

<<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：9787040081312

10位ISBN编号：7040081318

出版时间：2000-5

出版时间：高等教育出版社

作者：周察金

页数：303

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

本书是根据教育部制订的中等职业学校计算机应用专业“C语言程序设计教学大纲”编写的教材。本书编写中还参照了教育部考试中心颁发的“全国计算机等级考试大纲”和计算机行业协会颁发的“初级程序员考试大纲”。

本书以初学C语言程序设计的读者为对象，以Turbo C 2.0为蓝本，介绍C语言的基础知识。

本书根据中等职业学校计算机教学的实际，合理选取材料，精简概念，详细介绍C语言程序设计的基础知识。

本书按照学生的认识规律和模块化的思想，以程序设计为主线，由浅入深地安排教学内容。

全书共九章：第一章介绍C语言的基础知识和Turbo C集成环境的使用，并通过两个程序的演示，显示了C语言在数值计算和绘制图形方面的功能，激发学生学习C语言的兴趣。

第二章介绍C语言的图形函数和使用C语言的库函数设计C程序的知识。

绘制图形的函数比较简单，学生能方便地使用它们作出简单的图形。

这样安排，既有利于搞好C语言程序设计的入门教学，又能及时建立学生的成就感，增强学生学好C语言的信心。

第三章介绍基本输入输出函数和C语言的数据类型。

学习C语言的数据类型是为下一步学习C语言程序设计知识打基础；程序中使用输入输出函数，有利于用程序运行结果说明C语言的基础知识。

第四章介绍C程序的三种基本结构和C语言的运算符与表达式。

把运算符、表达式和程序设计结合起来介绍，有利于突出程序设计这条主线，有利于调动学生的学习积极性。

第五章介绍结构化程序设计的知识和用户自定义函数的使用。

第六章介绍数组的知识，使用数组方便地处理一组数据类型相同的数据。

第七章简介指针的基础知识，使用指针灵活地编写C程序。

第八章介绍对文件操作的知识。

第九章简介结构体、共用体和位运算的基础知识。

全书可以分为两个模块。

第一章至第五章为第一个模块，主要介绍C语言程序设计的基础知识和绘制图形的基础知识。

第六章至第八章为第二个模块，主要介绍C语言程序设计的常用知识。

第九章为选学内容，供需要的学校选用。

本书在每章开头指出学习目标，以利于学生明确学习目的；每章结尾给出小结，帮助学生掌握本章所学的知识；并精心安排上机实验，把课堂教学和上机实验有机地结合在一起。

本书使用通俗易懂的语言叙述C语言的基础知识，大量使用程序运行的结果解释C语言的知识，使用详细的分析引导学生完成C程序的设计。

<<C语言程序设计>>

内容概要

《教育部规划中等职业学校教材：C语言程序设计》是根据教育部制订的中等职业学校计算机应用专业的“C语言程序设计”教学大纲编写的教材。

《教育部规划中等职业学校教材：C语言程序设计》以Turbo C 2.0为蓝本，以初学C语言程序设计的读者为对象，详细介绍了C语言的数据类型、运算符和表达式。

C语言的常用库函数、图形函数和用户自定义函数，C程序的基本结构和结构化程序设计方法，以及数组、指针、文件等C语言程序设计的基础知识。

并对变量的存储类型、结构体、共用体和位运算作了简单介绍。

《教育部规划中等职业学校教材：C语言程序设计》以程序设计为主线，由浅入深、循序渐进地组织教材内容，结构合理，例题丰富，通俗易懂，便于自学。

《教育部规划中等职业学校教材：C语言程序设计》大量使用程序运行的结果帮助理解C语言的基础知识，对学生可能遇到的难点作了清楚、详细的阐述，并且在每章开头指出学习目标，每章结尾给出小结、习题、上机实验，把教材和上机实践有机地结合在一起，既有利于教师组织教学，又大大减轻了学生学习C语言的困难。

《教育部规划中等职业学校教材：C语言程序设计》可作为中等职业学校计算机应用及相关专业的教材，还可作为初级程序员、计算机等级考试等各类培训班的培训教材，也可供自学C语言程序设计的读者选用。

<<C语言程序设计>>

书籍目录

第一章 C语言基础1.1 C语言概述1.1.1 程序设计语言简介1.1.2 C语言概述1.2 TurboC的安装、启动和退出1.2.1 TurboC的安装1.2.2 TurboC的启动和退出1.3 TurboC集成环境简介1.3.1 TurboC系统菜单的操作方法1.3.2 创建C程序1.3.3 TurboC的常用编辑键1.3.4 TurboC的其他常用功能1.4 C程序概述1.4.1 两个简单的C程序1.4.2 C程序的基本规则小结习题上机实验第二章 C语言绘图基础2.1 库函数2.1.1 库函数简介2.1.2 include命令2.1.3 库函数的调用2.2 图形模式的设置与关闭2.2.1 图形模式2.2.2 设置和关闭图形模式2.2.3 用C语言绘图的基本步骤2.2.4 屏幕坐标2.3 颜色控制函数2.3.1 颜色简介2.3.2 设置屏幕颜色2.4 基本绘图函数2.4.1 画直线函数2.4.2 画矩形函数2.4.3 画圆函数2.4.4 设置线型和线宽2.5 填充图形2.5.1 设置填充模式2.5.2 填充基本图形的函数2.5.3 填充任意封闭图形的函数2.6 在图形模式下显示字符2.6.1 改变当前输出位置的函数2.6.2 图形模式下的文本输出函数2.6.3 文本字体设置函数小结习题二上机实验第三章 数据类型3.1 C语言的数据类型3.2 常量与变量3.2.1 常量3.2.2 变量3.3 基本数据类型3.3.1 整型数据3.3.2 实型数据3.3.3 字符型数据3.4 基本输入输出函数3.4.1 printf函数3.4.2 scanf函数3.4.3 getchar函数与putchar函数小结习题三上机实验第四章 C程序设计基础4.1 算术运算符和算术表达式4.1.1 算术运算符4.1.2 算术表达式4.1.3 自增和自减运算符4.2 顺序结构程序设计4.3 关系运算符和关系表达式4.3.1 关系运算符4.3.2 关系表达式4.4 逻辑运算符和逻辑表达式4.4.1 逻辑运算符4.4.2 逻辑表达式4.5 选择结构程序设计4.5.1 单分支选择结构4.5.2 双分支选择结构4.5.3 多分支选择结构4.6 循环结构程序设计4.6.1 while语句4.6.2 dowhile语句4.6.3 for语句4.6.4 循环的嵌套4.6.5 break语句和continue语句4.6.6 程序设计举例4.7 程序调试4.7.1 程序调试4.7.2 程序设计常见错误小结习题四上机实验第五章 结构化程序设计5.1 结构化程序设计简介5.2 函数定义与调用5.2.1 函数的定义5.2.2 形式参数和实际参数5.2.3 函数的调用方法5.2.4 函数的返回值5.2.5 函数的嵌套调用5.2.6 函数的递归调用5.3 局部变量和全局变量5.3.1 局部变量5.3.2 全局变量5.3.3 变量的存储类别5.4 函数的参数传递小结习题五上机实验第六章 数组6.1 一维数组6.1.1 一维数组的定义6.1.2 数组元素的赋值6.1.3 一维数组元素的引用6.1.4 一维数组的应用6.2 二维数组6.2.1 二维数组的定义和赋值6.2.2 二维数组的引用6.3 字符数组6.3.1 字符数组的定义和赋值6.3.2 字符串与字符数组6.3.3 字符数组的引用6.3.4 字符串处理函数6.3.5 字符数组应用举例6.3.6 二维字符数组小结习题六上机实验第七章 指针简介7.1 指针的概念7.2 指针变量的定义和引用7.2.1 指针变量的定义和赋值7.2.2 指针变量的引用7.3 指针变量作为函数参数7.4 指针与数组7.4.1 数组的地址7.4.2 指针与一维数组7.4.3 指针与字符数组小结习题七上机实验第八章 文件8.1 文件的打开与关闭8.1.1 文件概述8.1.2 文件指针8.1.3 打开与关闭文件8.2 文件的读写8.2.1 读写一个字符8.2.2 读写一个字符串8.2.3 格式化读写数据8.3 文件定位8.3.1 移动位置指针8.3.2 测试位置指针的当前位置8.4 随机读写8.4.1 读数据块函数8.4.2 写数据块函数8.5 应用实例.....第九章 结构体、共用体与位运算简介

<<C语言程序设计>>

章节摘录

我们知道，计算机完成的任何工作，都是计算机运行程序的结果。而计算机运行的程序，又都是使用某种程序设计语言编写的。

自从计算机发明以来，程序设计语言已经经历了机器语言、汇编语言、高级语言等几个主要发展阶段。

1. 机器语言 机器语言是人们最早使用的程序设计语言。

由于计算机硬件只能识别和处理0与1这两个代码，所以机器语言只使用0和1这两个代码组成计算机的机器指令，控制硬件完成指定的操作。

例如，用二进制数“10110110”代表加法运算，用“10110101”代表减法运算。

用机器语言编写的程序能够被计算机直接理解和执行，程序的执行效率非常高，这是机器语言的最大优点。

但机器语言与人们习惯使用的自然语言相差太大，它难读、难记、难写、难修改，用它来编写程序很不方便。

并且硬件设备不同的计算机，它的机器语言也有差别，用机器语言为某一类型计算机编写的程序较难移植到其他类型的计算机上。

所以，早先只有专业程序员才能使用机器语言完成编写程序的工作，现在人们一般都不使用机器语言编写程序。

2. 汇编语言 由于机器语言编写程序难度很大，人们又设计出了汇编语言。

汇编语言使用一些符号来代表机器语言中的二进制代码，以帮助记忆和理解机器语言。

例如，汇编语言使用“ADD”表示加法运算，这比使用二进制数“10110110”代表加法运算容易记忆和理解。

汇编语言比机器语言简洁易记，并且汇编语言可以直接对计算机的硬件操作，所以，汇编语言编写的程序执行效率也非常高。

早先的操作系统软件主要是用汇编语言编写的。

汇编语言和机器语言一样，对不同的计算机硬件设备，需要使用不同的汇编语言指令，因此汇编语言程序不利于在不同计算机系统之间移植。

并且，汇编语言与人们习惯使用的自然语言还有较大差距，用汇编语言编写程序仍然很困难。

所以，现在汇编语言一般在专业程序设计员中使用，而非专业程序设计员编写应用程序则较少使用汇编语言。

汇编语言是面向机器的语言，它可以直接对计算机的硬件操作，人们称这种语言为低级语言。

<<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>