

<<C程序设计基础教程>>

图书基本信息

书名：<<C程序设计基础教程>>

13位ISBN编号：9787121111334

10位ISBN编号：7121111330

出版时间：2010-7

出版时间：电子工业出版社

作者：卡内特卡

页数：400

译者：李丽娟

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程序设计基础教程>>

前言

“关键是如何用好C语言”。

在计算机行业工作了十几年，见证了编程工具 and 技术的演化，我认为一个程序员的生涯还是应该从C语言开始。

如果不能熟练掌握C语言，要想掌握新的工具和技术是非常困难的。

基于这样一个想法，在去年我就打算将大家所喜爱的本书再推出一个新的版本，该版本含有一些如何将C语言应用于当前实际问题中的最新成果。希望这个版本有所帮助。

在过去的20年中，无数印度人已将“印度”打造成了一个软件品牌。

看到我的书能够成为其中很小的一部分，为印度的软件产业做出贡献，帮助很多职业人员打造“印度”品牌，我感到非常高兴。

计算机的发展与人们使用C语言的发展从来就没有间断过，所以本书也应与时俱进，除了保留上一版本的所有内容外，还要使读者能够紧跟新版本中C语言在当今的应用发展。

每一位C程序员都要经历两个阶段。

在第一个阶段，作为一位学习者，程序员需要理解语言本身和它的一些细微差别。

在这个阶段，需要一个简单的编程环境来帮助掌握程序语言。

<<C程序设计基础教程>>

内容概要

本书是全球畅销的一本C语言编程经典教材，这一版本除了讲解C语言中基本的函数、指针、循环、控制、数据类型、数组、字符串、输入/输出、位操作等内容外，还用大量的篇幅和实例重点突出了C语言在Internet编程、Windows编程及Linux编程中的用法，使读者能尽快熟悉C语言的实际应用。书中的实例和习题经过作者认真挑选，集中体现了各个知识要点的具体用法。

本书结构合理，内容深入浅出，适合用作高等学校本科和专科学生学习C语言编程的教材，也适合初学编程的自学者。

<<C程序设计基础教程>>

作者简介

Yashavant P . Kanetkar出版过众多关于C、C++、数据结构、VC++、.NET、嵌入式系统等方面的著作和视频教程，在过去10多年里培养出了大批的IT职业人员。

为了表彰他在印度IT教育方面的杰出贡献，微软公司向他颁发了“最佳.NET技术贡献者”及“最有价值专家”等称号。

目前，Yashavant正在研究Internet技术、设备驱动程序以及嵌入式系统，正在编写一本名为“Go Embedded!”的著作。

Yashavant在VJTI Mumbai大学获得学士学位，在IIT Kanpur大学获得硕士学位。

现在，Yashavant是KICIT和KSET的一名主管。

<<C程序设计基础教程>>

书籍目录

第1章 C语言简介 1.1 什么是C语言 1.2 C语言简介 1.3 第一个C程序 1.4 编译和执行 1.5 接收输入 1.6 C语言指令 1.7 C语言的控制指令 1.8 小结 1.9 练习 第2章 判断控制结构 2.1 判断！
判断！
2.2 if语句 2.3 if/else语句 2.4 使用逻辑运算符 2.5 注意事项 2.6 条件运算符 2.7 小结 2.8 练习 第3章 循环控制结构 3.1 循环 3.2 while循环 3.3 for循环 3.4 特殊循环 3.5 break语句 3.6 continue语句 3.7 do/while循环 3.8 小结 3.9 练习 第4章 case控制结构 4.1 用switch判断 4.2 switch与多重if/else的对比 4.3 goto语句 4.4 小结 4.5 练习 第5章 函数与指针 5.1 什么是函数 5.2 在函数间传递值 5.3 函数的作用域规则 5.4 函数调用约定 5.5 函数调用的不确定性 5.6 函数的高级特性 5.7 将函数添加到库 5.8 小结 5.9 练习 第6章 再论数据类型 6.1 长整型和短整型 6.2 有符号和无符号整型 6.3 有符号和无符号字符 6.4 浮点数和双精度数 6.5 关于数据类型的更多说明 6.6 数据的存储类型 6.7 小结 6.8 练习 第7章 C语言预处理器 7.1 C语言预处理器的特性 7.2 宏指令扩展 7.3 文件包含 7.4 条件编译 7.5 #if和#elif指令 7.6 其他指令 7.7 建立进程 7.8 小结 7.9 练习 第8章 数组 8.1 什么是数组 8.2 更多关于数组的知识 8.3 指针与数组 8.4 二维数组 8.5 指针数组 8.6 三维数组 8.7 小结 8.8 练习 第9章 字符串处理 9.1 什么是字符串 9.2 关于字符串的补充说明 9.3 指针与字符串 9.4 标准库中的字符串函数 9.5 二维字符数组 9.6 字符串指针数组 9.7 字符串指针数组的限制 9.8 小结 9.9 练习 第10章 结构 10.1 为什么使用结构 10.2 结构数组 10.3 结构的其他特性 10.4 结构的使用 10.5 小结 10.6 练习 第11章 控制台输入/输出 11.1 输入/输出的类型 11.2 控制台输入/输出函数 11.3 小结 11.4 练习 第12章 文件输入/输出 12.1 数据的组织 12.2 文件操作 12.3 统计字符、制表符、空格 12.4 文件复制程序 12.5 文件打开模式 12.6 文件中的字符串读写 12.7 在文件中记录I/O 12.8 文本文件与二进制文件 12.9 再论记录I/O 12.10 数据库管理 12.11 底层磁盘I/O 12.12 Windows下的I/O 12.13 小结 12.14 练习 第13章 关于输入/输出的更多话题 13.1 使用argc和argv 13.2 检测读/写时的错误 13.3 标准I/O设备 13.4 I/O重定向 13.5 小结 13.6 练习 第14章 位操作 14.1 位运算符 14.2 showbits()函数 14.3 十六进制 14.4 二进制与十六进制的关系 14.5 小结 14.6 练习 第15章 各种特性 15.1 枚举数据类型 15.2 用typedef重命名数据类型 15.3 类型转换 15.4 位字段 15.5 函数指针 15.6 返回指针的函数 15.7 参数数量可变的函数 15.8 联合 15.9 可变(变量)修饰符 15.10 小结 15.11 练习 第16章 Windows下的C语言编程 16.1 Windows的特点 16.2 Windows编程的主要特性 16.3 各种编程方法的差异 16.4 第一个Windows程序 16.5 匈牙利命名法 16.6 消息框的角色 16.7 设计窗口 16.8 更多Windows编程 16.9 真实的窗口例子 16.10 程序实例 16.11 小结 16.12 练习 第17章 Windows下的图形编程 17.1 常用的图形设备 17.2 独立于设备绘制图形 17.3 “Hello Windows”实例 17.4 绘制形状 17.5 画笔的类型 17.6 画刷的类型 17.7 手绘和画刷风格 17.8 深入探讨设备环境 17.9 显示位图 17.10 动画 17.11 Windows编程永无止境 17.12 小结 17.13 练习 第18章 Internet编程 18.1 网络通信 18.2 包与套接字 18.3 预备知识 18.4 开始Internet编程 18.5 获取时间 18.6 与Whois服务器通信 18.7 获取主页 18.8 发送和接收电子邮件 18.9 双向通信 18.10 小结 18.11 练习 第19章 Linux下的C语言编程 19.1 什么是Linux 19.2 Linux下的C语言编程 19.3 “Hello Linux”程序 19.4 进程 19.5 父进程和子进程 19.6 更多的进程 19.7 僵尸进程和孤儿进程 19.8 一个有趣的现象 19.9 小结 19.10 练习 第20章 更多Linux编程 20.1 用信号通信 20.2 处理多个信号 20.3 注册共同的句柄 20.4 阻止信号 20.5 事件驱动编程 20.6 学习更多Linux编程知识 20.7 小结 20.8 练习 附录A 优先级表 附录B 库函数 附录C 捕捉错误 附录D ASCII表 附录E Helper.h文件 附录F 安装Linux

<<C程序设计基础教程>>

章节摘录

对于许多问题的了解，很多人是在经意或不经意的情况下获得的。虽然人类具有智慧，但并不能独立完成所有的事情，必须要依赖于别人。你可能会请一个修理工来修理你的自行车，雇一个园丁来修剪你的草坪，或者需要一个仓库来存储每月的货物。

对计算机程序（简单的程序除外），也会有完全类似的情形。它不能处理所有的工作，它需要一些其他独立的实体来代替它完成工作。在C语言中，这种实体称为函数。

这一章中将研究这些函数。

你会看到函数的许多不同特点，从最简单的函数开始，着力说明C语言函数强有力的功能。

5.1 什么是函数 函数是一个独立的语句块，该语句块完成一个单一任务。

每一个C语言程序都可以看成这样一些函数的集合。

正如上面说的那样，使用函数就好比你去雇一个人来为你完成某项特定的工作。

与这个人打交道有时非常简单，有时又非常复杂。

假定你有一件事，这件事会严格按时去做，比如对摩托车每两个月进行一次保养。

到时，你就会去服务站对机修工说：“到时候了，拿去做吧。”

对此，你没必要给他什么提示，因为这个机修工知道他的工作是什么；你也没必要告诉他如何做这项工作，因为机修工知道他要做些什么。

你没有必要告诉他怎么去做。

假定对摩托车的保养是按惯例进行的，那么机修工就会去做那些该做的事。

<<C程序设计基础教程>>

编辑推荐

现在的C程序员，不仅需要精通这种语言的复杂语法，而且还要了解它在各种操作系统下的不同用法，比如Windows和Linux，更需学会在如今占统治地位的Internet环境下的编程。这本教材全面涵盖了这三方面的主题，它是一本全面讲解C编程的经典教科书。

学习《C程序设计基础教程（第8版）》不需要读者有任何编程的背景，它从基础开始，循序渐进，直至最后的Internet编程，因此读者会发现理解其中的复杂主题是一件轻松的事情。每一章都包含精选的例子，以使读者更容易理解各章的内容。

《C程序设计基础教程（第8版）》主要特点

传统的C编程	指针	完整建立C程序的过程
低级文件I/O	结构/联合体	位运算符
Linux下的C编程	信号与信号处理	信号
事件驱动的编程	采用GTK库的GNOME编程	Windows下的C编程
Windows消息的结构	鼠标事件编程	GDI
建立时间客户程序	发送/接收电子邮件	Whois和HTTP客户程序

<<C程序设计基础教程>>

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>