

<<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：9787121145513

10位ISBN编号：7121145510

出版时间：2011-9

出版时间：电子工业出版社

作者：郑秋生 主编

页数：282

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>>

### 内容概要

《C/C++程序设计教程》系列教材分为面向过程和面向对象两个分册。

面向过程分册系统阐述了C++语言中过程化程序设计的思想、语法、方法。主要内容包括C++程序设计的基础知识、基本数据类型和表达式、C++的程序控制语句、数组与函数、指针和引用、用户定义数据类型、文件等内容。书中内容讲解清晰，实例丰富，力避代码复杂冗长，注重算法设计和程序设计思想。简短的实例特别有助于初学者更好理解、把握解决问题的精髓，帮助读者快速掌握程序设计的基本方法。

本书的特点是实例丰富，重点突出，叙述深入浅出，分析问题透彻，既有完整的语法，又有大量的实例，突出程序设计的算法、方法，将C语言程序设计和C++语言程序设计有机地进行统一。特别适合作为计算机学科各应用型本科、专科的C语言程序设计和C++语言程序设计教材，也可作为其他理工科各专业的教材及相关技术人员的自学参考书。

本书配有免费课件资源，有需要的读者可到华信教育资源网（<http://www.hxedu.com.cn>）下载使用。

## &lt;&lt;C/C++程序设计教程&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 C++概述

## 1.1 计算机程序设计语言的发展

## 1.1.1 机器语言阶段

## 1.1.2 汇编语言阶段

## 1.1.3 高级语言阶段

## 1.1.4 从C到C++

## 1.2 过程化程序设计

## 1.3 面向对象的程序设计

## 1.3.1 基本概念

## 1.3.2 面向对象程序设计的特点

## 1.4 简单的C++程序介绍

## 1.5 程序开发的过程

## 1.6 C++上机实践

## 1.6.1 Visual C++ 6.0集成开发环境

## 1.6.2 开发C++程序过程

## 习题一

## 第2章 数据类型、运算符和表达式

## 2.1 保留字和标识符

## 2.1.1 保留字

## 2.1.2 标识符

## 2.2 C++的基本数据类型

## 2.3 常量与变量

## 2.3.1 常量

## 2.3.2 变量

## 2.4 基本运算符和表达式

## 2.4.1 基本运算符和表达式的简介

## 2.4.2 算术运算符和算术表达式

## 2.4.3 赋值运算符和赋值表达式

## 2.4.4 关系运算符和关系表达式

## 2.4.5 逻辑运算符和逻辑表达式

## 2.4.6 位运算符和位运算表达式

## 2.4.7 条件运算符和条件表达式

## 2.4.8 逗号运算符和逗号表达式

## 2.4.9 sizeof运算符和sizeof表达式

## 2.5 数据类型转换

## 2.5.1 隐式转换

## 2.5.2 显式转换

## 2.6 简单的输入/输出实现方法

2.6.1 格式化输入/输出——scanf()  
和printf()

## 2.6.2 I/O流

## 2.6.3 cin

## 2.6.4 cout

## 2.6.5 输出控制符

## 2.7 认识上机过程中的错误

## <<C/C++程序设计教程>>

### 习题二

#### 第3章 C++流程控制

##### 3.1 算法与流程图

###### 3.1.1 算法的概念

###### 3.1.2 算法的描述

##### 3.2 C++语句和程序的三种基本结构

###### 3.2.1 C++语句

###### 3.2.2 C++程序的三种基本结构

###### 3.2.3 结构化算法

##### 3.3 顺序结构程序

##### 3.4 选择结构程序

###### 3.4.1 if语句

###### 3.4.2 嵌套if语句

###### 3.4.3 switch语句

##### 3.5 循环结构程序设计

###### 3.5.1 while语句

###### 3.5.2 do- while语句

###### 3.5.3 for循环语句

###### 3.5.4 循环的嵌套

###### 3.5.5 转向语句

###### 3.5.6 三种循环的比较

##### 3.6 常用算法及应用实例

###### 3.6.1 累加与累乘

###### 3.6.2 求最大数、最小数

###### 3.6.3 求素数

###### 3.6.4 枚举法

###### 3.6.5 递推与迭代

##### 3.7 程序的调试

###### 3.7.1 进入调试

###### 3.7.2 单步调试

###### 3.7.3 查看变量、表达式的值

###### 3.7.4 停止调试

### 习题三

#### 第4章 函数

##### 4.1 函数的定义

###### 4.1.1 函数定义

###### 4.1.2 函数的返回值

##### 4.2 函数的调用

###### 4.2.1 函数调用形式及过程

###### 4.2.2 函数的声明

###### 4.2.3 函数调用的参数传递方式

##### 4.3 函数的嵌套调用和递归调用

###### 4.3.1 函数的嵌套调用

###### 4.3.2 函数的递归调用

##### 4.4 内联函数和函数重载

###### 4.4.1 内联函数

###### 4.4.2 函数重载

## <<C/C++程序设计教程>>

### 4.5 函数的参数

#### 4.5.1 函数参数的求值顺序

#### 4.5.2 具有默认参数值的函数

### 4.6 应用实例

### 4.7 函数的调试

#### 习题四

## 第5章 作用域和存储类型

### 5.1 作用域

#### 5.1.1 作用域分类

#### 5.1.2 局部变量与全局变量

#### 5.1.3 动态存储方式与静态存储方式

### 5.2 变量的存储类型

#### 5.2.1 自动类型 ( auto )

#### 5.2.2 寄存器类型 ( register )

#### 5.2.3 静态类型 ( static )

#### 5.2.4 外部类型 ( extern )

### 5.3 编译预处理

#### 5.3.1 宏定义

#### 5.3.2 文件包含命令

#### 5.3.3 条件编译命令

### 5.4 程序的多文件组织

#### 5.4.1 头文件

#### 5.4.2 多文件结构

#### 5.4.3 多文件结构程序示例

### 5.5 多文件程序的创建与调试

#### 5.5.1 多文件程序的创建

#### 5.5.2 多文件程序的调试

#### 习题五

## 第6章 数组

### 6.1 数组的概念

#### 6.1.1 数组与数组元素

#### 6.1.2 数组的维数

### 6.2 一维数组的定义及应用

#### 6.2.1 一维数组的定义和初始化

#### 6.2.2 一维数组的操作

#### 6.2.3 数组的越界问题

#### 6.2.4 一维数组的应用

### 6.3 字符数组的定义及应用

#### 6.3.1 字符数组和字符串

#### 6.3.2 字符串处理函数

#### 6.3.3 字符数组应用举例

### 6.4 二维数组

#### 6.4.1 二维数组的定义

#### 6.4.2 二维数组的初始化

#### 6.4.3 二维字符数组

#### 6.4.4 二维数组应用

### 6.5 数组作为函数参数

## &lt;&lt;C/C++程序设计教程&gt;&gt;

- 6.5.1 向函数传递一维数组
- 6.5.2 向函数传递二维数组或多维数组
- 6.6 数组应用实例
- 6.7 断点调试的方法
- 习题六
- 第7章 结构体、共用体和枚举类型
- 7.1 结构体的定义及使用
- 7.1.1 结构体的定义
- 7.1.2 定义结构体变量的方法
- 7.1.3 结构体变量的使用
- 7.1.4 结构体变量的初始化
- 7.1.5 结构体数组
- 7.1.6 结构体和函数
- 7.2 共用体的定义与使用
- 7.2.1 共用体的概念
- 7.2.2 定义共用体类型变量
- 7.2.3 共用体变量的使用
- 7.3 枚举类型
- 7.4 typedef定义类型
- 7.5 应用实例
- 7.6 程序调试
- 7.6.1 结构体变量各成员变量  
内存分配情况
- 7.6.2 共用体变量各数据成员  
内存分配情况
- 习题七
- 第8章 指针和引用
- 8.1 指针与指针变量
- 8.1.1 地址与指针的概念
- 8.1.2 指针变量
- 8.1.3 指针变量的运算
- 8.1.4 void指针
- 8.2 指针与数组
- 8.2.1 一维数组与指针
- 8.2.2 二维数组与指针
- 8.2.3 指向数组的指针
- 8.2.4 指针数组
- 8.2.5 指向指针的指针
- 8.3 字符指针与字符串
- 8.3.1 字符数组与字符指针
- 8.3.2 字符指针数组
- 8.4 动态内存分配和释放
- 8.4.1 C++中堆的使用
- 8.4.2 C语言中动态分配空间的函数
- 8.5 指针与函数
- 8.5.1 指针变量与数组名作函数参数
- 8.5.2 返回值为指针类型的函数

## &lt;&lt;C/C++程序设计教程&gt;&gt;

## 8.5.3 函数指针

## 8.6 const指针

## 8.6.1 指向常量的指针变量的定义与使用

## 8.6.2 指针常量

## 8.6.3 指向常量的指针常量

## 8.7 结构体指针

## 8.7.1 结构体指针的概念

## 8.7.2 指向结构体数组元素的指针

## 8.7.3 结构体指针作为函数参数

## 8.8 链表

## 8.8.1 链表概述

## 8.8.2 链表的基本操作

## 8.9 引用

## 8.9.1 引用及声明方法

## 8.9.2 用引用作为函数的参数

## 8.9.3 如何使一个被调函数同时返回多个值

## 8.9.4 用const限定引用

## 8.9.5 用引用作为函数返回值

## 8.9.6 引用总结

## 8.10 综合应用实例

## 8.11 上机调试

## 8.11.1 指针变量值的调试查看

## 8.11.2 函数地址的调试查看

## 8.11.3 引用的调试查看

## 小结

## 习题八

## 第9章 文件

## 9.1 C语言文件概述

## 9.2 文件结构体与文件指针

## 9.3 文件的打开与关闭

## 9.3.1 文件的打开 (fopen函数)

## 9.3.2 文件的关闭 (fclose函数)

## 9.4 文件的读写

## 9.4.1 字符的读写 (fgetc函数和fputc函数)

## 9.4.2 字符串的读写 (fgets函数和fputs函数)

## 9.4.3 数据块的读写 (fread函数和fwrite函数)

## 9.4.4 格式化的读写 (fscanf函数和fprintf函数)

## 9.5 文件的定位

## 9.5.1 位置指针复位 (rewind函数)

## 9.5.2 位置指针随机定位 (fseek函数)

## 9.5.3 检测当前位置指针的位置 (ftell函数)

## 9.6 文件的检测

## 9.6.1 文件读写错误检测 (ferror函数)

## 9.6.2 清除文件错误标志 (clearerr函数)

## 9.6.3 文件结束检测 (feof函数)

## 9.7 常用的文件操作函数小结

9.8 程序设计举例

9.9 上机调试

习题九

附录A ASCII码表

附录B C++的库函数



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>