

<<C语言点滴>>

图书基本信息

书名：<<C语言点滴>>

13位ISBN编号：9787115321985

10位ISBN编号：7115321981

出版时间：2013-10-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：赵岩

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语言点滴>>

内容概要

C语言兼具高级语言和汇编语言的特点，学习起来难度较大，令不少初学者望而生畏。同时，C语言又是一门应用非常广泛的编程语言，在实际应用中如何根据不同的应用场景高效地使用C语言，也是大家非常感兴趣的话题。

《C语言点滴》精心选取C语言一些必备知识，这也是初学者容易搞不清楚、犯错误的知识点，进行深入地分析和介绍，以期帮助读者清除C语言学习之路上的“绊脚石”，降低初学入门的难度，培养继续深入的兴趣。

全书共14章。

第1章覆盖了C语言学习和程序员职业生涯的入门话题，轻松诙谐，堪称“餐前开胃小菜”。

第2章介绍了编写程序所需的基础知识。

第3章到第13章，分别针对C语言的要点和难点进行深入细致的剖析和探讨，涉及数据类型、表达式和运算符、输入输出、控制结构、函数、库函数、数组、指针、结构体、文件、错误与调试等内容。

第14章探讨了程序效率和编程习惯等话题，并且为读者继续学习C语言指明了方向。

《C语言点滴》作者有教授C语言课程的背景，其深入浅出、轻松幽默、娓娓道来的讲课风格，在《C语言点滴》中也得到充分体现。

读者在阅读时往往会会心一笑，在不知不觉中收获知识和感悟。

通过阅读《C语言点滴》，读者可以掌握C语言编程的核心知识点和必备技能，也可以巩固基础、拓展视野，为程序员的职业生涯铺路搭桥。

《C语言点滴》适合作为C语言初学者和程序员的入门读物和自学教程，也可作为高等院校计算机相关专业学生的参考读物。

<<C语言点滴>>

书籍目录

目 录

第1章 程序猿 && 程序媛	1
1.1 装备篇	1
1.1.1 衣着	1
1.1.2 键盘和鼠标	2
1.1.3 电脑	4
1.2 程序猿和互联网	6
1.2.1 搜索引擎	6
1.2.2 通信	9
1.2.3 社交	12
1.2.4 论坛与博客	14
1.2.5 夺宝奇兵	17
1.2.6 互联网精神	19
1.3 熬夜指南	20
1.4 程序=数据结构+算法	22
1.4.1 数据结构	23
1.4.2 算法	24
1.5 内功修炼	28
1.5.1 数学	28
1.5.2 软件工程	31
第2章 编程基础知识	33
2.1 编程语言	33
2.1.1 C语言的昨天	34
2.1.2 C语言的今天	35
2.2 如何学好C语言	38
2.3 开发平台	40
2.4 开发工具	42
2.4.1 集成开发工具	42
2.4.2 文档生成工具	45
2.4.3 版本控制工具	47
2.4.4 推荐开发流程	49
2.5 编程风格	50
2.5.1 变量名	51
2.5.2 缩进和大括号匹配	52
2.5.3 函数的长度和分布	53
2.5.4 编程字体	54
2.5.5 风格和重构	55
第3章 数据类型	58
3.1 原码、反码和补码的解释	58
3.2 整型数的溢出	62
3.3 溢出深入分析	64
3.3.1 溢出的定义	64
3.3.2 溢出的边界	65
3.3.3 溢出的危害	66
3.3.4 避免溢出的方法	66

<<C语言点滴>>

- 3.4 无符号数 67
- 3.5 int和char的关系 70
 - 3.5.1 char就是short short 70
 - 3.5.2 char的符号 71
- 3.6 浮点数的有效位 72
- 3.7 判断两个浮点数相等 75
- 3.8 常量与常量后缀 76
- 3.9 sizeof运算符 77
 - 3.9.1 sizeof返回值 77
 - 3.9.2 sizeof的用处 77
 - 3.9.3 sizeof(指针)和sizeof(数组)的区别 78
- 3.10 本章小结 79
- 第4章 表达式和运算符 81
 - 4.1 自增(减)运算符 81
 - 4.2 左值和右值 83
 - 4.3 布尔值 84
 - 4.4 数据类型转换 85
 - 4.5 写表达式的注意事项 88
 - 4.5.1 用括号来确定运算优先级 88
 - 4.5.2 避免运算顺序问题 89
 - 4.6 有趣的模运算% 90
 - 4.6.1 模运算的基本知识和用法 90
 - 4.6.2 模运算和哈希(Hash)结构 91
 - 4.7 位运算 94
 - 4.8 本章小结 96
- 第5章 输入输出 97
 - 5.1 流 97
 - 5.2 stdin、stdout、stderr 99
 - 5.3 单个字符输入输出 100
 - 5.3.1 字符输入输出函数 101
 - 5.3.2 getch函数 103
 - 5.4 字符串输入输出 104
 - 5.5 格式化输入输出 105
 - 5.5.1 scanf函数的基本知识 105
 - 5.5.2 scanf函数的输入特点 107
 - 5.5.3 scanf函数处理字符、数字和字符串 109
 - 5.5.4 scanf函数注意事项 111
 - 5.5.5 scanf函数总结 114
 - 5.5.6 格式化输出printf函数 116
 - 5.5.7 选择合适的格式控制符 117
 - 5.6 输入规则全真七子 118
 - 5.7 字符串的安全输入方法 119
 - 5.8 本章小结 121
- 第6章 控制结构 122
 - 6.1 控制结构常见错误 122
 - 6.2 语句块 124
 - 6.3 for循环 125

<<C语言点滴>>

- 6.4 结构化编程及goto语句 127
- 6.5 假死现象 129
- 6.6 本章小结 130
- 第7章 函数、模块和宏定义 132
 - 7.1 预处理指令 132
 - 7.1.1 文件包含 132
 - 7.1.2 条件编译 133
 - 7.1.3 宏替换 134
 - 7.2 main函数 135
 - 7.3 命令行解析 138
 - 7.4 static和const 139
 - 7.5 编译和链接 142
 - 7.6 声明和定义 144
 - 7.7 头文件 145
 - 7.8 头文件的重复包含 147
 - 7.9 多文件项目 150
 - 7.10 C和C++语言混合项目 152
 - 7.11 本章小结 154
- 第8章 库函数 155
 - 8.1 数学相关 156
 - 8.2 字符串相关 156
 - 8.3 字符和数字相互转换 159
 - 8.4 时间函数 160
 - 8.5 随机数探讨 162
 - 8.6 系统相关函数 165
 - 8.7 库函数使用建议 166
 - 8.8 本章小结 167
- 第9章 数组 169
 - 9.1 数组的基本知识 169
 - 9.2 数组初始化和数组之间赋值 170
 - 9.3 数组与函数 171
 - 9.4 数组越界 172
 - 9.5 debug和release的区别 173
 - 9.6 二维数组 174
 - 9.6.1 二维数组的定义和初始化 175
 - 9.6.2 二维数组的访问 176
 - 9.7 本章小结 177
- 第10章 指针 178
 - 10.1 指针的基本知识和定义 179
 - 10.2 指针类型和指针指向的类型 181
 - 10.3 指针定义中常见的错误 183
 - 10.3.1 野指针 183
 - 10.3.2 指针赋值原则 184
 - 10.4 void和NULL 185
 - 10.4.1 void 185
 - 10.4.2 NULL 187
 - 10.5 指针和数组的关系初探 188

<<C语言点滴>>

- 10.6 指针与数组关系的再探 192
 - 10.6.1 四个概念的联系 193
 - 10.6.2 指针型指针和指针数组 195
 - 10.6.3 数组指针和二维数组 198
- 10.7 C语言的内存映像 200
- 10.8 动态内存分配 202
 - 10.8.1 典型用法 202
 - 10.8.2 malloc函数和calloc函数 203
 - 10.8.3 realloc函数 204
 - 10.8.4 内存释放free 206
 - 10.8.5 内存操作函数 208
 - 10.8.6 内存使用的效率建议 209
- 10.9 动态数组 210
 - 10.9.1 动态一维数组 210
 - 10.9.2 动态二维数组 211
- 10.10 字符串 212
- 10.11 函数和指针 215
 - 10.11.1 用指针类型作为函数形参 215
 - 10.11.2 函数返回指针类型 217
- 10.12 函数指针 219
 - 10.12.1 函数指针基本知识 219
 - 10.12.2 回调函数 220
 - 10.12.3 函数指针作用的深度思考 222
- 10.13 复杂声明 227
 - 10.13.1 复杂声明分析 227
 - 10.13.2 返回函数指针的函数 230
 - 10.13.3 复杂声明定义 232
 - 10.13.4 复杂声明用于强制类型转换 233
- 10.14 本章小结 234
- 第11章 结构体 236
 - 11.1 自定义数据类型 236
 - 11.2 定义一个结构体变量的三种方法 237
 - 11.3 结构体中的“洞” 239
 - 11.4 结构体的赋值和比较 240
 - 11.5 结构体的读写 242
 - 11.6 函数与结构体 243
 - 11.7 枚举 244
 - 11.8 本章小结 245
- 第12章 文件 247
 - 12.1 文件基础知识 247
 - 12.1.1 文件指针的解释 247
 - 12.1.2 路径名 248
 - 12.1.3 r+和w+的区别 249
 - 12.2 同时读写 249
 - 12.3 断行标志符 251
 - 12.4 文本格式和二进制格式 254
 - 12.5 文件末尾与feof函数 256

<<C语言点滴>>

- 12.5.1 feof函数的基本知识 256
- 12.5.2 正确使用feof函数 260
- 12.6 文件读写的错误处理 261
- 12.7 本章小结 262
- 第13章 Bug, 错误及调试 264
 - 13.1 Bug、错误(error)及异常(exception) 265
 - 13.1.1 三个概念的区别 265
 - 13.1.2 Debug和错误处理 266
 - 13.2 Bug以及Debug 267
 - 13.2.1 Bug的分类 267
 - 13.2.2 bug的避免及发现 269
 - 13.2.3 常见的Debug的工具和方法 274
 - 13.2.4 程序员和bug 276
 - 13.3 C语言中的错误处理机制 278
 - 13.3.1 错误的检测 278
 - 13.3.2 错误的处理方法 280
 - 13.4 面向对象语言中的异常处理机制 281
 - 13.4.1 返回值返回错误的缺点 281
 - 13.4.2 异常处理简介 283
 - 13.4.3 异常处理一般策略 285
 - 13.5 本章小结 287
- 第14章 进阶之路 289
 - 14.1 程序的效率 289
 - 14.2 C语言的使用原则 291
 - 14.3 加深对C语言的理解 292
 - 14.4 C, C++以及C#(java) 294
 - 14.5 我们现在在哪里?
296
 - 14.6 计算机领域的继续学习 298
- 参考文献 301

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>