

<<C程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<C程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787505354043

10位ISBN编号：7505354043

出版时间：2000-03

出版时间：电子工业出版社

作者：莉

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程序设计教程>>

内容概要

C程序设计编程灵活，是现代程序设计的基础。

C语言本身具有简洁、实用、代码质量高。

可移植性强等一系列优点，是一种通用性语言，非常适用于应用软件及系统软件的开发。

一个程序设计人员要学习现代化的编程技术，应该首先学会使用C语言程序设计。

本书以全国计算机等级考试（二级）最新大纲为主线，对C语言的要点进行了分析，所有实例均上机调试通过，还增加了动画与音乐制作部分。

本书主要介绍：C语言的结构特点、发展及应用、数据结构及其运算、程序流程控制、数组与函数、指针类型的各种操作、构造类型及应用、文件操作、图形与音乐制作等。

本书不仅可作为普通高校和各种培训班的教材，其内容的实用性、专业性、系统性也非常适合编程爱好者及参加全国计算机等级（二级）考试人员作为自学的参考用书。

<<C程序设计教程>>

书籍目录

第1章 C语言程序设计概述

1.1 C语言的发展、特点与应用

1.1.1 C语言的发展

1.1.2 C语言的特点

1.1.3 C语言的应用

1.2 Turbo C的集成环境

1.2.1 Turbo C 2.0的特点与配置要求

1.2.2 Turbo C 2.0的内容

1.2.3 Turbo C 2.0的安装与启动

1.2.4 TurboC的热键

1.3 C语言的数据类型

1.3.1 基本数据类型

1.3.2 常量与变量

1.3.3 不同类型数据之间的转换与运算

1.4 C语言的程序组成

1.4.1 C语言程序的组成

1.4.2 C语言的标识符

1.4.3 C语言的关键字(又称保留字)

1.4.4 C语言的运算符和表达式

1.5 本章小结

第2章 程序流程控制

2.1 顺序结构与输入/输出方法

2.1.1 C语言的顺序结构

2.1.2 基本输入/输出

2.1.3 格式化输入/输出

2.2 条件分支结构

2.2.1 if语句

2.2.2 if-else语句

2.2.3 else - if语句

2.2.4 Switch - case语句

2.3 循环结构

2.3.1 for循环

2.3.2 while循环

2.3.3 do - while循环

2.3.4 3种循环的比较

2.4 转移语句

2.4.1 goto语句

2.4.2 break语句

2.4.3 continue语句

2.5 本章小结

第3章 数组与字符串

3.1 一维数组

3.1.1 数组及其特点

3.1.2 一维数组定义与引用

3.2 多维数组

<<C程序设计教程>>

- 3.2.1 二维数组
- 3.2.2 三维数组
- 3.3 数组元素初始化
 - 3.3.1 一维数组的初始化
 - 3.3.2 二维数组的初始化
 - 3.3.3 数组用作函数参数
- 3.4 字符与数组
 - 3.4.1 字符数组
 - 3.4.2 字符串数组及其初始化
- 3.5 字符串处理函数
- 3.6 本章小结
- 第4章 函数与变量
 - 4.1 函数
 - 4.1.1 函数的定义
 - 4.1.2 函数的返回值
 - 4.1.3 函数的调用
 - 4.1.4 递归函数与递归调用
 - 4.1.5 外部函数与内部函数
 - 4.2 变量的作用域和存储类型
 - 4.2.1 变量的作用域
 - 4.2.2 变量的存储类型
 - 4.3 本章小结
- 第5章 编译预处理
 - 5.1 什么是编译预处理
 - 5.2 宏定义和宏替换
 - 5.2.1 符号常量的宏定义和宏替换
 - 5.2.2 带参数的宏定义和宏替换
 - 5.2.3 取消宏定义 (# undef)
 - 5.3 文件包含
 - 5.4 条件编译
 - 5.5 本章小结
- 第6章 指针
 - 6.1 指针和地址
 - 6.1.1 指针的概念
 - 6.1.2 指针和地址
 - 6.2 指针变量和指针运算符
 - 6.2.1 指针变量
 - 6.2.2 指针运算符
 - 6.2.3 指针的运算性质
 - 6.3 指针和函数参数
 - 6.4 指针与字符串
 - 6.5 指针与数组
 - 6.5.1 一维数组的指针
 - 6.5.2 指针与多维数组
 - 6.5.3 指针数组
 - 6.5.4 指向指针的指针
 - 6.5.5 数组指针

<<C程序设计教程>>

- 6.6 指针与函数
 - 6.6.1 函数指针
 - 6.6.2 返回指针的函数
 - 6.6.3 指向函数的指针作函数参数
- 6.7 本章小结
- 第7章 结构体与共用体
 - 7.1 结构体的定义与引用
 - 7.1.1 结构体的定义
 - 7.1.2 结构体的引用
 - 7.2 结构体与函数
 - 7.3 结构体的初始化
 - 7.4 结构体数组
 - 7.5 指向结构体的指针
 - 7.5.1 结构体指针的概念
 - 7.5.2 结构体指针的使用
 - 7.6 结构体指针与链表
 - 7.6.1 什么是链表
 - 7.6.2 链表的建立
 - 7.6.3 链表的输出
 - 7.6.4 链表的插入
 - 7.6.5 链表的删除
 - 7.7 共用体
 - 7.7.1 共用体的定义
 - 7.7.2 结构体与共用体的区别
 - 7.7.3 共用体的引用
 - 7.8 综合举例
 - 7.9 本章小结
- 第8章 枚举与位运算
 - 8.1 枚举
 - 8.1.1 枚举的定义及应用
 - 8.1.2 类型定义 (typedef)
 - 8.2 位运算
 - 8.2.1 位运算符
 - 8.2.2 位运算应用
 - 8.3 本章小结
- 第9章 文件
 - 9.1 文件概述
 - 9.1.1 文件的概念与文件结构
 - 9.1.2 文件系统的缓冲性
 - 9.2 标准文件输入 / 输出
 - 9.3 缓冲型文件的输入 / 输出
 - 9.3.1 文件类型指针
 - 9.3.2 缓冲型文件的输入 / 输出函数
 - 9.3.3 文件的打开与关闭
 - 9.3.4 文件的读写
 - 9.3.5 文件的定位
 - 9.3.6 出错检测

<<C程序设计教程>>

9.3.7 其他缓冲型文件函数

9.4 本章小结

第10章 图形与音乐制作

10.1 字符屏幕管理

10.1.1 显示模式简介

10.1.2 PC机的显示适配器

10.1.3 字符屏幕操作函数

10.1.4 字符属性控制函数

10.1.5 字符屏幕显示状态函数

10.2 图形屏幕管理

10.2.1 图形系统简介

10.2.2 颜色设置

10.3 常用绘图函数

10.3.1 常用绘图函数

10.3.2 填充模式函数

10.3.3 着色函数

10.3.4 图形模式下的字符输出函数

10.4 动画制作

10.5 音乐制作

10.5.1 音响制作函数

10.5.2 乐谱制作知识

10.6 本章小结

附录A 常用字符与ASCII码对照表

附录B 全国计算机等级考试(二级)最新大纲

<<C程序设计教程>>

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>