

<<C/C++程序设计教程>>

图书基本信息

书名：<<C/C++程序设计教程>>

13位ISBN编号：9787121098390

10位ISBN编号：7121098393

出版时间：2009-11

出版时间：电子工业出版社

作者：孙淑霞 等编著

页数：383

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/C++程序设计教程>>

前言

C语言是应用很广泛的一种语言，它的结构简单、数据类型丰富、表达能力强、使用灵活方便。C语言既有高级语言的优点，又具有低级语言的许多特点。

用C语言编写的程序，具有速度快、效率高、代码紧凑、可移植性好的优点。

利用C语言，可编制各种系统软件（例如著名的UNIX操作系统就是用C语言编写的）和应用软件。

C++是一种混合语言，既有面向过程的知识，又有面向对象的理论。

经过几年的教学实践，我们认为把面向过程的程序设计作为切入点，由面向过程到面向对象，由浅入深，循序渐进的教学方式比较容易被学生所接受。

因此，本书在第11章介绍了C++程序设计的基础知识。

本教材由12章组成。

每一章的基本内容如下： 第1章 C/C++语言程序设计概述，介绍C/C++程序的基本结构。

第2章 C语言程序设计基础，介绍C语言的基本数据类型。

第3章 控制结构，介绍C程序的3种控制结构。

第4章 数组，介绍一维数组和二维数组的定义和使用。

第5章 指针，重点介绍指针变量、指针数组、指向指针的指针等的定义和使用。

第6章 函数，讲解函数的定义、函数的调用，函数参数的传递。

第7章 编译预处理与变量的存储类型，介绍编译预处理命令和变量的几种存储类型。

第8章 文件，介绍文件操作的方法，数据文件的读和写。

第9章 结构体与共用体，介绍结构体与共用体的使用，以及它们对内存的占用情况。

第10章 图形程序设计基础，介绍编写图形程序的基本步骤，基本图形函数。

第11章 C++程序设计基础，介绍C++对C的扩充，以及面向对象的程序设计基础。

第12章 查找与排序。

本教材在编写中努力做到概念清楚、实用性强、通俗易懂。

在编写中引入了大量的实例来说明相关的知识点，力求让读者尽快上手编写简单程序，激发学习兴趣。

本书在组织编写上有以下特点： 1. 在内容的组织上考虑了C语言的特点。

例如，在讲解数组后，紧接着就进行指针的讲解，使读者很容易将数组与指针联系起来，更好地理解指针。

2. 文件是学生学习的难点。

本书将文件的使用提前讲解，使读者尽早接触文件，掌握文件的基本操作，给大批量数据的处理带来方便。

同时可以较好地解决学生在学习C语言时不能熟练地掌握文件的使用方法，而给学习C语言留下一大遗憾的问题。

3. 全书坚持把面向过程的程序设计作为切入点，由面向过程到面向对象，由浅入深，循序渐进，使其教学内容更容易被学生接受。

把C和C++的内容分开，是为了教师更容易选择章节进行教学。

4. 每章后面都有“本章学习指导”，共由如下三部分组成。

(1) 课前思考：课前预习是必要的，课前思考中的问题可用于老师或学生检查其预习效果。

(2) 本章难点：总结归纳了本章学习中的难点，以便学生了解并攻克难点。

(3) 本章编程中容易出现的错误：C程序中的错误有语法错和算法错，这里总结了一些初学者常犯的错误，以便帮助初学者避免不必要的错误。

5. 本书提供了习题中的全部参考答案。

所有程序均在Turbo C/Visual C++ 6.0环境下调试通过。

由于篇幅有限，书中的程序只给出了一种参考程序，读者在学习过程中可以举一反三。

6. 本书作为国家精品课程的配套使用教材，在精品课程网站上全开放地提供了大量资源，授课视频等。

<<C/C++程序设计教程>>

与本书一起出版的《C/C++程序设计实验指导与测试》(第3版)是本书的配套教材,在学习过程中通过完成该配套教材中相应的习题和上机编程的练习加深对所学知识的理解,达到真正掌握C/C++程序设计的目的。

要想学好程序设计课程,需要教师和学生的共同努力。

对于学习者来说,需要多动手,多实践,多思考。

一分耕耘,一分收获,坚持耕耘定会得到意想不到的收获。

本书第1, 4章由孙淑霞编写,第2, 3, 7章由肖阳春编写,第5, 6章由魏琴编写,第8, 9, 12章由李瑾坤编写,第10, 11章由彭舰编写。

全书由孙淑霞统稿。

魏琴、刘焕君为本课程制作了美观、符合授课要求的课件。

丁照宇、李思明、刘焕君、鲁红英、安红岩、陈佩良参加了本精品课程的建设和本书编写过程中的部分工作。

由于作者水平有限,书中难免有错误之处,请读者批评指正。

最后要感谢为本书提出宝贵意见的老师和读者,特别要感谢电子工业出版社在本书出版过程中给予的大力支持。

<<C/C++程序设计教程>>

内容概要

本书作为C/C++程序设计课程的主教材，其主要内容包括：C语言简单程序的编写和调试，C语言程序设计基础（其中包括：基本数据类型、基本输入与输出函数以及运算符和表达式），控制结构，数组，指针，函数，编译预处理与变量的存储类型，文件，结构体与共用体，图形程序设计基础，C++程序设计基础，查找与排序。

每章后面都附有一定量的编程练习题，书后附有习题参考答案。

该书的辅教材《C/C++ 程序设计实验指导与测试》（第3版）中提供了其他形式的练习题及其解答，作为主教材习题的补充，将为学生编程能力的提高和课后自学提供更好的帮助。

本书可作为大专院校非计算机专业本科生、研究生的相关课程的教学用书，也可作为计算机专业学生学习C/C++程序设计的教材，同时还可供自学者参考。

<<C/C++程序设计教程>>

书籍目录

第1章 C/C++语言程序设计概述	1.1 引言	1.2 C/C++语言的特点	1.3 程序与程序设计	1.3.1 程序	1.3.2 程序设计	1.4 算法及其表示方法	1.4.1 算法的特性与要求	1.4.2 算法描述	1.5 简单C/C++程序的基本结构	1.5.1 两个简单程序实例	1.5.2 C/C++程序的基本构成	1.6 C/C++程序的调试	1.6.1 编辑	1.6.2 编译	1.6.3 连接	1.6.4 运行	1.6.5 程序的跟踪调试	C++程序的实现	1.7.1 C++源程序的建立与编辑	1.7.2 单文件程序的编译和运行	1.7.3 多文件程序的编译和运行	1.8 程序举例	本章学习指导	习题	第2章 C语言程序设计基础	2.1 引言	2.2 常量	2.2.1 整型常量	2.2.2 实型常量	2.2.3 字符型常量	2.2.4 字符串常量	2.2.5 符号常量	2.3 变量	2.3.1 变量的定义	2.3.2 变量的初始化	2.4 运算符和表达式	2.4.1 运算符和表达式概述	2.4.2 算术运算符和算术表达式	2.4.3 关系运算符和关系表达式	2.4.4 逻辑运算符和逻辑表达式	2.4.5 赋值运算符和赋值表达式	2.4.6 自增、自减运算符及其表达式	2.4.7 逗号运算符和逗号表达式	2.4.8 位运算符	2.4.9 其他运算符	2.5 基本输入与输出函数	2.5.1 格式输入函数scanf()	2.5.2 格式输出函数printf()	2.5.3 字符输入函数getchar()	2.5.4 字符输出函数putchar()	2.6 本章综合程序举例	本章学习指导	习题	第3章 控制结构	3.1 引言	C语句和程序结构	3.2.1 C语句概述	3.2.2 C程序基本结构	3.3 if语句	3.3.1 if语句	3.3.2 if-else语句	3.3.3 if-else if-else语句	3.4 switch语句	3.5 循环语句	3.5.1 while语句	3.5.2 do-while语句	3.5.3 for语句	3.5.4 循环语句的嵌套	3.6 转向语句	3.6.1 break语句	3.6.2 continue语句	3.6.3 goto语句	3.7 本章综合程序举例	本章学习指导	习题	第4章 数组	第5章 指针	第6章 函数	第7章 编译预处理与变量的存储类型	第8章 文件	第9章 结构体与共用体	第10章 图形程序设计基础	第11章 C++程序设计基础	第12章 查找与排序	习题参考答案	附录A 常用字符与代码对照表	附录B C语言中的关键字	附录C 运算符的优先级与结合性	参考文献
-------------------	--------	----------------	-------------	----------	------------	--------------	----------------	------------	--------------------	----------------	--------------------	----------------	----------	----------	----------	----------	---------------	----------	--------------------	-------------------	-------------------	----------	--------	----	---------------	--------	--------	------------	------------	-------------	-------------	------------	--------	-------------	--------------	-------------	-----------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	---------------------	-------------------	------------	-------------	---------------	---------------------	----------------------	-----------------------	-----------------------	--------------	--------	----	----------	--------	----------	-------------	---------------	----------	------------	-----------------	-------------------------	--------------	----------	---------------	------------------	-------------	---------------	----------	---------------	------------------	--------------	--------------	--------	----	--------	--------	--------	-------------------	--------	-------------	---------------	----------------	------------	--------	----------------	--------------	-----------------	------

章节摘录

1.3.2 程序设计 程序设计是根据计算机要完成的任务进行数据结构和算法的设计，并且编写其程序代码，然后进行调试，直到得出正确结果。

其基本过程如下： 分析问题，明确要解决的问题和要实现的功能。

将具体问题抽象为数学问题，建立数学模型，确定合适的解决方案。

确定数据结构，并根据数据结构设计相应的算法，写出算法描述。

编写程序。

调试并运行程序，直到得到正确结果。

程序设计方法经历了由传统的结构化程序设计（面向过程）到面向对象的设计。

结构化程序设计采用模块分解与功能抽象和自顶向下、分而治之的方法，有效地将一个较复杂的程序设计任务分解成许多易于控制和处理的子程序（模块）。

各模块之间尽量相对独立，便于开发和维护。

结构化程序设计在整个20世纪70年代的软件开发中占绝对统治地位。

20世纪70年代末期，随着计算机科学的发展和应用领域的不断扩大，对计算机技术的要求越来越高。

结构化程序设计语言和结构化分析与设计已无法满足用户需求的变化，于是出现了面向对象的程序设计技术。

面向对象的程序设计方法不仅吸收了结构化程序设计的思想，而且克服了结构化程序设计中数据与程序分离的缺点，模拟自然界认识和处理事务的方法，将数据和对数据的操作方法放在一起，形成一个对象，使对象成为程序系统的基本单位。

面向对象的程序设计技术更加有利于程序的调试和维护，大大提高了程序的可重用性和修改、扩充程序的效率。

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>