

<<指针的编程艺术>>

图书基本信息

书名：<<指针的编程艺术>>

13位ISBN编号：9787115294265

10位ISBN编号：7115294267

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：蔡明志

页数：432

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>

<<指针的编程艺术>>

内容概要

“指针”(Pointer), 这是个让人又爱又难受的主题。

常有人说：“指针好难啊，都不知道该怎么学……”。

有许多人学到指针时，便裹足不前。

基本原因是没有合适的图书来指导学习指针及其相关的问题。

《指针的编程艺术(第二版)》内容精彩无比，除了对C语言的指针有深入的探讨外，同时也对与指针有异曲同工之妙的reference详加讨论。

《指针的编程艺术(第二版)》以指针为核心，讲解了指针与变量、指针与数组、指针与函数、指针与字符串、指针与结构、链表、指针与文件等编程技术，可以帮助读者快速进入指针的世界，是一本难得的指导书。

《指针的编程艺术(第二版)》适合程序员阅读，也适合作为大中专院校的学习用书以及培训学校的教材。

<<指针的编程艺术>>

书籍目录

目 录

第一篇 C语言篇

第一章 内存的基本概念

1-1 变量

1-2 一维数组

1-3 二维数组

1-4 结构

1-5 练习

第二章 指针与变量

2-1 一颗星星：表示一把钥匙

2-2 两颗星星：表示两把钥匙

2-3 三颗星星：表示三把钥匙

2-4 练习

第三章 指针与数组

3-1 指针与一维数组

3-2 指针与二维数组

3-3 数组指针

3-4 为什么parr等同于*parr？

3-5 指向数组的指针

3-6 多重指针

3-7 命令行参数

3-8 改错题

3-9 练习

3-10 程序实战

第四章 指针与函数

4-1 函数简介

4-2 两数对调

4-3 地址调用

4-4 函数指针

4-5 指针函数

4-6 改错题

4-7 练习

4-8 程序实战

第五章 指针与字符串

5-1 字符串指针

5-2 常用的字符串库函数

5-3 改错题

5-4 程序实战

第六章 指针与结构

6-1 指向结构变量的指针

6-2 结构指针与自增运算符

6-3 结构与函数

6-4 自引用结构

6-5 改错题

<<指针的编程艺术>>

6-6 练习

第七章 链表——C程序实战

7-1 单链表

7-2 双链表

7-3 链表的应用——堆栈的实战

7-4 链表的应用——队列的实战

7-5 程序实战

第八章 指针与文件

8-1 fprintf与fscanf函数

8-2 fwrite与fread函数

8-3 当前文件的指针指向何处

8-4 fgetpos与fsetpos函数

8-5 rewind

8-6 程序实战

第二篇 C++语言篇

第一章 Visual C++ 2010使用简介

第二章 C++的reference

2-1 变量与reference

2-2 两数对调

2-3 结构与reference

2-4 类与reference

2-5 练习

2-6 程序实战

第三章 C++的this指针

3-1 this指针

3-2 股票买卖范例程序

3-3 程序实战

第四章 C++的new与delete

4-1 new、delete与变量

4-2 new、delete与数组

4-3 new、delete与结构

4-4 new、delete与类

4-5 程序实战

第五章 C++的复制构造函数

5-1 复制构造函数

5-2 重载指定运算符

5-3 程序实战

第六章 虚函数、指针与reference

6-1 虚函数

6-2 程序实战

第七章 链表——C++程序实战

7-1 单链表

7-2 双链表

7-3 堆栈

7-4 程序实战

第三篇 C++/CLR语言篇

第一章 Visual C++/CLR使用简介

<<指针的编程艺术>>

第二章 浅谈C++/CLR程序设计

- 2-1 可追踪的reference
- 2-2 可追踪的handle
- 2-3 数组
- 2-4 Interior指针
- 2-5 函数
- 2-6 程序实战

第三章 Visual C++/CLR中链表的使用

- 3-1 用单链表处理数据
- 3-2 用双链表处理数据
- 3-3 使用链表操作堆栈
- 3-4 程序实战

第四篇 Java语言篇

第一章 JCreator使用简介

- 1-1 安装JCreator编译程序
- 1-2 编写、编译与执行程序
- 1-3 程序调试(debug)
- 1-4 新建项目文件

第二章 对象、字符串与reference

- 2-1 对象与reference
- 2-2 字符串与reference
- 2-3 常用的字符串库函数
- 2-4 程序实战

第三章 数组与reference

- 3-1 数组简介
- 3-2 数组复制
- 3-3 如何传递数组
- 3-4 二维数组
- 3-5 程序实战

第四章 类与reference

- 4-1 类与reference
- 4-2 this指针
- 4-3 复制构造函数
- 4-4 程序实战

第五章 Java程序中链表的使用

- 5-1 单链表
- 5-2 双链表
- 5-3 堆栈的使用
- 5-4 程序实战

第五篇 Visual C# 2010语言篇

第一章 Visual C#使用简介

第二章 变量与reference

- 2-1 值调用
- 2-2 call by reference
- 2-3 特殊的参数out
- 2-4 程序实战

第三章 数组与reference

<<指针的编程艺术>>

3-1 找出一维数组的最大值

3-2 一维数组的加和

3-3 二维数组的加和

3-4 不规则数组的加和

3-5 程序实战

第四章 Visual C#中链表的使用

4-1 数据的转换

4-2 单链表

4-3 双链表

4-4 使用链表操作堆栈

4-5 程序实战

第六篇 Visual Basic 2010语言篇

第一章 Visual Basic使用简介

第二章 函数与reference

2-1 call by value

2-2 call by reference

2-3 程序实战

第三章 数组与reference

3-1 找出数组的最大值

3-2 数组的加和

3-3 不规则的数组

3-4 程序实战

第四章 Visual Basic中链表的使用

4-1 链表的基本概念

4-2 单链表

4-3 双链表

4-4 使用链表操作堆栈

4-5 程序实战

第七篇 比较篇

附录A 答案(见光盘)

附录B 术语(见光盘) 55濮

<<指针的编程艺术>>

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>