

## <<C语言程序设计实例解析>>

### 图书基本信息

书名：<<C语言程序设计实例解析>>

13位ISBN编号：9787302176749

10位ISBN编号：7302176744

出版时间：2008-7

出版时间：清华大学出版社

作者：戴水贵，戴扬 等编著

页数：221

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语言程序设计实例解析>>

### 内容概要

本书的每一章先介绍概念，再结合问题写程序。

书中给出了各种类型的程序实例，使用户进一步加深对语法的理解并掌握解决问题的方法。

书中的程序都调试通过并有运行结果，程序从小到大，并附有汉字说明和注释。

书中介绍了三维数组（三维数字数组、三维字符数组和三维指针数组）的表示方法，并给出了示意图，使复杂问题显得很简单。

本书揭示了函数调用中参数传送（单向传送和双向传送）的本质是地址问题。

在程序中特意将“值调用”和“地址调用”时的地址（函数中变量的地址和主程序中变量的地址）加以显示，使用户加深理解。

指针是C语言的难点，书中程序从简单到复杂，并给出了示意图，使用户很容易掌握多级指针。

书中还给出了一些图形编程的例子。

## 书籍目录

- 第1章 简单而完整的C程序 1.1 只有主程序的小程序 1.1.1 输出字符图案 1.1.2 整型数求和 1.1.3 两个实数交换位置 1.2 有主程序和子程序的小程序 1.2.1 函数的定义和使用 1.2.2 主程序和函数
- 第2章 不同类型数的表示范围及补码的计算方法 2.1 不同类型数的表示范围 2.1.1 无符号数制的表示范围 2.1.2 有符号数制的表示范围 2.2 十进制、二进制、八进制和十六进制及输出符 2.2.1 十进制、二进制、八进制和十六进制及输出符 2.2.2 65535的十进制、二进制、八进制和十六进制及输出符 2.3 补码概念及有符号数溢出所导致的错误结果 2.3.1 补码的概念 2.3.2 数的表示范围 2.3.3 有符号数 (int) 溢出所导致的错误结果 2.3.4 有符号数 (long) 溢出所导致的错误结果 2.3.5 负数的不同输出结果 2.3.6 有符号数 (char) 溢出所导致的错误结果 2.4 十进制数、八进制数和十六进制数的表示方法 2.4.1 八进制数和十六进制数的表示方法 2.4.2 八进制数和十六进制数及字符输出 2.5 不同格式符和转义符的使用 2.5.1 实型数和指数输出 2.5.2 用不同格式符输出整型数 2.5.3 用不同格式符输出实型数 2.5.4 格式符的使用 2.5.5 格式符%s的使用 2.5.6 赋值抑制符的使用 2.5.7 不同格式符的使用方法 2.5.8 转义符\和%的使用 2.5.9 转义符\的使用
- 第3章 for循环 3.1 一重循环的定义和应用 3.1.1 一重循环的通常用法 3.1.2 不要改变循环变量的值 3.1.3 用循环计算1+2+3++100的值 3.1.4 用循环计算2+4++100的值 3.1.5 用循环计算1+3+5++99的值 3.1.6 用循环计算10! 3.1.7 输出ASCII字符 3.1.8 用循环计算1+2+3++100的值 (用+=运算符) 3.1.9 用循环计算1+2+3++100的值 (将i放入循环) 3.1.10 用循环计算1+2+3++100的值 (将i和sum放入循环) 3.1.11 矩形法求定积分 3.1.12 梯形法求定积分 3.2 二重循环的定义和应用 3.2.1 用二重循环显示图案1 3.2.2 用循环显示图案2 3.2.3 用循环显示图案3 3.2.4 用循环显示图案4 3.2.5 用ASC 字符画一个矩形 3.2.6 用ASC 字符画表格 3.2.7 输出乘法表 3.2.8 输出矩阵 3.2.9 穷举法例一 3.2.10 穷举法例二 3.2.11 穷举法例三 3.2.12 判质数 3.2.13 三角函数的计算
- 第4章 不同类型数据的混合计算及一些常用运算符 4.1 符号常量的定义和不同类型数的自动转换 4.1.1 求圆的周长 4.1.2 不同类型的自动转换 4.1.3 不同类型数据由低往高转换 4.2 字符和数字的互相转换 4.2.1 输出数值或ASCII码字符 4.2.2 整型值和ASCII码字符间的互相转换 4.2.3 字符和数据的输出 4.3 赋值运算符的使用 4.3.1 赋值运算符的使用一 4.3.2 赋值运算符的使用二 4.4 printf语句中表达式的计算 4.4.1 printf语句中表达式的计算例一 4.4.2 printf语句中表达式的计算例二 4.5 ++、--运算符和逗号表达式 4.5.1 ++和--运算符 4.5.2 逗号表达式的使用一 4.5.3 逗号表达式的使用二 4.6 数学函数的使用 4.6.1 数学函数计算 4.6.2 三角函数的计算
- 第5章 数据输入与输出 5.1 putchar ( ) 和 getchar ( ) 的应用 5.1.1 putchar ( ) 应用一 5.1.2 putchar ( ) 应用二 5.1.3 getchar ( ) 和 putchar ( ) 应用一 5.1.4 getchar ( ) 和 putchar ( ) 应用二 5.1.5 getchar ( ) 和 putchar ( ) 应用三 5.1.6 getchar ( ) 和 putchar ( ) 应用四 5.2 printf语句和格式符 5.2.1 输出符和输出位数的控制及左右对齐 5.2.2 %c格式符的使用 5.2.3 %s格式符的使用 5.2.4 float 的有效位数和double 的有效位数 5.3 scanf语句和格式符 5.3.1 scanf语句的应用一 5.3.2 scanf语句的应用二 5.3.3 求圆的面积和球的体积
- 第6章 分支语句程序设计 6.1 if-else 语句和 (a>b)?a:b语句 6.1.1 if-else语句应用一 6.1.2 if-else语句应用二 6.1.3 if-else语句应用三 6.1.4 if-else语句应用四 6.1.5 将三个实型数从小到大排序 6.1.6 字符串加密 (把字符变为下一个字符) 6.1.7 将小写字符转换成大写字符 6.1.8 从三个数中找出最大数 6.1.9 实型数和指数输出 6.2 一个等号“=”和两个等号“==”在if语句中的应用 6.2.1 if (a=b) 的执行 6.2.2 if (a==b) 的执行 6.3 逻辑运算符“&&”和“||”在if语句中的应用 6.3.1 if ( (a=b) && (c=b) ) 的执行步骤一 6.3.2 if ( (a=b) && (c=b) ) 的执行步骤二 6.3.3 if ( (a=b) || (c=b) ) 的执行步骤一 6.3.4 if ( (a=b) || (c=b) ) 的执行步骤二 6.4 continue语句和break 语句 6.4.1 continue 语句结束本次循环 (不终止整个循环) 6.4.2 continue 语句应用 6.4.3 break 语句退出循环 (终止整个循环) 6.4.4 break语句退出一重循环 (不退出外循环) 6.5 switch语句和else if语句的综合应用 6.5.1 switch语句 6.5.2 switch语句的应用 6.5.3 else if和switch应用 6.5.4 判断闰年 (方法一) 6.5.5 判断闰年 (方法二) 6.5.6 求一元二次方程的根
- 第7章 循环语句while和do-while 7.1 while语句 7.1.1 while 语句的应用一 7.1.2 while语句的应用二 7.1.3 while语句的应用三 7.1.4 while语句的应用四 7.1.5 输

## &lt;&lt;C语言程序设计实例解析&gt;&gt;

出Fibonacci数列 7.1.6 用二分法求方程的根 7.2 do-while语句 7.2.1 do-while 语句的应用一  
7.2.2 do-while 语句的应用二 7.2.3 do-while语句的应用三 7.2.4 用迭代法求方程的根第8章 工  
程文件的使用方法 8.1 extern的应用 8.1.1 用extern扩展变量的作用域 8.1.2 调用外部函数  
8.1.3 计算A的n次方(供调用) 8.1.4 用extern将另一个文件的函数包含到本程序中 8.1.5 从  
键盘输入字符串(供调用) 8.1.6 将字符转成大写(供调用) 8.1.7 输出字符串(供调用) 8.2  
建立工程文件 8.2.1 两个数比较大小 8.2.2 两个数比较大小(供调用) 8.2.3 用include包含  
文件第9章 数组 9.1 一维数组的定义和应用 9.1.1 一维数组的定义 9.1.2 一维数组各元素赋值  
输出 9.1.3 随机数产生函数 9.1.4 产生随机数赋给数组 9.1.5 找出最小数并与第一个数交换  
位置 9.1.6 产生 Fibonacci 数列 9.1.7 用键盘输入给数组赋值 9.1.8 选择法排序 9.1.9 冒  
泡法排序 9.2 二维数组的定义和应用 9.2.1 二维数组的定义 9.2.2 矩阵加法 9.2.3 矩阵的转  
置(方法一) 9.2.4 矩阵的转置(方法二) 9.2.5 找出二维数组中最大和最小值并给出下标位  
置 9.2.6 输出菱形图 9.2.7 二维数组各元素赋值输出 9.2.8 成绩表计算和输出(用普通方法  
) 9.2.9 按成绩排序并输出名次 9.2.10 插入排序 9.2.11 折半查找 9.2.12 分别求矩阵各  
行元素、各列元素和所有元素之和 9.2.13 杨辉三角 9.2.14 矩阵乘法 9.3 三维数组的定义和应  
用 9.3.1 三维数组的赋值 9.3.2 三维数组的部分赋值 9.4 三维数组的指针表示 9.4.1 用指针  
表示三维数字数组 9.4.2 三维数组字符串输出 9.4.3 三维字符串数组的指针表示第10章 字符串  
处理和数字串与数之间的转换 10.1 字符串处理 10.1.1 字符串复制函数strcpy( )的内部细节  
10.1.2 内存字符串复制函数memcpy 10.1.3 字符串连接函数 strcat( )的内部细节 10.1.4 自编  
字符串比较函数 strcmp( ) 10.1.5 输出三个字符串中的最大串 10.2 字符串查找和数字串与数之  
间的转换 10.2.1 strstr( )、strchr( )和itoa( )函数 10.2.2 memset( )函数 10.2.3 统计  
字符串里单词的个数 10.2.4 将数字串转为相应的整数输出 10.2.5 将ASCII数字串转成整型和  
长整型数第11章 函数 11.1 函数调用中的地址调用和值调用 11.1.1 三个数比较大小(值调用)  
11.1.2 函数中的同名变量(值调用) 11.1.3 函数的形参为数组变量(地址调用) 11.1.4 函数  
的形参为指针变量(地址调用) 11.1.5 用函数编写选择法排序 11.1.6 将两个数交换位置(值  
调用) 11.1.7 将两个数交换位置(地址调用) 11.1.8 写一个函数实现矩阵转置 11.1.9 折半  
查找 11.1.10 从字符串中删除某个字符 11.1.11 将两个串连接成一个串 11.1.12 函数嵌套调  
用 11.1.13 成绩表计算和输出(交换用函数) 11.2 递归调用 11.2.1 递归调用例 11.2.2 用递  
归计算n!130 11.2.3 用递归计算1+2+3+...+n 11.2.4 汉诺塔问题 11.2.5 用递归法将一个整型  
数转换成字符串 11.3 全局变量、外部变量、局部变量和静态变量 11.3.1 利用全局变量计算长方体  
的体积及三个面的面积 11.3.2 利用外部变量计算长方体的体积 11.3.3 外部变量应用例  
11.3.4 定义外部变量(供程序调用) 11.3.5 局部变量例一 11.3.6 局部变量例二 11.3.7 局  
部变量例三 11.3.8 不同函数间的局部变量名相同 11.3.9 静态变量 11.3.10 静态变量例一  
11.3.11 静态变量例二 11.3.12 静态变量例三 11.3.13 静态变量例四第12章 指针 12.1 一维数组  
的指针表示 12.1.1 指针应用例 12.1.2 用递归和指针将字符串倒显 12.1.3 一维数组指针的应  
用 12.1.4 将数组中的数头尾互换 12.1.5 不同类型的指针变量 12.1.6 不同类型指针变量的应  
用 12.1.7 函数中的形参为数组变量(地址调用) 12.2 指针的指针(二级指针) 12.2.1 指针的  
指针(二级指针)的应用一 12.2.2 指针的指针(二级指针)的应用二 12.3 指针在函数中的应用  
12.3.1 用函数实现两个数交换位置 12.3.2 用函数将数组中的数逆序 12.3.3 函数、指针和地址  
调用例 12.4 二维数组的指针表示 12.4.1 二维数组的指针表示例 12.4.2 二维数组的输出 12.5 n  
列数组指针变量 12.5.1 n列数组指针变量int( ?p) \应用例 12.5.2 返回地址的函数 12.6 字符数  
组与字符指针 12.6.1 字符数组与字符指针的应用 12.6.2 二维字符数组应用例一 12.6.3 二维  
字符数组应用例二 12.6.4 编写字符串复制函数(形参用数组) 12.6.5 编写字符串复制函数(形  
参用指针) 12.6.6 编写字符串复制函数(函数中用strcpy) 12.6.7 将两个字符串交换位置(形  
参和实参均用数组) 12.7 字符串指针数组 12.7.1 字符串指针数组的初始化与输出 12.7.2 字  
符串索引排序(交换串地址) 12.7.3 字符串排序(交换串位置) 12.8 函数指针 12.8.1 函数指  
针的应用 12.8.2 用函数指针求定积分第13章 结构体和共用体 13.1 结构体与指针 13.1.1 用普通  
方法将学生的成绩表排序 13.1.2 用结构体将学生的成绩表排序 13.1.3 结构体变量各成员的初

## &lt;&lt;C语言程序设计实例解析&gt;&gt;

始化 13.1.4 结构体数组的定义和初始化 13.1.5 结构体与指针 13.1.6 结构体数组和结构体指针的应用 13.1.7 结构体与函数 13.1.8 将两个结构体中的内容交换 13.1.9 成绩表计算和输出(用结构体) 13.1.10 模拟电子钟 13.1.11 输入年、月、日,计算出是一年中第几天 13.1.12 输入同年两个日期(年、月、日),计算出两个日期期间的天数 13.1.13 用typedef 定义新类型 13.2 链表 13.2.1 链表的创建与输出 13.2.2 删除链表中结点 13.2.3 在链表中插入结点 13.2.4 链表的综合应用 13.3 共用体第14章 文件 14.1 ASCII文件的读写 14.1.1 文件的打开与关闭 14.1.2 将字符写入文件 14.1.3 文件复制 14.1.4 文本文件加解密 14.1.5 将字符串写入文件 14.2 二进制文件的读写 14.2.1 将学生成绩表以二进制方式写入文件 14.2.2 读二进制文件并显示 14.2.3 将键盘输入的十进制数写入文件 14.2.4 用fscanf从文件读十进制数到变量 14.2.5 将键盘输入的十六进制数写入文件 14.2.6 用fscanf从文件读十六进制数到变量 14.2.7 将程序运行结果写入文件 14.2.8 从文件读出程序运行结果第15章 图形编程 15.1 画图 15.1.1 用画线函数画一矩形 15.1.2 画圆 15.1.3 画矩形条 15.1.4 画三维矩形条 15.1.5 根据点坐标序列画连线 15.1.6 画并填充椭圆 15.1.7 画点 15.2 显示图形文本 15.2.1 设置背景色 15.2.2 设置背景色、前景色和显示文本 15.2.3 显示文本 15.2.4 文本放大、水平和垂直显示 15.2.5 获取最大色数和显示模式 15.2.6 格式化信息串本书特色

<<C语言程序设计实例解析>>

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>