

<<程序设计(程序员)>>

图书基本信息

书名：<<程序设计(程序员)>>

13位ISBN编号：9787115089229

10位ISBN编号：7115089221

出版时间：2001-6-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：彭波

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(程序员)>>

内容概要

本书是中国计算机软件专业技术资格与水平考试(程序员)的辅导用书,全书分为2篇,共14章,3个附录。

内容包括:计算机基础知识、计算机硬件基础知识、程序语言基础知识、操作系统基础知识、数据库基础知识、软件工程基础知识、网络基础知识、多媒体基础知识、算法与数据结构以及C语言基础知识、C语言函数、C语言指针、C语言文件及C语言程序编制,还有综合试题及答案、模拟试题练习答案及、《程序设计》(程序员)最新考试要点等。

本书可供中国计算机软件专业技术水平考试程序设计(程序员)水平考试的考生学习参考,同时也是大专院校有关专业师生和广大计算机工作者的实用参考书。

<<程序设计(程序员)>>

书籍目录

第一篇 计算机基础	第1章 计算机基础知识	1.1 计算机系统组成	1.1.1 计
计算机硬件系统	1.1.2 计算机软件系统	1.1.3 计算机系统的结构	1.2 计算
机运算基础	1.2.1 数制及其转换	1.2.2 算术运算和逻辑运算	1.3 计算机
中数据表示形式	1.3.1 原码、反码、补码和移码	1.3.2 计算机中数值存放形式	
1.3.3 定点数和浮点数	1.4 计算机中常用编码	1.4.1 ASCII码	1.4.2
BCD码	1.4.3 十进制数的编码	1.4.4 汉字处理	1.5 数据的校验方法
1.5.1 奇偶校验码	1.5.2 海明校验码	1.5.3 循环冗余校验码	1.6
典型试题分析	1.7 模拟试题练习	第2章 计算机硬件基础知识	2.1 中央处
理器	2.1.1 CPU的基本结构及功能	2.1.2 运算器	2.1.3 控制器
2.1.4 寄存器组	2.2 存储器系统	2.2.1 存储器系统的组成	2.2.2 主存储
器	2.2.3 辅助存储器	2.3 输入输出系统	2.3.1 输入设备
输出设备	2.3.3 调制解调器	2.3.4 I/O系统的工作方式	2.3.2
2.4 总线结构	2.4.1 总线概述	2.4.2 多层总线结构	2.3.5 设备接口
的微机总线	2.5 指令系统	2.5.1 指令格式	2.4.3 常用
2.5.3 指令的寻址方式	2.5.4 指令的执行过程	2.6 典型试题分析	2.7
模拟试题练习	第3章 程序语言基础知识	3.1 程序语言基础	3.1.1 程序语
言基本概念	3.1.2 程序语言数据类型	3.1.3 程序语言控制结构	3.1.4 巴
科斯范式	3.2 汇编程序基础	3.2.1 汇编语言基本概念	3.2.2 汇编程序基
本工作	3.3 解释程序基础	3.3.1 高级语言实现方法	3.3.2 解释系统基本
结构	3.4 编译程序基础	3.4.1 编译程序基本概念	3.4.2 编译程序基本工
作	3.4.3 编译程序基本结构	3.5 典型试题分析	3.6 模拟试题练习
第4章 操作系统基础知识	4.1 操作系统概述	4.1.1 计算机系统	4.1.2 操
操作系统的定义	4.1.3 操作系统的功能	4.1.4 操作系统的分类	4.1.5 操作
系统的硬件基础	4.1.6 操作系统的结构	4.2 处理机管理	4.2.1 进程的概
念	4.2.2 进程的状态及其转换	4.2.3 进程控制	4.2.4 进程互斥与进程同
步	4.2.5 进程通信	4.2.6 进程死锁	4.2.7 进程调度
管理	4.3.1 引言	4.3.2 单一连续区管理	4.3 存储
4.3.4 页式存储管理	4.3.5 段式存储管理	4.3.3 分区存储管理	
存储保护	4.4 设备管理	4.4.1 引言	4.3.7
4.4.3 设备的分配	4.4.4 磁盘调度算法	4.5 文件管理	4.4.2 数据传输控制方式
4.5.2 文件的逻辑结构和组织	4.5.3 文件的物理结构及组织	4.5.1 引言	
法	4.5.5 文件存储设备管理	4.5.6 文件控制决和文件目录	4.5.7 文件的
使用	4.6 作业管理	4.6.1 引言	4.6.3 作
业调度	4.6.4 用户接口	4.7 多处理器系统与线程	4.8 操作系统实例
4.8.1 UNIX系统	4.8.2 WindowsNT系统	4.9 典型试题分析	4.10 模拟
试题练习	第5章 数据库基础知识	5.1 数据库的基本概念	5.1.1 数据管理技
术的发展历程	5.1.2 数据库的基本概念	5.2 数据库的基本模型	5.2.1 数
数据库模型的基本概念	5.2.2 三种主要的数据库模型	5.3 数据库系统结构	5.
3.1 模式	5.3.2 外模式	5.3.3 内模式	5.3.4 三级模式间的映像
5.4 关系代数运算	5.4.1 传统的集合运算	5.4.2 专门的关系运算	5.5 使
用高级查询——SQL语言	5.5.1 SQL概述	5.5.2 SQL语言的数据定义功能	
5.5.3 数据操纵语言	5.5.4 SQL语言的数据控制功能	5.6 数据库设计	5.
6.1 数据库系统生存期	5.6.2 数据库系统设计的具体过程	5.7 典型试题分析	
5.8 模拟试题练习	第6章 软件工程基础知识	6.1 软件工程概述	6.1.1
软件生命期	6.1.2 软件生存期模型	6.1.3 软件工程的定义	6.2 软件计划

<<程序设计(程序员)>>

6.2.1 新建系统方案设想	6.2.2 系统开发的可行性分析	6.3 需求分析
6.3.1 需求分析任务	6.3.2 软件需求分析过程	6.4 软件设计
6.4.1 概要设计	6.4.2 详细设计	6.4.1 程序编码
6.5.2 程序设计方法	6.5.3 常用的程序设计语言	6.5.1 程序编码注意事项
6.6 软件测试	6.6.1 测试的基本概念	6.5.4 衡量编程质量的指标
6.7.1 软件维护的分类	6.7.2 与软件维护有关的问题	6.7 软件维护
6.8.1 系统文档管理规范	6.8.2 软件系统运行管理	6.8 软件运行与管理
6.9 常用信息系统开发方法	6.9.1 结构化系统开发方法	6.8.3 软件系统评价体系
6.9.2 原型方法	6.9.3 面向对象系统开发方法	6.9.1 结构化系统开发方法
6.10 典型试题分析	6.11 模拟试题练习	6.9.2 原型方法
7.1 网络发展概述	7.2 网络基本概念	6.9.3 面向对象系统开发方法
7.2.1 计算机网络约定义	7.2.2 拓扑结构	7.1 网络发展概述
7.2.3 数据交换方式	7.3 网络的分类	7.2 网络基本概念
7.3.1 网络的组成	7.3.2 网络的功能	7.2.1 计算机网络约定义
7.3.3 网络的组成	7.3.4 网络的应用	7.2.2 拓扑结构
7.4 网络的标准和协议	7.4.1 网络的标准	7.2.3 数据交换方式
7.4.2 ISO / OSI协议模型	7.4.2 ISO / OSI协议模型	7.3.1 网络的组成
7.4.3 TCP / IP协议模型	7.4.3 TCP / IP协议模型	7.3.2 网络的功能
7.4.4 ISO/OSI协议模型与TCP/IP协议模型的比较	7.5 网络操作系统	7.3.3 网络的组成
7.5.1 网络操作系统概述	7.5.2 UNIX操作系统	7.4 网络的标准和协议
7.5.3 Microsoft WindowsNT Server操作系统	7.6 局域网和广域网	7.4.1 网络的标准
7.6.1 网络硬件	7.6.2 网络采用的主要传输媒体	7.4.2 ISO / OSI协议模型
7.6.3 局域网技术	7.6.4 广域网技术	7.4.3 TCP / IP协议模型
7.6.5 城域网	7.7 客户机/服务器模式	7.4.4 ISO/OSI协议模型与TCP/IP协议模型的比较
7.7.1 客户机/服务器模式的概念	7.7.2 客户机/服务器模式的体系结构	7.5 网络操作系统
7.7.3 客户机/服务器模式的处理系统	7.7.4 客户机/服务器模式的优点与不足	7.5.1 网络操作系统概述
7.8 Internet和Intranet初步	7.8.1 Internet简介	7.5.2 UNIX操作系统
7.8.2 Internet地址	7.8.3 Internet地址	7.5.3 Microsoft WindowsNT Server操作系统
7.8.4 Intranet初步	7.9 网络安全性基本概念	7.6 局域网和广域网
7.9.1 网络安全性基本概念	7.9.2 网络信息安全技术初步	7.6.1 网络硬件
7.9.2 网络信息安全技术初步	7.9.3 防火墙基本概念	7.6.2 网络采用的主要传输媒体
7.9.3 防火墙基本概念	7.10 典型试题分析	7.6.3 局域网技术
7.11 模拟试题练习	8.1 多媒体基本概念	7.6.4 广域网技术
8.1.1 什么是多媒体	8.1.2 多媒体计算机及其关键技术	7.6.5 城域网
8.1.2 多媒体计算机及其关键技术	8.1.3 多媒体技术与计算机产业的发展	7.7 客户机/服务器模式
8.1.3 多媒体技术与计算机产业的发展	8.1.4 多媒体系统	7.7.1 客户机/服务器模式的概念
8.1.4 多媒体系统	8.2 多媒体数据压缩	7.7.2 客户机/服务器模式的体系结构
8.2.1 数据压缩的重要性	8.2.2 数据压缩的依据	7.7.3 客户机/服务器模式的处理系统
8.2.2 数据压缩的依据	8.2.3 数据压缩的方法	7.7.4 客户机/服务器模式的优点与不足
8.2.3 数据压缩的方法	8.3 图形与图像	7.8 Internet和Intranet初步
8.3.1 颜色的基本概念	8.3.2 彩色空间表示及其变换	7.8.1 Internet简介
8.3.2 彩色空间表示及其变换	8.3.3 常见的图像文件格式	7.8.2 Internet地址
8.3.3 常见的图像文件格式	8.4 动画与视频	7.8.3 Internet地址
8.4.1 基本概念	8.4.2 视频信息的获取	7.8.4 Intranet初步
8.4.2 视频信息的获取	8.4.3 视频信号数字化	7.9 网络安全性基本概念
8.4.3 视频信号数字化	8.4.4 视频文件格式	7.9.1 网络安全性基本概念
8.4.4 视频文件格式	8.5 数字化音频	7.9.2 网络信息安全技术初步
8.5.1 基本概念	8.5.2 音频信号的获取	7.9.3 防火墙基本概念
8.5.2 音频信号的获取	8.5.3 音频信号数字化	7.10 典型试题分析
8.5.3 音频信号数字化	8.5.4 音频文件格式	7.11 模拟试题练习
8.5.4 音频文件格式	8.6 多媒体与Windows操作系统	8.1 多媒体基本概念
8.6.1 Windows简化了多媒体的操作	8.6.2 Windows增强了多媒体的吸引力	8.1.1 什么是多媒体
8.6.2 Windows增强了多媒体的吸引力	8.6.3 Windows强大的多媒体开发环境	8.1.2 多媒体计算机及其关键技术
8.6.3 Windows强大的多媒体开发环境	8.7 多媒体创作	8.1.3 多媒体技术与计算机产业的发展
8.7.1 多媒体创作工具简介	8.7.2 多媒体创作工具的功能要求	8.1.4 多媒体系统
8.7.2 多媒体创作工具的功能要求	8.7.3 多媒体创作过程	8.2 多媒体数据压缩
8.7.3 多媒体创作过程	8.8 典型试题分析	8.2.1 数据压缩的重要性
8.8 典型试题分析	9.1 基本概念	8.2.2 数据压缩的依据
9.1.1 数据	9.1.2 数据元素	8.2.3 数据压缩的方法
9.1.2 数据元素	9.1.3 数据对象	8.3 图形与图像
9.1.3 数据对象	9.1.4 数据类型	8.3.1 颜色的基本概念
9.1.4 数据类型	9.1.5 数据结构	8.3.2 彩色空间表示及其变换
9.1.5 数据结构	9.2 算法设计技术	8.3.3 常见的图像文件格式
9.2 算法设计技术	9.2.1 迭代法	8.4 动画与视频
9.2.1 迭代法	9.2.2 穷举搜索法	8.4.1 基本概念
9.2.2 穷举搜索法	9.2.3 递推法	8.4.2 视频信息的获取
9.2.3 递推法	9.2.4 递归技术	8.4.3 视频信号数字化
9.2.4 递归技术	9.2.5 回溯法	8.4.4 视频文件格式
9.2.5 回溯法	9.2.6 贪婪法	8.5 数字化音频
9.2.6 贪婪法	9.2.7 分治法	8.5.1 基本概念
9.2.7 分治法	9.2.8 动态规划法	8.5.2 音频信号的获取
9.2.8 动态规划法	9.3 线性表结构	8.5.3 音频信号数字化
9.3 线性表结构	9.3.1 线性表	8.5.4 音频文件格式
9.3.1 线性表	9.3.2 栈	8.6 多媒体与Windows操作系统
9.3.2 栈	9.3.3 队列	8.6.1 Windows简化了多媒体的操作
9.3.3 队列	9.4 数组和字符串	8.6.2 Windows增强了多媒体的吸引力
9.4 数组和字符串	9.4.1 数组	8.6.3 Windows强大的多媒体开发环境
9.4.1 数组	9.4.2 稀疏矩阵	8.7 多媒体创作
9.4.2 稀疏矩阵	9.4.3 字符串	8.7.1 多媒体创作工具简介
9.4.3 字符串	9.5 树和二叉树	8.7.2 多媒体创作工具的功能要求
9.5 树和二叉树	9.5.1 一般树	8.7.3 多媒体创作过程
9.5.1 一般树	9.5.2 二叉树	8.8 典型试题分析
9.5.2 二叉树	9.5.3 二叉排序树	9.1 基本概念
9.5.3 二叉排序树	9.5.4 二叉线索树	9.1.1 数据
9.5.4 二叉线索树	9.6 排序与查找	9.1.2 数据元素
9.6 排序与查找	9.6.1 基本概念	9.1.3 数据对象
9.6.1 基本概念	9.6.2 选择排序	9.1.4 数据类型
9.6.2 选择排序	9.6.3 直接插入排序	9.1.5 数据结构
9.6.3 直接插入排序	9.6.4 冒泡排序	9.2 算法设计技术
9.6.4 冒泡排序	9.6.5 希尔排序	9.2.1 迭代法
9.6.5 希尔排序	9.6.6 堆垒排序	9.2.2 穷举搜索法
9.6.6 堆垒排序	9.6.7 快速排序	9.2.3 递推法
9.6.7 快速排序	9.6.8 合并排序	9.2.4 递归技术
9.6.8 合并排序	9.6.9 外部排序	9.2.5 回溯法
9.6.9 外部排序	9.6.10 顺序查找	9.2.6 贪婪法
9.6.10 顺序查找	9.6.11 分块查找	9.2.7 分治法
9.6.11 分块查找	9.6.12 链式查找	9.2.8 动态规划法
9.6.12 链式查找	9.6.13 散列表查	9.3 线性表结构
9.6.13 散列表查		9.3.1 线性表

<<程序设计(程序员)>>

找	9.7 典型试题分析	9.8 模拟试题练习	第二篇 C语言与程序设计
第10章 C语言基础知识	10.1 C语言简介	10.1.1 C语言的发展历史	10.1.
2 C语言的特点	10.1.3 C语言程序的开发过程	10.1.4 C语言程序的基本结构	
10.1.5 C语言程序的书写格式	10.1.6 C语言的关键字	10.2 C语言的数据类型	
运算符和表达式	10.2.1 数据类型	10.2.2 常量	10.2.3 变量
10.2.4 变量的存储类型	10.2.5 变量的初始化	10.2.6 运算符	10.2.7 表
达式	10.2.8 类型的转换与定义	10.3 C语言基本语句	10.3.1 表达式语句
10.3.2 复合语句	10.3.3 分支控制语句	10.3.4 循环控制语句	
10.3.5 控制转移语句	10.4 标准输入输出函数	10.4.1 字符输入输出函数	
10.4.2 格式化输入输出函数	10.4.3 程序举例	第11章 C语言函数	11.1 C语
言函数的概念	11.1.1 函数的基本概念	11.1.2 函数的分类	11.2 函数的
定义和说明	11.2.1 函数的定义	11.2.2 函数的说明	11.3 函数的调用
11.3.1 函数调用的一般形式	11.3.2 函数调用的方式	11.3.3 函数调用的嵌	
套	11.3.4 函数的递归调用	11.4 函数的返回值和参数	11.4.1 函数的返
回值	11.4.2 函数的参数	11.5 函数的存储类型	11.5.1 外部函数
11.5.2 内部函数	11.6 库函数	11.7 程序举例	第12章 C语言指针
12.1 指针的概念	12.1.1 访问方式	12.1.2 指针	12.2 变量的指针和指向
变量的指针变量	12.2.1 指针变量的定义	12.2.2 指针变量的引用	12.2.3
指针变量作为函数参数	12.3 数组的指针和指向数组的指针变量	12.3.1 指向数组	
元素的指针变量的定义与赋值	12.3.2 通过指针引用数组元素	12.3.3 数组名作函	
数参数	12.3.4 指向多维数组的指针和指针变量	12.4 字符串的指针和指向字符串	
的指针变量	12.4.1 字符串的表示形式	12.4.2 字符串指针作函数参数	
12.4.3 字符指针变量与字符数组	12.5 函数的指针和指向函数的指针变量	12.5.1	
用函数指针变量调用函数	12.5.2 把指向函数的指针变量作函数参数	12.6 返回指	
针值的函数	12.7 指针数组和指向指针的指针	12.7.1 指针数组的概念	
12.7.2 指向指针的指针	12.7.3 指针数组作main函数的形参	12.8 指针数据类型和	
指针运算的小结	12.8.1 指针数据类型	12.8.2 指针运算小结	12.8.3 定
义指针类型	第13章 C语言文件	13.1 文件类型指针	13.2 文件打开与关闭
13.2.1 文件的打开	13.2.2 文件的关闭	13.3 文件的读写	13.3.1
fputc函数和fgetc函数	13.3.2 fread函数和fwrite函数	13.3.3 fprintf函数和fscanf函数	
13.3.4 其他读写函数	13.4 文件的定位	13.4.1 rewind函数	13.4.
2 fseek函数和随机读写	13.4.3 ftell函数	13.5 出错的检测	13.5.1 ferrord函
数	13.5.2 clearerr函数	13.6 文件输入输出小结	第14章 C语言程序编制
14.1 典型试题分析	14.2 模拟试题练习	附录1 综合试题及答案	附录2
模拟试题练习答案			

<<程序设计(程序员)>>

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>