

<<C语言案例教程>>

图书基本信息

书名：<<C语言案例教程>>

13位ISBN编号：9787121085505

10位ISBN编号：712108550X

出版时间：2009-6

出版时间：电子工业出版社

作者：白炽贵

页数：219

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>

## &lt;&lt;C语言案例教程&gt;&gt;

## 前言

本书为C语言程序设计课的试用教材，是结合中等职业教育的教学实际编写的，适合各中职学校计算机应用专业教学使用。

趣味C语言、人文C语言、实训C语言，是本书的编著目标。

尊重学生情感，贴近学生生活，是本书以学生为本的守则。

本书针对中等职业学校计算机应用专业教学实际，在C语言的语法规则说明上追求精练，在编程实训上注重力度。

本书在考虑趣味性、操作性的同时，把基础知识的编程应用做了精心设计和强化提高。

本书共分为11章。

前9章为必学内容，第10章为选学内容，第11章可安排为自学内容。

第1章用“移动的金字塔”动画程序来进行编程拉练，以此鸟瞰C语言编程的概貌和感悟C语言的学习方法。

第2章至第8章为编程基础，主要介绍了C语言基础、运算符和表达式、顺序结构、选择结构、循环结构、数组和函数等基本知识。

第9章把俄罗斯方块这个经典游戏引入了编程实训的内容。

面对这个有很大难度的程序设计，实训采用了循序渐进、一步一个台阶的讲解笔法：用7个由小变大的例题程序和4个空函数的功能完善组成11级阶梯，对俄罗斯方块实训编程的思路和步骤做了具体详尽的分析，使读者亲身经历了一个从基础知识的基本学习到基础知识的深入应用的学习升华过程。

第10章简要介绍了结构体和指针及共用体这三个重要概念。

第11章介绍了著名的汉诺塔问题和相应的游戏程序设计。

本书所有源程序以Turbo C2.0为编译工具；借助UCDOS98在程序中使用汉字。

操作系统可用Windows XP、Windows 98及DOS6.22等。

为了方便教学，本书配有学习光盘。

光盘中主要提供了43个教学课件。

这些课件以动画的形式演示了用语言或文字难以叙述清楚的程序具体运作过程，具有很强的助教助学功能。

受教学课时的限制，本书没有讲解顺序查找、折半查找、希尔排序、插入排序、快速排序等经典内容，而是用光盘课件的形式进行介绍。

课件形式更为直观形象，适用于自学。

另外，光盘中还提供了书中所有例题程序和习题程序的源代码，可复制到相应目录中进行学习和调试，以节省输入源程序的时间。

本书在编写过程中，作者参考了谭浩强教授的“C程序设计”，借鉴了杨锦良先生关于方块符号、网上同行关于4×4网格的使用经验，得到了税清贵高级教师的热情帮助和指教。

初稿完成后，袁泽中教研员认真审读全书并提出了极为重要的修改意见。

另外，本书从下笔伊始至书稿完成文印及教学试用，一直得到学校教育处的大力支持和鼓励。

在此，谨向他们表示感谢。

同时，由于编著者水平有限，书中不妥之处在所难免，敬请读者批评指正。

## <<C语言案例教程>>

### 内容概要

本书为中等职业学校C语言程序设计课程的试用教材，是结合中等职业学校的教学实际编写的，适合于中等职业教育计算机应用专业教学使用。

本书按循序渐进、逐步到位的笔法写成。

全书共分11章。

第1章用“移动的金字塔”这一具有三重循环的简易动画程序，来进行编程拉练，以鸟瞰C语言编程的概貌。

第2章至第8章主要介绍C语言基础，运算符和表达式、顺序结构、选择结构、循环结构、数组和函数

。第9章为编程实训，该实训用7个由小变大的例题程序和4个空函数的功能完善组成11级阶梯，通过在阶梯每一步上的算法分析和上机操作，使学生实训从只能输出某一固定方块简单程序，一步一步攀登上了整个游戏功能全部实现的复杂程序。

第10章简要介绍了结构体和指针及共用体。

第11章介绍了著名的汉诺塔问题和相应的游戏程序设计。

本书配有学习光盘，光盘中主要提供了43个教学课件和书中所有例题程序及习题程序的源代码，对自学极有帮助，还可作为广大中学生和C语言初学者的自学教材。

本书配有电子教学资料包，包括教学指南、电子教案、习题答案、详见前言。

## &lt;&lt;C语言案例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 编程拉练：移动的金字塔 1.1 从画一个“\*”号起步 说明1：UCDOS+TC2.0运行环境的建立和启动 说明2：C程序的上机运行步骤 1.2 画点成线 1.3 画线成形 1.4 学会定位光标 1.5 画出金字塔 1.6 让金字塔向右匀速运动 1.7 让金字塔沿方圈移动 1.8 探究程序的执行流程 小结1 习题1第2章 C语言基础 2.1 C语言的元字符和标识符 2.2 C语言的关键字和语句 2.3 C源程序结构 2.4 C语言的数据类型 2.5 常量和变量 2.6 整型数据 2.6.1 整型常量 2.6.2 整型变量 2.7 实型数据 2.7.1 实型常量 2.7.2 实型变量 2.8 字符型数据 2.8.1 字符常量 2.8.2 字符变量 2.8.3 字符串常量 2.9 数据类型转换 2.9.1 自动类型转换 2.9.2 强制类型转换 2.10 数据的输出与输入 2.10.1 格式输出函数printf() 2.10.2 格式输入函数scanf() 2.10.3 字符输出函数putchar() 2.10.4 字符输入函数getchar() 2.10.5 无回显的字符输入函数getch() 小结2 习题2第3章 运算符与表达式 3.1 算术运算符与算术表达式 3.2 赋值运算符与赋值表达式 3.3 关系运算符与关系表达式 3.3.1 关系运算符 3.3.2 关系表达式 3.4 逻辑运算符与逻辑表达式 3.5 逗号运算符与逗号表达式 3.6 运算符的优先级和结合性 小结3 习题3第4章 顺序结构程序设计 4.1 C语句的分类 4.2 算法的概念 4.3 算法的流程图表示 4.4 程序的3种基本结构 4.5 顺序结构程序设计示例 小结4 习题4第5章 选择结构 5.1 if语句 5.2 ifelse语句 5.3 ifelse if语句 5.4 switch语句 5.5 选择结构的嵌套 5.5.1 if语句的嵌套 5.5.2 switch语句的嵌套 5.5.3 if嵌套的应用 小结5 习题5第6章 循环结构 .....第7章 数组第8章 函数第9章 编程实训第10章 C语言的高级特性第11章 编程阅读：演玩汉诺塔附录A C语言中的关键字附录B 文本屏幕颜色值的定义附录C 常用字符与ASCII代码对照表

## &lt;&lt;C语言案例教程&gt;&gt;

## 章节摘录

1.8探究程序的执行行流程 我们已经完成了“移动的金字塔”这一编程任务，但这不是我们的目的，只是我们学习程序设计的一种手段。

通过这一编程拉练，我们应逐步达到，从对一个程序的源代码阅读中，就能理解和掌握这个程序从头到尾的整个执行流程的水平。

为了从源程序代码和程序实际运作的结合上，更具体、更直观地分析一个源程序所包含的操作步骤，是怎样一步一步地进行和完成的，下面我们采用让程序单步运行的方式，来探究这个程序在c语言的语句这一层面上，是如何一个语句接一个语句地具体运行的。

TC集成开发环境中的单步运行操作，是调试程序的一种基本方法，是开发软件时必不可少的重要手段。

在单步运行时，系统将用一个高亮条来指示其流程执行的行位置，我们就借助这个高亮条来跟踪式地分析一个程序，看该程序是如何开始，如何一步一步完成程序员给它设计的操作步骤的。

我们就用前面的画线程序例1.03来进行观察和分析。

先用“另存为”的方法，由L103.c得到L109.co为了便于观察和分析循环结构的执行规则，需要把循环头拆分成三行，从而得到下面的程序。

【例1.09】 专用于解读for循环执行规则的画线程序。

源程序： 我们先直接运行一次这个程序。

通过观察其运行结果，可以证实，虽然其书写格式有了很大的变化，但运行结果同例1.03完全一样。

下面，我们就用功能键“F8”来单步运行这个程序。

这里的探索操作要领：每按一次“F8”功能键，就按一次“An+F5”组合键。

即程序每单步运行一步，就观察这一步的对应结果。

需要说明的是，第一次按“F8”键，高亮条出现在程序将要执行的开始处，以后按“F8”键，高亮条就出现在即将执行（但还未执行）的某一步上。

也就是说，高亮条从某一语句上离开，某一语句才被执行。

<<C语言案例教程>>

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>