

<<C语言程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<C语言程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787115295996

10位ISBN编号：7115295999

出版时间：2013-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：李丽娟

页数：300

字数：534000

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语言程序设计教程>>

前言

“C语言程序设计”是计算机专业及理工类各专业重要的基础课程之一。理论联系实际是该课程的特点之一，怎样将理论知识应用于解决实际问题学好这门课程的重点和难点。

为适应我国计算机技术的应用和发展，以培养学生解决问题的能力为目的，作者根据多年的实际教学经验，结合当前高等教育大众化的趋势，在分析国内外多种同类教材的基础上，编写了本书。

本教材于2006年出版，2009年进行改版，出版了《C语言程序设计教程》（第2版），并于2011年将该教材内容进行分离和重组，直接从函数部分开始，加入C++语言的入门基础，出版了《C/C++语言程序设计教程——从模块化到面向对象》（第3版）。

本书在继承前两种教材特色的基础上，结合作者多年的教学经验，并特别根据近几年教学改革的实践以及对人才培养的高标准要求，对其内容做了进一步的优化、补充和完善。

通过理论联系实际，采用计算思维的方法，引导和启发学生的思维。

书中将程序案例分为两种类型，一种为了解基本知识型，主要是通过程序加深对基础知识的理解和掌握；另一种为应用型，通过对实际案例问题的分析，逐步引导学生掌握思考和解决问题的方法。

大部分案例都留有思考问题，鼓励学生对解决问题的方法能举一反三，激发学生创新思考。

近几年教学实践表明，在程序设计课程教学中采用计算思维的方法来解决问题，有利于培养学生的综合能力，对培养工程应用型人才是有益的。

实践还表明，通过用流程图来表达算法，能使学生更好地理解结构化程序设计的思想，掌握C语言程序设计的核心方法。

这些内容对于各类普通高校本科、专科学生都是适用的。

.....

<<C语言程序设计教程>>

内容概要

本书以C语言的基本语法、语句为基础，深入浅出地讲述了C语言程序设计的基本概念、思想与方法。

全书以程序案例为导向，采用计算思维的方法设计程序，通过程序案例，拓宽学生的思维，引导学生自主思考，逐步掌握程序设计的一般规律和方法。

从对基本概念的讲解到编写程序解决实际问题，本书注重解决问题的方法引导。

全书理论联系实际，突出模块化程序设计方法。

全书内容可分为三部分，共11章。

第一部分为第1章、第2章，是初学者的入门知识，简单介绍C语言的基础知识，主要内容有C语言程序的基本结构、数据类型和数据的存储方式、基本的程序表达式。

第二部分为第3章~第5章，是程序设计的基础部分，主要介绍程序算法的方法、程序语句的基本控制结构。

掌握了第一、第二部分的内容，读者可以完成简单的程序设计。

第三部分为第6章~第11章，介绍模块化程序设计的概念和实现的方法，主要内容有函数、数组、指针、结构体、文件、位运算等。

通过对这三部分知识单元的学习，读者可以逐步认识模块化程序设计的思想，掌握模块化程序设计的方法。

全书语言简洁，通俗易懂，内容叙述由浅入深。

本书适合作为大学本科和专科院校的教材，也可供一般工程技术人员参考。

<<C语言程序设计教程>>

书籍目录

第1章 引言

- 1.1 C语言的发展过程
- 1.2 C语言的特点
- 1.3 简单的C语言程序
- 1.4 C语言程序的结构
- 1.5 C语言程序的执行
 - 1.5.1 源程序翻译
 - 1.5.2 链接目标程序
 - 1.5.3 集成开发工具
- 1.6 本章小结

习题

第2章 基本的程序语句

- 2.1 预备知识
 - 2.1.1 定点数和浮点数的概念
 - 2.1.2 整型数的二进制表示
 - 2.1.3 浮点型数据的二进制表示
- 2.2 基本数据类型及取值范围
- 2.3 标识符、变量和常量
 - 2.3.1 标识符
 - 2.3.2 变量和常量
- 2.4 基本运算符、表达式及运算的优先级
 - 2.4.1 算术运算符及算术表达式
 - 2.4.2 关系运算符及关系表达式
 - 2.4.3 逻辑运算符及逻辑表达式
 - 2.4.4 位运算符及表达式
 - 2.4.5 条件运算符
 - 2.4.6 逗号表达式
 - 2.4.7 数据类型的转换
 - 2.4.8 复杂表达式的计算顺序
 - 2.4.9 C语言的基本语句结构
- 2.5 标准输入/输出函数简介
 - 2.5.1 格式化输出函数printf()
 - 2.5.2 格式化输入函数scanf()
 - 2.5.3 字符输出函数
 - 2.5.4 字符输入函数
- 2.6 程序范例
- 2.7 本章小结

习题

第3章 程序的简单算法设计

- 3.1 结构化程序的算法设计
- 3.2 结构化算法的性质及结构
 - 3.2.1 结构化算法的性质
 - 3.2.2 结构化算法的结构
- 3.3 结构化算法的描述方法
 - 3.3.1 自然语言

<<C语言程序设计教程>>

3.3.2 流程图

3.3.3 伪代码

3.4 算法设计范例

3.5 本章小结

习题

第4章 分支结构

4.1 if结构

4.1.1 if语句

4.1.2 if_else语句

4.1.3 if语句的嵌套

4.2 switch结构

4.2.1 switch语句

4.2.2 break语句在switch语句中的作用

4.3 程序范例

4.4 本章小结

习题

第5章 循环结构

5.1 for语句

5.2 while语句

5.3 do_while语句

5.4 用于循环中的break语句和continue语句

5.5 循环结构的嵌套

5.6 goto语句

5.7 程序范例

5.8 本章小结

习题

第6章 函数与宏定义

6.1 函数的概念

6.1.1 函数的定义

6.1.2 函数的声明和调用

6.1.3 函数的传值方式

6.2 变量的作用域和存储类型

6.3 内部函数与外部函数

6.4 递归函数的设计和调用

6.5 预处理

6.5.1 宏定义

6.5.2 文件包含

6.5.3 条件编译及其他

6.6 综合范例

6.7 本章小结

习题

第7章 数组

7.1 一维数组的定义和初始化

7.1.1 一维数组的定义

7.1.2 一维数组的初始化

7.2 一维数组的使用

7.3 多维数组

<<C语言程序设计教程>>

- 7.3.1 二维数组的概念
- 7.3.2 二维数组的定义
- 7.3.3 多维数组的定义
- 7.3.4 二维数组及多维数组的初始化
- 7.4 字符数组
 - 7.4.1 字符数组的初始化
 - 7.4.2 字符串的输入
 - 7.4.3 字符串的输出
 - 7.4.4 二维字符数组
- 7.5 数组作为函数的参数
 - 7.5.1 数组元素作为函数的参数
 - 7.5.2 数组名作为函数的参数
- 7.6 程序范例
- 7.7 本章小结

习题

第8章 指针

- 8.1 指针的概念
 - 8.1.1 指针变量的定义
 - 8.1.2 指针变量的使用
 - 8.1.3 指针变量与简单变量的关系
- 8.2 指针的运算
 - 8.2.1 指针的算术运算
 - 8.2.2 指针的关系运算
- 8.3 指针与数组的关系
 - 8.3.1 指向一维数组的指针
 - 8.3.2 指向多维数组的指针
 - 8.3.3 字符指针
 - 8.3.4 指针数组
- 8.4 指针作为函数的参数
- 8.5 函数的返回值为指针
- *8.6 指向函数的指针
- *8.7 main函数的参数
- *8.8 指向指针的指针
- *8.9 图形处理模式
- 8.10 程序范例
- 8.11 本章小结

习题

第9章 构造数据类型

- 9.1 结构体数据类型
 - 9.1.1 结构体的定义
 - 9.1.2 结构体变量的定义
 - 9.1.3 结构体变量的初始化
 - 9.1.4 结构体变量成员的引用
 - 9.1.5 结构体变量成员的输入/输出
- 9.2 结构体数组
 - 9.2.1 结构体数组的定义
 - 9.2.2 结构体数组成员的初始化和引用

<<C语言程序设计教程>>

9.3 结构体变量与函数

9.3.1 函数的形参与实参为结构体

9.3.2 函数的返回值类型为结构体

9.4 联合体数据类型

9.5 枚举数据类型

9.6 链表的概念

9.6.1 动态分配内存

9.6.2 单链表的建立

9.6.3 从单链表中删除结点

9.6.4 向链表中插入结点

9.7 程序范例

9.8 本章小结

习题

第10章 文件操作

10.1 文件的概念

10.2 文件的操作

10.2.1 文件的打开与关闭

10.2.2 文件操作的错误检测

10.2.3 文件的顺序读写

10.2.4 文件的随机读写

10.3 程序范例

10.4 本章小结

习题

第11章 位运算

11.1 按位取反运算

11.2 按位左移运算

11.3 按位右移运算

11.4 按位与运算

11.5 按位或运算

11.6 按位异或运算

11.7 复合位运算符

11.8 程序范例

11.9 本章小结

习题

附录A C语言的关键字

附录B ASCII字符表

附录C 常用的C语言库函数

附录D 中英文关键词对照

<<C语言程序设计教程>>

章节摘录

版权页：插图：【题8.20】（ ）用指针作为函数参数时，采用的是“地址传送”方式。

三、填空题。

请在下面各叙述的空白处填入合适的内容。

【题8.21】“*”称为____运算符，“&”称为____运算符。

【题8.22】在 `int a=3; p=&a;` 中，`p` 的值是____。

【题8.23】在 `int *pa[5];` 中，`pa` 是一个具有5个元素的指针数组，每个元素是一个指针。

【题8.24】若两个指针变量指向同一个数组的不同元素，则可以进行减法运算和____运算。

【题8.25】存放某个指针的地址值的变量称为指向指针的指针，即____。

【题8.26】在C语言中，数组元素的下标是从____开始，数组元素连续存储在内存单元中。

【题8.27】设 `int a[10], *p=a;`，则对 `a[3]` 的引用可以是 `p[3]`（下标法）和____（地址法）。

【题8.28】&后跟变量名，表示该变量的____，&后跟指针名，表示该指针变量的____。

【题8.29】若 `a` 是已定义的整型数组，再定义一个指向 `a` 的存储首地址的指针 `P` 的语句是____。

【题8.30】设有 `char a[]="ABCD"`，则 `printf("%c", *a)` 的输出是____。

【题8.31】在右边内存示意图中，每一刻度小格代表内存中一个字节空间，变量说明如下：`int a, *P, *p1, *p2, *pd`；图8—16（a）中第2列数字表示地址编号，每个框内数字表示内存初始状态，经过以下运算后，请将运算结果填入到图8—16（b）中相应位置。

`*pd+= (double) *p1; p1=&a; *p1=*p; p2=p1; *p2 /=3; ++p2; ++*p2;` 四、阅读下面的程序，写出程序运行结果。

<<C语言程序设计教程>>

编辑推荐

<<C语言程序设计教程>>

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>