

<<True BASIC程序设计(第3版)>>

图书基本信息

书名：<<True BASIC程序设计(第3版)>>

13位ISBN编号：9787302024668

10位ISBN编号：7302024669

出版时间：1998-04

出版时间：清华大学出版社

作者：谭浩强 张基温

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>

<<True BASIC程序设计(第3版)>>

内容概要

本书系统地介绍了True BASIC的结构化与模块化程序设计方法，同时通过大量例题介绍算法及如何编程，每章后均附有习题。

<<True BASIC程序设计(第3版)>>

书籍目录

目录

第1章 计算机算法

1.1 算法与计算机

1.1.1 算法的特征

1.1.2 计算机 实现算法的有力工具

1.1.3 计算机科学是研究算法的科学

1.2 算法的表示

1.2.1 概述

1.2.2 流程图

1.2.3 三种基本结构

1.2.4 NS结构流程图

1.3 用“逐步细化”方法进行算法设计

1.4 程序设计语言

1.4.1 概述

1.4.2 程序设计语言的发展

1.4.3 程序设计语言的功能

1.4.4 程序设计语言的使用

习题

第2章 TrueBASIC程序设计初步

2.1 概述

2.1.1 TrueBASIC简介

2.1.2 TrueBASIC程序的组成

2.1.3 TrueBASIC字符集

2.1.4 使用TrueBASIC

2.2 数据描述

2.2.1 数据类型

2.2.2 常量与变量

2.3 TrueBASIC表达式

2.3.1 算术操作符

2.3.2 标准函数

2.3.3 数学表达式

2.3.4 字符串表达式

2.4 数据传送

2.4.1 PRINT语句

2.4.2 LET语句

2.4.3 INPUT语句

2.4.4 DATA/READ语句与RESTORE语句

2.4.5 数据传送语句小结

2.5 选取型程序结构

2.5.1 逻辑表达式

2.5.2 IF型结构控制

2.5.3 CASE型结构控制

2.6 循环型程序结构

2.6.1 DO循环

2.6.2 FOR循环

<<True BASIC程序设计(第3版)>>

2.7 程序设计举例

2.7.1 穷举

2.7.2 迭代

2.7.3 确定性模拟

2.7.4 概率性模拟

习题

第3章 数组

3.1 用数组组织数据

3.1.1 几个基本概念

3.1.2 定义数组

3.1.3 数组测试函数

3.1.4 简单应用举例

3.2 数组的输入与输出

3.2.1 MATPRINT语句

3.2.2 MATINPUT语句

3.2.3 MATREAD语句

3.3 数组赋值与运算

3.3.1 MAT赋值语句

3.3.2 数组加

3.3.3 矩阵乘

3.3.4 数值量乘数组

3.3.5 内部数组常数

3.3.6 矩阵函数

3.4 排序

3.4.1 选择排序

3.4.2 插入排序

3.4.3 交换排序

习题

第4章 函数与子程序

4.1 函数

4.1.1 自定义函数

4.1.2 外部函数 使用局部变量

4.1.3 递归函数

4.1.4 按功能定义函数

4.2 子程序

4.2.1 子程序的定义和调用

4.2.2 内部子程序与外部子程序

4.2.3 带参子程序 虚实结合

4.2.4 递归子程序与递归程序设计

4.3 库文件

4.3.1 库文件的概念

4.3.2 库文件的形成与使用

4.4 模块化程序设计

4.4.1 设计大程序的策略 模块化

4.4.2 模块间的层次结构

4.4.3 采用自顶向下、逐步细化的设计方法

4.5 程序的连接

<<True BASIC程序设计(第3版)>>

4.5.1 连接语句 (Chain语句)

4.5.2 响应语句 (Program语句)

习题

第5章 字符串

5.1 基本概念

5.1.1 字符串常数与字符串变量

5.1.2 字符串的比较

5.1.3 字符串连接与子字符串

5.2 字符串传送

5.2.1 用READ/DATA或INPUT语句传送字符串常数

5.2.2 LINEINPUT语句

5.2.3 用LET语句传送字符串数据

5.3 字符串函数

5.3.1 测字符串长度函数

5.3.2 字符串转换函数

5.3.3 字符串重复函数

5.3.4 子字符串查找函数

5.3.5 删除首尾空格函数

习题

第6章 程序设计方法和风格

6.1 程序质量的标准

6.1.1 关于程序质量的几个概念

6.1.2 从效率第一到清晰第

6.2 结构化程序设计

6.3 程序设计的风格

6.3.1 基本风格：简短朴实

6.3.2 程序文档化

6.3.3 使用过程的具体原则

6.3.4 使用控制结构的具体原则

6.3.5 提高表达式的可读性

习题

第7章 数据的输入与输出

7.1 数据的输入

7.1.1 输入风格

7.1.2 单键输入 (GETKEY) 语句

7.1.3 测试按任一键 (KEYINPUT函数)

7.2 数据输出格式的控制

7.2.1 显示的区宽和边界

7.2.2 TAB定位

7.2.3 自定义输出数据项格式 (PRINTUSING语句)

7.2.4 MATPRINTUSING语句

7.2.5 USING \$ 函数

习题

第8章 图形

8.1 显示模式与图形窗口

8.1.1 显示器的工作模式

8.1.2 图形窗口坐标

<<True BASIC程序设计(第3版)>>

8.2 画图

8.2.1 画点

8.2.2 画线

8.2.3 画矩形

8.2.4 画圆与椭圆

8.3 着色

8.3.1 前景颜色与背景颜色

8.3.2 用BOXAREA语句画实体矩形

8.3.3 用PLOTAREA语句画实体图形

8.3.4 用FLOOD语句着色

8.3.5 图形中的正文设置

8.4 动画

8.5 图画

8.5.1 图画的定义与调用

8.5.2 图画的变换

习题

第9章 数据文件

9.1 有关概念

9.1.1 文件名

9.1.2 文件的存取方式与文件指针

9.1.3 文件的组织

9.1.4 通道、文件的打开与关闭

9.1.5 数据文件操作的一般过程

9.2 正文文件操作

9.2.1 写正文文件

9.2.2 写屏幕与打印机输出

9.2.3 读正文文件

9.2.4 按数据项处理正文文件

9.3 记录文件操作

9.3.1 TrueBASIC记录文件的特点及其属性设置

9.3.2 记录文件的存取

9.3.3 多数据项记录的拼装与分解

9.4 字节文件操作

9.4.1 字节文件的存取特点

9.4.2 字节文件应用举例

9.5 文件管理

习题

附录A 编辑键一览表

附录B TrueBASIC系统命令

一览表

B.1 文件操作

B.2 编辑

B.3 查错

B.4 更改行号

B.5 其它

附录C TrueBASIC语法一览表

C.1 简单语句

<<True BASIC程序设计(第3版)>>

C.2 循环结构

C.3 选择结构

C.4 矩阵语句

C.5 程序单位

C.6 图形处理

C.7 文件处理

C.8 出错处理

附录D IBM PC字符与ASCII代码对照表

D.1 显示符号集

D.2 获得键的符号集

D.3 打印机符号集

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>