

<<深入体验C语言项目开发>>

图书基本信息

书名：<<深入体验C语言项目开发>>

13位ISBN编号：9787302256625

10位ISBN编号：7302256624

出版时间：2011-7

出版时间：清华大学

作者：薛小龙

页数：367

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>

<<深入体验C语言项目开发>>

内容概要

c语言是当今使用最为频繁的编程语言之一，一直在开发领域占据重要的地位。本书通过10个综合实例的实现过程，详细讲解了c语言在实践项目中的综合运用过程。这些项目从作者的学生时代写起，到项目经理结束，贯穿于作者最重要的开发时期。第1章讲解俄罗斯方块游戏的具体实现流程；第2章讲解成绩管理系统的具体实现流程；第3章讲解ping和tcp网络系统的具体实现流程；第4章讲解工资管理系统的具体实现流程；第5章讲解绘图板系统的具体实现流程；第6章讲解文本编辑器系统的具体实现流程；第7章讲解图书借阅系统的具体实现流程；第8章讲解udp传输系统的具体实现流程；第9章讲解推箱子游戏的具体实现流程；第10章讲解媒体播放器的具体实现流程。在具体讲解每个实例时，都遵循项目的进度来讲解，从接到项目到具体开发，直到最后的调试和发布。内容循序渐进，并穿插了学习技巧和职场生存法则，引领读者能够全面掌握c语言开发方法。另外，本书的配套光盘中提供了书中实例的源代码、项目实例的视频讲解，还免费赠送10个典型案例的源代码。

《深入体验c语言项目开发》不但适用于c语言的初学者，也适于有一定c语言基础的读者，甚至也可以作为有一定造诣的程序员们的参考用书。

<<深入体验C语言项目开发>>

书籍目录

第1章 俄罗斯方块游戏

- 1.1 第一个项目
 - 1.1.1 老师的作业
 - 1.1.2 准备工作
- 1.2 功能分析
 - 1.2.1 系统需求分析
 - 1.2.2 结构规划
 - 1.2.3 选择工具
- 1.3 总体设计
 - 1.3.1 运行流程分析
 - 1.3.2 核心处理模块分析
- 1.4 数据结构
- 1.5 一个神秘的箱子
- 1.6 具体实现
 - 1.6.1 预处理
 - 1.6.2 主函数
 - 1.6.3 界面初始化
 - 1.6.4 时钟中断处理
 - 1.6.5 更新速度和成绩, 显示帮助信息
 - 1.6.6 满行处理
 - 1.6.7 显示/消除方块
 - 1.6.8 对方块的操作处理
- 1.7 最后的战役——测试运行
- 1.8 我的总结

第2章 成绩管理系统

- 2.1 第一个盈利的项目
 - 2.1.1 会长来访
 - 2.1.2 组建团队
 - 2.1.3 小会议
- 2.2 系统需求分析
 - 2.2.1 开发目标
 - 2.2.2 市场需求分析
- 2.3 模块分析和数据结构设计
 - 2.3.1 功能模块设计
 - 2.3.2 规划项目函数
- 2.4 前期编码工作
 - 2.4.1 预处理
 - 2.4.2 主函数
 - 2.4.3 系统主菜单函数
 - 2.4.4 表格显示信息
 - 2.4.5 格式化输入数据
- 2.5 后期编码工作
 - 2.5.1 信息查找
 - 2.5.2 添加用户记录
 - 2.5.3 查询用户记录

<<深入体验C语言项目开发>>

- 2.5.4 删除用户记录
- 2.5.5 修改用户记录
- 2.5.6 插入用户记录
- 2.5.7 统计用户记录
- 2.5.8 排序处理
- 2.5.9 存储用户信息
- 2.6 测试
 - 2.6.1 调试预览
 - 2.6.2 学校验收
- 2.7 我的总结
- 2.8 两点心得体会
 - 2.8.1 为需求而生的链表
 - 2.8.2 再谈函数, 引发模块化设计的深思
- 第3章 ping和tcp网络系统
 - 3.1 踏上求职路
 - 3.1.1 写求职信
 - 3.1.2 随遇而安
 - 3.2 踏入职场
 - 3.3 第一个项目
 - 3.3.1 我的任务
 - 3.3.2 规划流程
 - 3.4 收集资料
 - 3.5 总体设计
 - 3.6 设计数据结构和规划函数
 - 3.6.1 设计数据结构
 - 3.6.2 构成函数介绍
 - 3.7 编码工作
 - 3.7.1 预处理
 - 3.7.2 初始化处理
 - 3.7.3 控制模块
 - 3.7.4 数据报解读处理
 - 3.7.5 ping测试处理
 - 3.7.6 主函数
 - 3.8 测试
 - 3.9 学习tcp
 - 3.9.1 功能分析
 - 3.9.2 模块分析
 - 3.9.3 系统函数
 - 3.10 分析源代码
 - 3.10.1 服务器端
 - 3.10.2 客户端
 - 3.11 和hr的谈话
 - 3.12 我的总结
 - 3.13 visual c++ 6.0真的很好用
- 第4章 工资管理系统
 - 4.1 了解公司的组织结构
 - 4.1.1 公司的现状

<<深入体验C语言项目开发>>

- 4.1.2 我的开发部
 - 4.2 新的项目
 - 4.2.1 早会的任务
 - 4.2.2 初见客户
 - 4.2.3 我们的团队
 - 4.3 项目规划分析
 - 4.3.1 项目目标
 - 4.3.2 功能模块分析
 - 4.4 用数组而不用链表
 - 4.5 进入第二阶段
 - 4.5.1 设计数据结构
 - 4.5.2 规划项目函数
 - 4.6 第三阶段
 - 4.6.1 预处理
 - 4.6.2 查找定位模块
 - 4.6.3 格式化输入模块
 - 4.6.4 增加记录模块
 - 4.6.5 修改记录模块
 - 4.6.6 删除记录模块
 - 4.6.7 插入记录模块
 - 4.6.8 存储记录模块
 - 4.7 还是第三阶段
 - 4.7.1 主函数模块
 - 4.7.2 主菜单模块
 - 4.7.3 统计记录模块
 - 4.8 客户有变
 - 4.8.1 查询记录模块
 - 4.8.2 排序显示模块
 - 4.8.3 最后的一些调整
 - 4.9 项目调试, 选择最合适的, 而不是最好的
 - 4.9.1 调试预览
 - 4.9.2 验收
 - 4.10 何谓冒泡排序
 - 4.11 谈客户的那些事
 - 4.12 我的总结
- 第5章 绘图板系统
- 5.1 同事们的聚会
 - 5.2 新的项目
 - 5.2.1 休假失败
 - 5.2.2 新的项目
 - 5.2.3 我们的团队
 - 5.3 项目规划分析
 - 5.3.1 绘图板的核心技术
 - 5.3.2 功能描述
 - 5.3.3 总体设计
 - 5.4 第二个阶段
 - 5.4.1 设计数据结构

<<深入体验C语言项目开发>>

- 5.4.2 规划系统函数
- 5.5 prb的编码过程
 - 5.5.1 预处理模块
 - 5.5.2 功能控制模块
 - 5.5.3 保存加载模块
 - 5.5.4 鼠标控制模块
- 5.6 我的编码过程
 - 5.6.1 图形绘制模块
 - 5.6.2 主函数模块
- 5.7 项目调试
 - 5.7.1 系统调试
 - 5.7.2 验收
- 5.8 调试的烦恼——dos抓图和操控
- 5.9 我的总结——同事之间的那些事
- 第6章 文本编辑器系统
 - 6.1 庆功晚会
 - 6.2 新的挑战
 - 6.2.1 新招的实习生
 - 6.2.2 新的项目
 - 6.2.3 我们的团队
 - 6.3 功能分析
 - 6.3.1 功能分析
 - 6.3.2 系统总体设计
 - 6.4 设计数据结构和规划系统函数
 - 6.4.1 设计数据结构
 - 6.4.2 规划系统函数
 - 6.5 prb的编码过程
 - 6.5.1 预处理模块
 - 6.5.2 绘制主窗口
 - 6.5.3 文本字符显示输出
 - 6.5.4 删除字符
 - 6.5.5 插入字符
 - 6.5.6 选定文本
 - 6.6 我的任务
 - 6.6.1 菜单控制
 - 6.6.2 文件操作
 - 6.6.3 主函数
 - 6.7 项目调试
 - 6.7.1 系统调试
 - 6.7.2 验收
 - 6.8 我的总结——上下级相处的那些事
- 第7章 图书借阅系统
 - 7.1 生活的压力
 - 7.2 同学来访
 - 7.2.1 新的项目
 - 7.2.2 我们的团队
 - 7.3 项目规划分析

<<深入体验C语言项目开发>>

- 7.3.1 市场需求
- 7.3.2 功能介绍
- 7.3.3 模块划分
- 7.4 规划系统函数
- 7.5 我的工作
 - 7.5.1 定义结构体
 - 7.5.2 建立图书信息库
 - 7.5.3 主菜单和密码处理
 - 7.5.4 系统模式
 - 7.5.5 查看图书模块
 - 7.5.6 借阅处理模块
 - 7.5.7 查找和修改
 - 7.5.8 删除信息
 - 7.5.9 系统主函数
- 7.6 项目调试
 - 7.6.1 系统调试
 - 7.6.2 验收
- 7.7 我的总结——谈私活的那些事
- 第8章 udp传输系统
 - 8.1 客户的来访
 - 8.2 一个私单
 - 8.3 项目规划分析
 - 8.3.1 功能描述
 - 8.3.2 功能模块设计
 - 8.4 设计数据结构
 - 8.5 规划系统函数
 - 8.6 写代码
 - 8.6.1 预处理
 - 8.6.2 初始化模块处理
 - 8.6.3 获取参数
 - 8.6.4 用户帮助模块
 - 8.6.5 广播消息发送模块
 - 8.6.6 广播消息接收模块
 - 8.6.7 多播功能控制模块
 - 8.6.8 多播消息发送模块
 - 8.6.9 多播消息接收模块
 - 8.6.10 主函数
 - 8.7 项目调试
 - 8.7.1 系统调试
 - 8.7.2 验收
 - 8.8 我的总结——拼搏和耐心真的很重要
 - 8.9 今天你跳槽了吗
- 第9章 推箱子游戏
 - 9.1 很累的地下工作
 - 9.2 成立自己的团队
 - 9.3 第一个单子
 - 9.4 项目规划分析

<<深入体验C语言项目开发>>

- 9.4.1 功能描述
- 9.4.2 功能模块分析
- 9.4.3 剖析执行流程
- 9.5 设计数据结构, 规划系统函数
 - 9.5.1 设计数据结构
 - 9.5.2 规划系统函数
- 9.6 编码
 - 9.6.1 预处理
 - 9.6.2 初始化模块
 - 9.6.3 画图模块
 - 9.6.4 移动箱子模块
 - 9.6.5 移动小人模块
 - 9.6.6 功能控制模块
 - 9.6.7 系统主函数
- 9.7 项目调试
 - 9.7.1 系统调试
 - 9.7.2 验收
- 9.8 我的总结
- 9.9 我有一颗创业心
- 第10章 媒体播放器
 - 10.1 程序员很不容易
 - 10.2 艰巨的项目
 - 10.3 功能分析
 - 10.4 项目计划书
 - 10.5 搭建环境
 - 10.5.1 搭建directshow sdk开发环境
 - 10.5.2 搭建visual studio 2010开发环境
 - 10.5.3 配置directshow sdk开发环境
 - 10.6 设计filtergraph结构
 - 10.6.1 设计filtergraph结构
 - 10.6.2 实现graphedit模拟
 - 10.7 设计界面
 - 10.8 具体编码
 - 10.8.1 媒体控制类处理
 - 10.8.2 实现播放器主题
 - 10.9 项目调试
 - 10.9.1 系统调试
 - 10.9.2 验收
 - 10.10 升职的惊喜
 - 10.11 升职的原因
 - 10.12 压力依旧, 拼搏继续

<<深入体验C语言项目开发>>

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>