指向函数的指针8.9 程序实例习题上机实训题第9章 常用库函数和软件开发概述9.1 TurboC常用库函数9.2 软件开发概述9.3 使用C语言时常犯的错误9.4 程序实例习题第10章 结构和杂类10.1 结构10.2 指针在结构中的应用10.3 杂类10.4 程序实例习题上机实训题第11章 文件11.1 文件概述11.2 缓冲文件系统11.3 非缓冲文件系统习题上机实训题第12章 基于BorlandC++ Builder的Windows程序设计12.1 面向对象的程序设计12.2 C++初步12.3 可视化编程与BorlandC++ Builder12.4 总结习题上机实训题附录附录1 ASCII码表附录2 C语言运算符的优先级和结合性附录3 TC编译、连接时的错误和警告信息参考文献

<<C语言程序设计>>

章节摘录

(1) 对象 面向对象的程序设计方法最基本的思想就是把客观世界看成一个个相对独立而又相互联系的实体,称为对象。

每个对象都有自己的状态和行为,用于完成一定的功能。

在面向对象的程序设计中,状态称为属性;行为称为方法。

如汽车的颜色、发动机等是属性,而开动和转弯等是它的方法,而这些方法需要发动机等属性的支持。

从这个例子可以看出,对象的属性和方法具有紧密的联系。方法的目标就是属性,而属性的改变就是方法实施的结果。

方法的目标就是属性,而属性的改变就是方法实施的结果。

(2) 类 面向对象的理论中,抽象化的对象称为类,即类是同类对象的总称。

如钢笔是一个类,具体到某支钢笔就是一个对象。

(3) 封装 面向对象的思想就是把方法和属性结合起来,把它们看成一个有机的整体,这个过程称为封装。

封装是一个重要的概念,首先封装实现了数据隐藏,保护了对象的数据不被外界随意改变;其次封装使对象成了相对独立的功能模块,整个软件的结构化和模块化程度大为提高,当要改变系统的某个对象时,不管其内部怎样实现,只要其接口不发生变化,其他部分都不会受影响。

封装还有利于系统分析员集中精力去考虑所开发的系统、各模块之间的关系等重大问题,而模块内部的实现程序可由其他人专门去编写和维护,使系统分析员从繁琐的编程细节中摆脱出来,也提高了各模块的质量。

(4) 继承 自然界中的很多事物之间具有很多的共性,比如火车和汽车之间、大炮和机枪之间有很多共性,但它们之间又有很多的不同。

面向对象的程序设计方法允许一个类从别的类(称为基类)继承其特征和行为,该类称为派生类。

如定义了四边形这个类,则矩形、菱形这两个类就可以继承四边形这个类中的公共属性,如有4条边,但也有各自的属性,如矩形的4个角都是90度、菱形4条边的边长相等,则四边形称为基类或父类,而矩形和菱形称为派生类或子类。

同样正方形可同时继承矩形和菱形的属性,此时,矩形和菱形称为正方形的基类或父类,正方形称为矩形和菱形的派生类或子类,一个类具有多个父类的情况称为多重继承。

要注意的是,并不是所有的面向对象编程语言都支持多重继承。

<<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>