

<<C语言程序设计>>

图书基本信息

书名：<<C语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787508470733

10位ISBN编号：7508470737

出版时间：2010-1

出版时间：水利水电出版社

作者：丁亚涛 编

页数：247

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语言程序设计>>

前言

80年代以来，信息革命的浪潮席卷全球，电子计算机的广泛应用是这场革命的标志和先导。和发达国家相比，我国虽起步稍晚，但来势之猛、发展速度之快、成就之大，举世瞩目。如今，计算机已成为人们进行各种社会活动不可缺少的工具。其应用范围早已超出了传统意义上的“计算”和“控制”范畴，进入了非数值处理乃至社会交往、家庭生活的各个领域，可以毫不夸张地说，凡是一切有人类思维存在的地方，计算机就有它的用武之地。

因此，了解计算机科学，掌握计算机技术，已成为社会对人才的基本要求。换而言之，学会使用计算机是面向21世界青年人才所必备的技术技能，也是提高我们伟大民族整体科学技术水平的象征。

在普及计算机知识，推广计算机应用方面，各类计算机图书起到了不可估量的作用。但在琳琅满目的计算机书架上，真正着眼于大专及其以下各类中等专业学校、技术学校以及相关职业学校学生的计算机教材尚显不足。中国科学技术大学出版社和安徽省大、中专计算机教学研究会认真抓了此项工作，组织编写了这套大、中专计算机系列教材，以适应相应层次读者的需要，无疑值得称赞。

<<C语言程序设计>>

内容概要

本书第二版是普通高等教育“十一五”国家级规划教材。

本书在延续二版编写风格的基础上，根据计算机技术的发展，结合作者多年教学实践与研发经验，并考虑到读者的反馈信息，对各个章节的内容、结构等进行了修订、调整、完善和补充。

全书分为12章，主要内容包括：C语言概述、数据类型、运算符和表达式、简单程序设计、选择结构程序设计、循环结构程序设计、数组、函数、指针、结构体、共用体与枚举，位运算，文件，面向对象程序设计及C++简介。

本书采用“案例驱动”的编写方式，以程序设计为中心，语法介绍精炼，内容叙述深入浅出、循序渐进，程序案例生动易懂，具有很好的启发性。

每章均配备教学课件和精心设计的习题。

本书配套的《C语言程序设计实训与考试指导(第三版)》附有光盘和C语言题库及练习软件系统，以方便读者复习考试和上机操作，其中大容量题库及练习软件系统经过长期的测试和验证，对教学具有很高的参考价值。

本书既可以作为本专科院校C语言程序设计的教材，又可以作为自学者的参考用书，同时还可供各类考试人员复习参考。

<<C语言程序设计>>

书籍目录

第一版序再版前言第1章 C语言概述 1.1 程序设计的基本概念 1.1.1 程序的概念 1.1.2 程序设计的一般过程 1.1.3 程序设计的方法 1.2 C语言概况 1.2.1 C语言的发展 1.2.2 C语言的特点 1.3 简单的C语言程序 1.4 算法 1.4.1 算法概述 1.4.2 算法的表示 1.5 C语言编程环境 1.5.1 Turbo C 2.0编程环境 1.5.2 Visual C++6.0编程环境 本章小结 习题一第2章 数据类型、运算符和表达式 2.1 数据类型 2.1.1 数据类型概述 2.1.2 整数类型 2.1.3 实型 2.1.4 字符型 2.2 标识符、常量与变量 2.2.1 标识符 2.2.2 常量 2.2.3 变量 2.2.4 溢出与舍入误差 2.3 运算符与表达式 2.3.1 算术运算符与算术表达式 2.3.2 赋值运算符与赋值表达式 2.3.3 算术表达式的书写 2.3.4 逗号运算符与逗号表达式 2.4 数据类型转换 2.4.1 类型转换概述 2.4.2 自动类型转换 2.4.3 赋值类型转换 2.4.4 强制类型转换 2.4.5 小结 2.5 程序举例 本章小结 习题二第3章 简单程序设计 3.1 C语言语句 3.2 程序结构 3.2.1 程序结构简介 3.2.2 顺序结构 3.3 赋值语句 3.3.1 基本赋值语句 3.3.2 复合赋值语句 3.4 数据输入与输出 3.4.1 格式化输出函数printf 3.4.2 格式化输入函数scanf 3.4.3 字符数据的输入与输出 3.5 程序举例 本章小结 习题三第4章 选择结构程序设计 4.1 关系运算符与关系表达式 4.1.1 关系运算符 4.1.2 关系表达式 4.2 逻辑运算符与逻辑表达式 4.2.1 逻辑运算符 4.2.2 逻辑表达式 4.3 if语句 4.3.1 单分支if语句 4.3.2 双分支if语句 4.3.3 多分支选择结构 4.3.4 if语句的嵌套 4.3.5 条件运算符和条件表达式 4.4 switch语句 4.5 程序举例 本章小结 习题四第5章 循环结构程序设计 5.1 循环的基本概念 5.1.1 方法的探索 5.1.2 循环结构语句 5.2 while循环 5.3 do-while循环 5.4 for循环 5.5 循环嵌套 5.6 break语句、continue语句和goto语句 5.6.1 break语句 5.6.2 continue语句 5.6.3 goto语句 5.7 程序举例 本章小结 习题五第6章 数组 6.1 数组的基本概念 6.2 一维数组 6.3 二维数组和 multidimensional array 6.4 字符数组与字符串 6.4.1 字符数组的定义、初始化和引用 6.4.2 字符串函数 6.5 程序举例 本章小结 习题六第7章 函数 7.1 函数的定义和调用 7.1.1 函数定义 7.1.2 函数调用 7.1.3 参考传递 7.1.4 函数声明 7.4 标识符作用域 7.5 存储类型 7.5.1 自动(auto)类型 7.5.2 寄存器(register)类型 7.5.3 静态(static)类型 7.5.4 外部(extern)类型 7.6 递归函数 7.7 程序示例 本章小结 习题七第8章 指针 8.1 指针的概念 8.2 指针变量的定义和初始化 8.3 指针运算 8.3.1 *运算符和取地址运算符& 8.3.2 指针变量的引用 8.3.3 指针的算术运算和关系运算 8.4 指针与数组 8.4.1 指针与字符数组 8.4.2 指针与其他类型数组 8.4.3 指针与二维数组 8.5 指针与函数 8.5.1 指针作为函数的参数 8.5.2 函数指针 8.5.3 返回指针的函数 8.6 程序示例 本章小结 习题八第9章 结构体、共用体与枚举 9.1 结构体 9.1.1 结构体类型的定义 9.1.2 结构体变量的定义和初始化 9.1.3 结构体变量的引用 9.1.4 结构体数组 9.1.5 结构体指针 9.1.6 结构体与函数 9.2 共用体 9.2.1 共用体类型的定义 9.2.2 共用体变量的说明和引用 9.3 枚举类型 9.3.1 枚举类型的定义 9.3.2 枚举变量的定义和引用 9.4 用户定义类型 9.5 程序举例 本章小结 习题九第10章 位运算 10.1 几个基本概念 10.1.1 字节与位 10.1.2 原码 10.1.3 反码 10.1.4 补码 10.2 位运算符和位运算 10.2.1 按位取反 10.2.2 按位与 10.2.3 按位或 10.2.4 按位异或 10.2.5 左位移 10.2.6 右位移 10.3 程序举例 本章小结 习题十第11章 文件 11.1 文件概述 11.1.1 文件的概念 11.1.2 文件的分类 11.2 文件操作 11.2.1 FILE文件类型指针 11.2.2 文件的打开操作 11.2.3 文件的关闭操作 11.2.4 文件的读写操作 11.3 文件的定位 11.3.1 置文件位置指针于文件开头位置的函数rewind 11.3.2 改变文件位置指针位置的函数fseek 11.3.3 取得文件当前位置的函数ftell 11.3.4 文件的错误检测 11.4 编译预处理 11.4.1 宏定义 11.4.2 文件包含 11.4.3 条件编译 11.5 程序举例 本章小结 习题十一第12章 面向对象及C++简介 12.1 C++概述 12.1.1 C++语言的发展 12.1.2 C++语言的特点 12.1.3 面向对象程序设计概述 12.2 C++程序结构 12.2.1 几个简单的C++程序 12.2.2 C++程序的基本组成 12.2.3 数据的输入和输出 本章小结 习题十二附录A 常用字符与ASCII码对照表附录B turbo C 2.0常用库函数附录C turboC2.0和VisualC++在编辑C程序时的区别参考文献

<<C语言程序设计>>

章节摘录

计算机系统由硬件系统和软件系统构成，其中软件系统主要由程序组成，没有软件的计算机系统几乎做不了任何事情。

软件来源于程序开发，而程序开发的平台是各种计算机程序设计语言。

1.1.1 程序的概念 日常词汇中，“程序”是事情进行的先后次序，例如“工作程序”、“法律程序”等。

计算机程序指的是存储在计算机中的可以被计算机识别并运行的一系列指令。

人们为了完成某种任务而编写一系列指令的过程就是程序设计。

由于任务的复杂性和多样性，程序设计一般很难做到一次就能达到要求，程序设计过程中还需要不断地修改和完善，这个过程称为调试和测试。

1.1.2 程序设计的一般过程 程序设计的过程通常包括：问题分析与描述、编写程序代码、运行与调试。

问题分析与描述是在对问题理解的基础上进行数据描述和功能描述，进而为编写代码提供依据，指定任务。

编写代码阶段是问题在计算机上实现的过程，就像把人的思想写成有条理的文字一样。

运行与调试的过程是验证代码正确与否的过程，也是代码和计算机硬件契合的过程。

软件毕竟需要在硬件系统上执行，其运行过程与结果是否符合需求还需要进一步的验证。

C语言程序的设计过程可以用框图描述，如图1.1所示。

<<C语言程序设计>>

编辑推荐

《C语言程序设计（第3版）》特色：紧扣教学（考试）大纲，精心设计教学内容，适合教学采用“案例驱动”编写方式，有助于激发学习兴趣 以程序设计为中心，语法介绍循序渐进，文叙精炼 结合主要知识点，精选180多个经典程序实例，并有程序运行结果 运行结果兼容TurboC2.0和VisualC++6.0，若有区别分别给出，并有详细分析 配有300多道习题（选择、填空、阅读程序、程序设计等），供读者练习与自测 配套《C语言程序设计实训与考试指导（第三版）》的光盘中含有C语言题库及练习软件系统，可以自动组卷（100套测试题）和评分 提供相关教学资源 研发了集组卷、机考、评分等于一体的机上考试系统

<<C语言程序设计>>

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>