

<<由浅入深学C语言>>

图书基本信息

书名：<<由浅入深学C语言>>

13位ISBN编号：9787121133336

10位ISBN编号：7121133334

出版时间：2011-7

出版时间：电子工业出版社

作者：崔久

页数：479

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>

<<由浅入深学C语言>>

内容概要

目前C语言已经成为世界上最流行的高级语言之一，具有简单易学、结构化、可对计算机硬件直接操作、可移植性好等特性，被应用于计算机的各个领域，例如系统软件和应用软件的开发、科学计算等方面。

本书简单易懂，内容丰富，包含大量的实例和习题，由易到难逐步讲解，使读者易于了解和掌握本书讲解的知识。

本书由4篇组成：第1篇是C语言基础，讲解了C语言的发展历程、特点及C语言程序的编译和链接、顺序结构、条件结构、循环结构；第2篇是C语言技术进阶，包括数组、指针、函数、结构型、共用型、枚举型和用户自定义类型；第3篇是C语言高级应用，包括算法、预编译命令、文件和图形，以及预处理命令等内容；第4篇是C语言开发案例，详细讲解了C语言项目开发案例，读者在这里可以学习到C语言项目的整个开发过程。

<<由浅入深学C语言>>

书籍目录

第1篇 C语言基础

第1章 第一个C语言程序

1.1 搭建开发环境

1.1.1 对硬件系统的要求

1.1.2 对软件环境的要求

1.1.3 C语言开发工具简介

1.2 第一个C语言程序

1.2.1 学习C语言的好工具Visual C++

1.2.2 创建及运行 第一个程序

1.3 良好的代码规范

1.3.1 规范命名

1.3.2 美观对称

1.3.3 合理注释

1.4 小结

1.5 习题

第2章 C语言基础

2.1 程序语言基础知识

2.2 C语言简介

2.2.1 C语言发展史

2.2.2 C语言特点

2.2.3 C语言结构

2.3 C程序举例及其构成

2.4 C程序的编译和执行

2.4.1 编译程序

2.4.2 解释程序

2.4.3 分块编译

2.4.4 函数和连接

2.4.5 运行程序

2.5 算法设计与分析

2.5.1 算法简介

2.5.2 算法复杂性

2.6 小结

2.7 习题

第3章 变量和数据类型

3.1 常量及符号常量

3.1.1 常量

3.1.2 符号常量

3.2 变量

3.2.1 变量的概念及定义

3.2.2 变量地址

3.2.3 变量初始化

3.3 C语言的基本数据类型

3.3.1 整型常量

3.3.2 整型变量

3.3.3 浮点型

<<由浅入深学C语言>>

- 3.3.4 字符型
- 3.4 数据机内存储形式
 - 3.4.1 整型数据机内存储形式
 - 3.4.2 浮点型数据机内存储形式
 - 3.4.3 字符型数据机内存储形式
- 3.5 局部变量
- 3.6 全局变量
- 3.7 形式参数
- 3.8 赋值及类型转换
- 3.9 运算符及其表达式
 - 3.9.1 算术运算符及其表达式
 - 3.9.2 加1和减1运算符
 - 3.9.3 关系运算符及其表达式
 - 3.9.4 逻辑运算符及其表达式
 - 3.9.5 三目运算符
 - 3.9.6 位运算符
 - 3.9.7 sizeof运算符
 - 3.9.8 逗号运算符
- 3.10 小结
- 3.11 习题
- 第4章 顺序结构程序设计
 - 4.1 顺序结构程序设计初探
 - 4.1.1 顺序结构流程图和N-S流程图
 - 4.1.2 简单的顺序结构程序
 - 4.1.3 了解C语言的格式输入、输出函数
 - 4.2 详解格式输入、输出函数
 - 4.2.1 调用scanf()函数实现格式化输入
 - 4.2.2 调用printf()函数实现格式化输出
 - 4.2.3 putchar()函数
 - 4.2.4 getchar()函数
 - 4.3 本章技术点范例应用
 - 4.4 本章综合练习
 - 4.5 小结
 - 4.6 习题
- 第5章 条件结构程序设计
 - 5.1 条件结构简介
 - 5.1.1 if单分支形式
 - 5.1.2 if-else双分支形式
 - 5.2 多重if
 - 5.3 嵌套if
 - 5.4 switch结构
 - 5.5 实战项目
 - 5.6 小结
 - 5.7 习题
- 第6章 循环结构程序设计
 - 6.1 for循环
 - 6.1.1 for循环

<<由浅入深学C语言>>

- 6.1.2 for循环结构应用
- 6.2 while循环
- 6.3 do-while循环
- 6.4 三种循环结构的区别
- 6.5 嵌套循环
- 6.6 循环结构强化实例
- 6.7 小结
- 6.8 习题

第2篇 C语言技术进阶

第7章 数组

- 7.1 数组简介
- 7.2 为何需要数组
- 7.3 一维数组
 - 7.3.1 一维数组的声明和初始化
 - 7.3.2 一维数组的引用
- 7.4 二维数组
 - 7.4.1 二维数组的声明和初始化
 - 7.4.2 二维数组应用举例
- 7.5 字符数组
 - 7.5.1 字符串与字符数组
 - 7.5.2 字符串输入、输出函数
 - 7.5.3 字符串函数
- 7.6 数组实战项目
- 7.7 小结
- 7.8 习题

第8章 指针

- 8.1 指针简介
- 8.2 指针的定义及应用
 - 8.2.1 指针的定义
 - 8.2.2 指针的引用
 - 8.2.3 指针变量作为函数的参数
- 8.3 指针与数组
 - 8.3.1 指针和一维数组
 - 8.3.2 指针和二维数组
- 8.4 指针和字符串
- 8.5 函数的指针
- 8.6 指向指针的指针
- 8.7 指针应用举例
- 8.8 小结
- 8.9 习题

第9章 函数

- 9.1 函数定义和调用
 - 9.1.1 定义函数
 - 9.1.2 调用函数
 - 9.1.3 函数的返回值
- 9.2 变量的生存期和作用域
 - 9.2.1 函数内部变量

<<由浅入深学C语言>>

9.2.2 函数外部变量

9.3 函数的实参和形参

9.3.1 传值方式

9.3.2 传址方式

9.4 函数的嵌套和递归

9.4.1 函数的嵌套

9.4.2 函数的递归

9.5 函数应用举例

9.6 小结

9.7 习题

第10章 结构型、共用型、枚举型及用户自定义型数据

10.1 结构体类型

10.1.1 结构体类型简介

10.1.2 结构体类型定义

10.1.3 结构体类型引用

10.1.4 结构体变量初始化

10.2 结构体数组

10.2.1 结构体数组定义

10.2.2 结构体数组引用

10.2.3 结构体数组初始化

10.3 结构指针

10.3.1 结构体指针概念及其定义

10.3.2 结构体数组指针

10.3.3 结构体指针应用

10.4 结构与函数参数

10.4.1 结构变量作为函数参数

10.4.2 结构体地址作为函数参数

10.4.3 结构体数组作为函数参数

10.5 共用体

10.5.1 共用体概念及其定义

10.5.2 共用体变量应用

10.5.3 共用体与结构体的嵌套

10.6 枚举型

10.7 用户自定义类型

10.8 链表

10.8.1 单向链表

10.8.2 创建及输出链表

10.8.3 双向链表

10.8.4 链表中插入结点和删除结点

10.9 小结

10.10 习题

第3篇 C语言高级应用

第11章 程序的灵魂——算法

11.1 了解算法的必要性

11.2 求最大值算法

11.3 求最小值算法

11.4 排序算法

<<由浅入深学C语言>>

- 11.4.1 直接插入排序
- 11.4.2 折半插入排序
- 11.4.3 希尔排序
- 11.4.4 冒泡排序
- 11.4.5 选择排序
- 11.4.6 归并排序
- 11.5 查找算法
 - 11.5.1 顺序查找
 - 11.5.2 折半查找
 - 11.5.3 分块查找
- 11.6 小结
- 11.7 习题
- 第12章 文件
 - 12.1 文件简介
 - 12.1.1 缓冲文件
 - 12.1.2 非缓冲文件
 - 12.1.3 文件指针和位置指针
 - 12.2 与文件有关的库函数
 - 12.2.1 文件的打开和关闭函数
 - 12.2.2 文件的读写函数
 - 12.3 文件定位函数
 - 12.3.1 feof()函数
 - 12.3.2 rewind()函数
 - 12.3.3 fseek()函数和文件随机存取
 - 12.3.4 ftell()函数
 - 12.4 出错检测函数
 - 12.4.1 ferror()函数
 - 12.4.2 clearerr()函数
 - 12.5 程序应用举例
 - 12.6 小结
 - 12.7 习题
- 第13章 图形处理基础知识
 - 13.1 C语言图形基本概念
 - 13.2 基本图形函数
 - 13.2.1 图形初始化
 - 13.2.2 关闭图形函数
 - 13.2.3 设置外观函数
 - 13.2.4 清除窗口函数
 - 13.2.5 清屏函数
 - 13.2.6 绘图函数
 - 13.3 图形应用范例
 - 13.4 小结
 - 13.5 习题
- 第14章 预处理宏命令
 - 14.1 宏
 - 14.1.1 不带参数的宏
 - 14.1.2 带参数的宏

<<由浅入深学C语言>>

14.2 文件包含

14.3 条件编译

14.4 不同存储类型的变量

14.4.1 自动类型变量

14.4.2 静态变量

<<由浅入深学C语言>>

编辑推荐

C语言是一门经久不衰，永远保持着青春与活力的程序设计语言，从其产生到现在，它已经成为编程初学者必学的编程语言之一。

它具有语言简洁、紧凑，使用方便、灵活，运算符丰富，生成目标代码质量高，程序执行效率高，程序可移植性好（与汇编语言比）的特点，更易于被广大初学者接受。

C语言既有高级语言的特性，又有低级语言的特性（能对计算机硬件直接操作），是一门成功的高级程序设计语言。

为了让对编程有兴趣的人们能尽快入门，作者崔久精心编写了《由浅入深学C语言——基础进阶与必做430题》，目的是引领普通读者进入这一门槛。

从了解C语言的基本语法开始，通过上百个C语言开发实例和两个C语言开发项目讲解C语言，让读者可以站在前人的肩膀上学习，得到事半功倍的效果。

<<由浅入深学C语言>>

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>