

## <<C语言程序设计>>

### 图书基本信息

书名：<<C语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787302190783

10位ISBN编号：730219078X

出版时间：1970-1

出版时间：清华大学出版社

作者：苏瑞，张春芳，王立武 著

页数：288

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>

## &lt;&lt;C语言程序设计&gt;&gt;

## 前言

C语言程序设计C语言是一种结构化程序设计语言，它兼有高级语言的特点和低级语言的功能，既可以成功地编写系统软件，如UNIX、FoxBase等，也可以用来编写应用软件，如信息系统软件等。C语言不仅功能强大，而且具有运算丰富、表达能力强、程序执行效率高、较好的可读性和可移植性等特点，是一门较为通用的程序设计语言。

目前，国内外的许多高等院校都开设C语言程序设计课程，并将其作为计算机基础教育的入门课程，要求计算机专业和大多数非计算机专业学生必须掌握。

C语言课程教学的任务一方面使学生掌握C语言的语法规则，学会用C语言设计基本算法，掌握程序设计的基本规律，在实践中逐步掌握程序设计的思想和方法，培养解决实际问题的能力；另一方面，能够举一反三，为学习其他高级程序设计语言打下良好的基础。

为此，编者结合多年来的教学实践和体会编写了这本教材。

本教材是为学习C语言的初学者编写的，选用Visual C++6.0作为教学环境，详细地介绍了C程序设计的基本概念、结构化程序设计的基本概念、基本技术和方法。

在编写中力求体系结构简单明了，基本内容的介绍由浅入深，循序渐进，重点、难点内容的分析深入透彻，易于理解、掌握。

同时，教材中精选了大量的案例程序，尽可能将知识点与案例相结合，所有例题及习题的参考答案都在Visual C++6.0集成开发环境中通过调试。

学习者可以通过阅读例题理解相应的语法规则，通过上机改造例题和编程实践逐步领会和掌握C语言的实际应用，掌握程序设计的基本思想和方法，进而达到灵活运用目的。

为了帮助读者更好地掌握C语言程序设计方法，本教材还配有《C语言程序设计实验指导》和《C语言程序设计习题集》，介绍了Visual C++6.0集成开发环境中调试程序的常用技巧、提供了与各章相对应的练习题，读者可以在学习了基本知识后，利用这两本教材进行上机演练和复习自测。

为便于读者阅读，全书变量统一用正体。

本书第1、第3、第4、第10章由王立武编写，第2、第9章由张春芳编写，第5~第8章由苏瑞编写。

另外，张宇、刘莹昕、陈艳和汪晔君也参加了全书的编写。

全书由苏瑞、张春芳统稿。

由于编者水平有限，书中难免存在缺点和不足，敬请读者批评指正。

## <<C语言程序设计>>

### 内容概要

《C语言程序设计》是C语言程序设计课程的入门教材，以培养学生程序设计基本能力为目标。

《C语言程序设计》以Visual C++6.0集成开发环境为基础，详细地介绍了C语言程序设计的基本语法规则，既有对概念的阐述，又重点讲解了程序设计的思想和方法。

《C语言程序设计》主要包括程序设计基础，C语言的基本概念、顺序、分支和循环结构程序设计，函数和编译预处理，数组和指针，结构体、共用体，文件等内容。

每章都配有同步习题，使学生通过完成习题来巩固所学过的知识。

《C语言程序设计》针对高等院校学生的特点和认识规律，旨在帮助学生掌握C语言程序设计的基本方法。

在写法上根据初学者的特点，由浅入深，循序渐进，案例丰富，对概念和规则的说明简单明了，给出了许多完整的带有注释和运行结果的程序例子，所举例子均不涉及复杂的物理和数学背景，主要说明C语言的语法规则和使用特性。

《C语言程序设计》可作为大学本、专科院校C语言课程的教材，以及计算机培训和等级考试培训教材。

## &lt;&lt;C语言程序设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 C语言概述及C程序的实现11.1 计算机及计算机编程语言11.1.1 机器语言11.1.2 汇编语言21.1.3 高级语言21.1.4 高级语言及软件的发展31.2 C语言概述41.2.1 C语言的特点41.2.2 C语言标识符与关键字41.2.3 C程序的结构61.3 C程序举例81.4 运行C程序的过程91.5 C语言程序上机运行环境101.5.1 Microsoft Visual C++6.0软件101.5.2 Turbo C 2.0系统的使用131.5.3 Dev-C++软件141.6 习题16第2章 数据类型、运算符与表达式172.1 C语言的数据类型172.2 常量与变量182.2.1 常量和符号常量182.2.2 变量192.3 整型数据202.3.1 整型常量212.3.2 整型变量212.4 实型数据212.4.1 实型常量(实数)212.4.2 实型变量222.5 字符型数据222.5.1 字符型常量232.5.2 字符型变量242.5.3 字符串常量242.6 基本输入输出函数252.6.1 格式输出函数printf252.6.2 格式输入函数scanf292.6.3 字符输出函数putchar322.6.4 字符输入函数getchar332.7 运算符和表达式342.7.1 算术运算符和算术表达式352.7.2 赋值运算符和赋值表达式382.7.3 不同类型数据间的混合运算402.7.4 关系运算符和关系表达式422.7.5 逻辑运算符和逻辑表达式432.7.6 条件运算符和条件表达式442.7.7 逗号运算符和逗号表达式452.7.8 求字节数运算符452.7.9 位运算符和位运算462.8 习题47C语言程序设计目录第3章 简单程序设计493.1 程序设计初步493.1.1 利用计算机求解实际问题的步骤493.1.2 算法及表示方法523.1.3 C语言的语句553.2 顺序结构程序设计举例563.3 习题59第4章 选择结构程序设计604.1 if语句604.1.1 双分支结构604.1.2 双分支结构的特例:单分支结构624.1.3 if语句的嵌套结构644.1.4 使用条件表达式实现简单的选择语句664.2 switch语句674.3 选择结构程序设计举例704.4 习题71第5章 循环结构程序设计745.1 while语句745.2 do-while语句775.3 for语句785.4 goto语句815.5 几种循环语句的比较825.6 continue语句和break语句835.6.1 continue语句835.6.2 break语句835.7 循环语句的嵌套875.8 循环结构程序设计举例895.9 习题94第6章 编译预处理1016.1 宏定义1016.1.1 不带参数的宏定义1016.1.2 带参数的宏定义1036.2 文件包含1046.3 条件编译1066.4 习题108第7章 指针与数组1117.1 指针的概念与运算1117.1.1 地址及指针1117.1.2 指针变量的定义、初始化和引用1127.2 一维数组的定义和引用1157.2.1 一维数组的定义1157.2.2 一维数组元素的引用1167.2.3 一维数组的初始化1167.2.4 一维数组的应用举例1177.3 指针与一维数组1247.3.1 一维数组的指针和指向一维数组的指针变量1247.3.2 指针运算1247.3.3 通过指针引用数组的元素1257.4 一维字符数组及指针1297.4.1 一维字符数组及字符指针变量的定义1297.4.2 一维字符数组及指向一维字符数组指针变量的初始化1307.4.3 字符数组的输入和输出1317.4.4 常用字符串处理函数1357.4.5 字符数组应用举例1387.5 二维数组1397.5.1 二维数组的定义1397.5.2 二维数组元素的引用1397.5.3 二维数组元素的初始化1407.5.4 二维数组应用举例1407.5.5 二维数组的指针1447.6 指针数组的概念1477.7 多级指针——指向指针的指针变量1507.8 习题152第8章 函数与变量1598.1 函数的定义与说明1608.1.1 函数的定义1608.1.2 函数的引用说明1628.2 调用函数1638.2.1 调用函数过程及参数传递1638.2.2 return语句1648.3 嵌套调用函数1688.4 递归调用函数1708.5 指针作为函数的参数1748.6 局部变量和全局变量1788.7 变量的存储类别1818.8 内部函数和外部函数1858.8.1 内部函数1858.8.2 外部函数1858.8.3 运行由多个文件组成的程序1868.9 函数的指针和指向函数的指针变量1888.10 返回指针值的函数1908.11 程序设计举例1918.12 习题195第9章 结构体与共用体2069.1 结构体类型与结构体类型变量2069.1.1 结构体类型的定义2069.1.2 结构体类型变量的定义和初始化2089.1.3 结构体变量的引用2109.2 结构体数组2129.3 指向结构体类型数据的指针2159.4 单向链表2189.4.1 单向链表的数据结构2199.4.2 动态分配和释放存储空间函数2199.4.3 单向链表的基本操作2209.5 共用体2339.6 枚举类型2369.7 用typedef定义类型2399.8 习题239第10章 文件24110.1 C文件概述24110.1.1 文件系统概述24110.1.2 文件类型指针24210.2 文件的打开与关闭24310.2.1 文件的打开24310.2.2 文件的关闭24510.3 常用的文件读写函数24510.3.1 字符读写函数24610.3.2 字符串读写函数24810.3.3 格式化读写函数24910.3.4 数据块读写函数25310.4 文件的定位函数25310.5 出错检验25410.6 习题255附录A 常用字符与ASCII代码对照表258附录B C语言常用库函数一览表260附录C 习题参考答案267参考文献289

## &lt;&lt;C语言程序设计&gt;&gt;

## 章节摘录

1.4 运行C程序的过程 一般把用高级程序设计语言编写的未经编译的程序称为源程序 ( source code ) , 又称为源代码, 在1.3节已经看到了一些用c语言编写的源程序。

但是, 写出了源程序并不等于问题已经解决了, 因为还没有上机运行, 没有得到最终的结果。

一个程序从编写到最后得到运行结果要经历以下一些步骤。

1.用C语言编写源程序 用C语言编写源程序, 从语法的角度看, 源程序实际上是一个字符序列。

这些字符序列由关键字、常量、运算符、分隔符、程序员自定义的变量名、函数名等组成, 如用于描述数据类型的int; 用于描述分支控制的if、else; 用于描述循环控制的for语句等。

C语言的源程序是以C作为扩展名的。

2.对源程序进行编译 计算机只能识别和执行机器语言, 而不能识别和执行用高级语言编写的程序。

为了使计算机能执行用C语言编写的源程序, 必须先用一种称为“编译程序”的软件, 把用C语言编写的源程序翻译成二进制形式的“目标程序”。

目标程序是以OBJ作为扩展名的文件。

## <<C语言程序设计>>

### 编辑推荐

《C语言程序设计》教材体系结构简单明了，基本内容的介绍由浅入深、循序渐进，重点、难点内容的分析深入透彻。

教材中精选了大量具有现实意义贴近学生的案例程序，提供了明晰的详解，将知识点与案例相结合，学习者通过案例程序的运行验证并掌握C语言的语法规则和程序设计的方法。使学习者能够快速入门，为进一步学习可视化编程语言打下良好基础。

所有例题及习题的参考答案都在Visual C++6.0集成开发环境中通过调试。

## <<C语言程序设计>>

### 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>