第一图书网, tushu007.com

<<C语言上机指导与典型题解>>

图书基本信息

书名：<<C语言上机指导与典型题解>>

13位ISBN编号：9787302254683

10位ISBN编号：7302254680

出版时间：2011-7

出版时间：清华大学出版社

作者：涂承胜

页数：403

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

内容概要

《C语言上机指导与典型题解》共包括5章及附录，主要内容有：C语言语法提要与常见错误分析；C语言理论学习中的关键性问题；典型题例与解析；C语言实验，提供进行C语言学习的基本实验；C语言实践环境与上机指南，详细介绍在Turbo C 2.0、Turbo C++3.0、Visual C++6.0集成环境下编辑、编译、调试、运行程序的方法。
书末的附录包括C语言的关键字及其作用、C语言的运算符及其结合方向、Turbo C 2.0各菜单的功能、Turbo C 2.0常用功能键、Turbo C库函数头文件以及C语言编译错误信息。

本书内容丰富，概念清晰，实用性及指导性强，列举的实例繁简得当，具有一定的代表性。
题例解析详细透彻，实例和相关理论结合紧密。
所有的源代码均在Turbo C 2.0、Visual C++6.0下调试通过。

《C语言上机指导与典型题解》是C语言的学习参考书，也是C语言上机练习的指导书，可以作为C语言教材的参考书，适合高等院校师生或C语言培训班使用，也可供参加计算机等级考试的人员和C语言自学人员参考。
本书由涂承胜编著。

书籍目录

第1章 C语言语法提要与常见错误分析
1.1 数据类型、常量与变量、运算符与表达式
1.1.1 标识符
1.1.2 关键字
1.1.3 C语言程序的书写规则
1.1.4 C程序的组成与执行
1.1.5 数据类型
1.1.6 常量及其数据类型与表示形式
1.1.7 变量及其数据类型与基本操作
1.1.8 运算符与表达式
1.1.9 数据类型的转化及其转化规则
1.2 数据的输入/输出与顺序结构程序设计
1.2.1 格式化输入/输出
1.2.2 非格式化输入/输出及其函数
1.2.3 C语言的语句
1.2.4 顺序结构与语句顺序执行
1.3 选择结构程序设计及其应用
1.3.1 if语句结构的3种形式及其执行过程
1.3.2 switch语句
1.3.3 switch语句和if语句之间的相互转化与等价性
1.4 循环结构程序设计及其应用
1.4.1 while循环语句
1.4.2 do-while循环语句
1.4.3 for循环语句
1.4.4 3种循环结构的嵌套与等价性
1.4.5 跳转语句
1.5 指针与数组
1.5.1 指针、变量的指针与指针变量
1.5.2 一维数组
1.5.3 二维数组
1.5.4 指针数组与二重指针及其关系
1.5.5 字符数组与字符串及其处理函数
1.6 函数、变量的存储属性、预处理
1.6.1 函数的结构与定义
1.6.2 函数的声明与函数的调用
1.6.3 函数的递归调用
1.6.4 函数的参数与参数传递机制
1.6.5 函数的类型与返回值
1.6.6 内部函数与外部函数及其作用域
1.6.7 变量的存储属性、作用域与生存周期
1.6.8 预处理命令
1.6.9 指针函数，函数的指针、函数指针变量
1.6.10 指向指针函数的指针变量
1.7 结构体、共同体、动态分配函数与单向链表
1.7.1 typedef命令的作用和具体应用

1.7.2 结构体类型
1.7.3 结构体指针、结构体数组、结构体函数
1.7.4 结构体变量和结构体数组作为函数参数与结构体函数
1.7.5 共同体类型
1.7.6 枚举类型
1.7.7 动态分配函数、单向链表的基本操作
1.8 文件操作及其简单应用
1.8.1 文件的打开与关闭
1.8.2 文本文件的读写与随机访问
1.8.3 二进制文件的(块方式)读写函数
1.8.4 文件指针定位、文件状态测试与随机读写函数
1.8.5 文件的格式化读写及其函数
第2章 C语言理论学习中的关键性问题
2.1 数据类型、常量与变量、运算符与表达式
2.1.1 C语言的数据类型
2.1.2 运算符
2.1.3 变量的几个要素及其类型对运算的影响
2.1.4 自增++、自减--运算
2.1.5 逻辑运算的几种特殊规则
2.1.6 复合赋值运算的几个要点
2.1.7 学习和使用函数的几个关键问题
2.2 数据的输入/输出与顺序结构程序设计
2.2.1 格式化输入函数
2.2.2 格式化输出函数
2.2.3 顺序结构
2.3 选择结构程序设计及其应用
2.3.1 if语句及其与条件运算(?:)的等价性
2.3.2 if语句的嵌套、else与if的配对原则及其副作用
2.3.3 switch结构的几种具体情况分析
2.4 循环结构程序设计及其应用
2.4.1 循环结构使用的几个关键问题
2.4.2 循环条件“表达式”的形式和循环体语句的形式
2.4.3 break、continue、exit()的作用与区别
2.4.4 编程解决数值问题的基本步骤
2.5 指针与数组
2.5.1 变量指针与指针变量、指向交换与交换值
2.5.2 一维数组
2.5.3 二维数组
2.5.4 字符数组和字符串及其处理函数
2.5.5 指针数组与二重指针变量及其关系
2.5.6 主函数的参数与指针数组
2.6 函数、变量的存储属性、预处理
2.6.1 函数的结构与函数自定义的基本步骤
2.6.2 函数的声明、定义、调用及其区别
2.6.3 函数递归实现的原理与递归终结条件
2.6.4 变量的存储属性及其互不影响的几种情况
2.6.5 静态变量初始化与赋值的区别

2.6.6 指针作为函数参数的几种具体情况及其作用
2.6.7 有参数的宏定义与有参数函数之间的区别
2.6.8 指针函数及其返回值
2.7 结构体、共同体、枚举类型、 动态分配函数与单向链表
2.7.1 结构体类型与结构体变量的区别
2.7.2 结构体类型与共同体类型的区别
2.7.3 结构体变量与数组名的区别
2.7.4 枚举类型定义、引用时的几个要点
2.7.5 动态分配函数与单向链表
2.8 文件操作及其简单应用
2.8.1 编程处理文件数据的基本步骤
2.8.2 fopen()函数参数含义解析
2.8.3 块方式操作文件函数fread、fwrite参数解析及其应用
2.8.4 文件数据格式化操作函数fscanf()、fprintf()使用要领
第3章 典型例题与解析
3.1 数据类型、常量与变量、运算符与表达式
3.1.1 基础数据类型、常量与变量、数据运算
3.1.2 数据类型的不同转化与运算的优先级
3.1.3 复合赋值运算的运算规则
3.1.4 自加、自减运算与逗号运算符
3.2 数据的输入/输出与顺序结构程序设计
3.2.1 数值类数据输入时数据的分隔问题与典型的顺序结构程序设计
3.2.2 数值类数据与字符类数据混合输入时的数据分隔
3.2.3 整数的格式控制输出
3.2.4 实数的格式控制输出
3.2.5 字符(串)数据的格式控制输出
3.2.6 练习题
3.3 选择结构程序设计及其应用
3.3.1 if语句的几种形式及其应用与相互转化
3.3.2 switch语句及其应用
3.3.3 switch结构、if结构、条件运算之间的转化应用
3.3.4 break对嵌套的switch结构的终止及其应用
3.4 循环结构程序设计及其应用
3.4.1 单循环结构程序设计及其应用
3.4.2 多重循环结构及其应用
3.4.3 break、continue语句及其应用
3.4.4 迭代与穷举原理在循环中的应用
3.4.5 选择、循环结构嵌套应用实例
3.5 指针与数组
3.5.1 指针、变量的指针与指针变量
3.5.2 指针及指针变量实施的运算及其含义
3.5.3 数组的静态定义与元素的下标表示法
3.5.4 数组的动态定义与元素的指针表示法
3.5.5 数组的指针与指向数组的指针变量
3.5.6 二维数组的行列指针与指向二维数组的行列指针变量
3.5.7 指针数组和二级指针及其关系
3.6 函数、变量的存储属性、预处理

3.6.1 函数的声明、定义、调用与函数的返回值
3.6.2 函数的参数与地址传递机制
3.6.3 函数的递归调用与静态变量、自动变量结合的实例
3.6.4 函数的递归调用与指针作为函数参数结合的实例
3.6.5 指针函数与自定义字符串处理函数
3.6.6 函数的指针与指向函数的指针变量及其应用
3.6.7 主函数的参数与指针数组
3.6.8 变量的存储属性及其作用域与生存期
3.6.9 外部变量作用域的扩展与多个源文件的编译和连接
3.6.10 宏替换与函数的区别
3.7 结构体、共同体、动态分配函数与单向链表
3.7.1 结构体
3.7.2 结构体数组
3.7.3 结构体变量指针和指针变量及其应用
3.7.4 共同体类型、共同体变量及指针变量的应用
3.7.5 结构体与共同体的嵌套应用
3.7.6 动态分配函数和动态释放函数的应用与单向链表的基本操作
3.8 文件操作及其简单应用
3.8.1 文本类文件的处理
3.8.2 二进制数据文件的处理
3.8.3 数据的格式化操作与文件的随机读写
3.8.4 文件的综合应用
第4章 C语言实验
4.1 (实验一)C语言的集成开发环境与源程序的编辑和运行方法
4.2 (实验二)数据类型、常量与变量、运算符与表达式
4.3 (实验三)数据的输+入/输出与顺序结构程序设计
4.4 (实验四)选择结构程序设计及其应用
4.5 (实验五)循环结构程序设计及其应用
4.6 (实验六)指针与数组
4.7 (实验七]函数、变量的存储属性、预处理
4.8 (实验八)结构体、共同体、动态分配函数与单向链表
4.9 (实验九)文件操作及其简单应用
第5章 C语言实践环境与上机指南
5.1 Turbo C 2.0上机操作指南
5.1.1 Turbo C 2.0的安装
5.1.2 Turbo C 2.0的启动和关闭
5.1.3 Turbo C 2.0的工作窗口
5.1.4 设置Turbo C 2.0的工作环境和用户目录
5.1.5 Turbo C 2.0中源文件的编辑、保存、加载、更名
5.1.6 Turbo C 2.0单文件源程序的编译和连接
5.1.7 Turb0 C 2.0多文件源程序的组合、编译、连接
5.1.8 Turbo C 2.0程序的静态检查与动态调试方法
5.1.9 Turbo C 2.0程序的运行
5.2 Turbo C++3.0上机操作
5.2.1 Turbo C++3.0的安装、启动、关闭、工作路径的设置
5.2.2 Turbo C++3.0的集成开发环境
5.2.3 Turbo C++3.0中源文件的建立、编辑、保存、加载

5.2.4 Turbo C++3.0中源文件的编译、连接、运行
5.2.5 Turbo C++3.0中程序的动态调试与单步执行和断点设置
5.2.6 Turbo C++3.0多个文件程序的编译、连接、运行
5.3 Visual C++6.0上机操作
5.3.1 Visual C++6.0的安装、启动、退出
5.3.2 Visual C++6.0中工作路径的设置与保存
5.3.3 Visual C++6.0中源程序的建立、编辑、保存、加载
5.3.4 Visual C++6.0源程序的编译、连接和运行
5.3.5 在Visual C++6.0中关闭当前工作空间
5.3.6 在Visual C++6.0中建立项目文件、组合编译多个文件
5.3.7 Visual C++6.0中源程序的调试与调试器的使用
附录
附录A C语言的关键字及其作用
附录B °C语言的运算符及其结合方向
附录C Turbo C 2.0各菜单的功能
附录D Turbo C 2.0常用功能键
附录E Turbo C库函数头文件
附录F C语言编译错误信息
参考文献

章节摘录

版权页：插图：局部静态变量的作用域不能扩展。
局部静态变量只能被定义它的复合语句或函数本身引用。
静态外部变量属于外部变量（全局变量）。
静态外部变量的作用域为定义点到本文件结束。
静态外部变量也不能被其他文件引用。
函数的形参默认为auto类型，也可以显式地指定为register类型，但不能把函数的形参显式地指定为静态变量。
以下函数sum的形参说明是错误的：4）外部变量在函数体或函数的形参中或复合语句内定义的变量，形象地称之为“内部变量”。
变量也可以在函数的外部（之前或之后）定义。
定义在函数之外的变量称为“外部变量”。
定义外部变量时不需要指定其存储属性。
外部变量的作用域为从其定义点到本程序结束。
定义点之后的所有函数均可直接引用它，但定义点之前的函数不能直接引用它。
如果要在定义外部变量之前的函数内引用该外部变量，需要在此函数内对被引用的外部变量进行声明；在主调函数之前对该外部变量进行了声明，也可以引用该外部变量。
外部变量的声明格式：extern外部变量名称；外部变量的声明与外部变量的定义是两个不同的概念。
外部变量的定义需要分配存储空间，但外部变量的声明不分配存储空间。
声明外部变量主要是为了扩展其作用域。
函数的形参不能指定为外部变量。
以下函数sum的形参说明是错误的。
2.外部变量作用域的扩展外部变量的作用域默认是从外部变量定义点到本程序结束。
外部变量定义点之前的函数不能直接引用它。
通过对外部变量的声明可将其作用域扩展到定义点之前的函数内，实现在本文件内扩展其作用域。
还可将其作用域扩展到其他文件。
外部变量作用域扩展有以下几种情况：（1）在本文件内扩展，将其作用域扩展到本文件中外部变量定义点之前的函数。
方法是：在要引用外部变量的函数内对该外部变量进行声明。

编辑推荐

《C语言上机指导与典型题解》突出C语言的重点，紧扣最基本的教学内容。
注重编程的思维和基础理论知识的应用技巧。
结构清晰、内容丰富、层次分明、题例经典、解析详尽。
适合多种上机平台以及少学时教学的需要。
既可作为教学的实验教材，也可以作为自学C语言的参考书。

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