

## <<C语言开发实战>>

### 图书基本信息

书名：<<C语言开发实战>>

13位ISBN编号：9787302323082

10位ISBN编号：7302323089

出版时间：2013-9-1

出版时间：清华大学出版社

作者：软件开发技术联盟 编著

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语言开发实战>>

### 内容概要

《C语言开发实战》从初学者的角度讲述了使用Visual C++ 6.0（以及部分Turbo C）进行程序开发应该掌握的各项技术，内容突出“基础”、“全面”、“深入”的特点，同时强调“实战”效果（只掌握和理解技术，而没有实际应用，等于没有掌握技术）。

本书共分为5篇22章。

前3篇中，在介绍技术的同时，每一章均提供了相应的实例，同时在各章的结尾安排有实战，通过几个小型项目来综合应用本章所讲解的知识，做到理论联系实际。

在第4篇中，各章都安排了范例，使读者巩固所学的知识。

最后，在第5篇中提供了两个完整的项目实例，讲述从前期规划、设计流程图，到项目最终实施的整个实现过程。

所有知识都结合具体实例进行介绍，对涉及的程序代码给出了详细的注释，读者可以轻松领会C语言程序开发的精髓，快速提高开发技能。

本书特色及丰富的学习资源包如下：

黄金学习搭配、专业学习视频、重难点精确打击、学习经验分享、学习测试诊断、有趣实践任务、专业资源库、学习排忧解难、获取源程序、提供习题答案、赠送开发案例。

本书适合有志于从事软件开发的初学者、高校计算机相关专业学生和毕业生，也可作为软件开发人员的参考手册或高校的教学参考书。

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

## 书籍目录

## 目 录

## 第1篇 新手入门

## 第1章 C语言开发环境 3

视频讲解：12分钟

## 1.1 本章知识体系 4

## 1.2 程序员的成长之路 4

## 1.3 C语言的重要性 5

## 1.4 如何学好C语言 5

## 1.5 C语言常用开发工具简介 6

## 1.5.1 Turbo C 6

## 1.5.2 Visual C++ 6.0 7

## 1.5.3 C++ Builder (BCB) 7

## 1.5.4 Cygwin 7

## 1.5.5 Dev-C++ 7

## 1.5.6 Source Insight 7

## 1.6 了解Visual C++集成开发环境 8

## 1.6.1 开发环境布局 8

## 1.6.2 菜单栏 8

## 1.6.3 工具栏 14

## 1.6.4 工作区窗口 14

## 1.6.5 代码编辑窗口 14

## 1.6.6 输出窗口 15

## 1.7 如何在Turbo C 2.0下运行C源程序 15

## 1.8 了解GCC开发编译器 17

## 1.9 Dev-C++ 17

## 1.9.1 Dev-C++概述 17

## 1.9.2 Dev-C++的使用 17

## 1.10 Eclipse for C/C++ 19

## 1.10.1 Eclipse概述 19

## 1.10.2 Eclipse的使用 19

## 1.11 实战 20

## 1.11.1 判断三角形的类型 20

## 1.11.2 计算某日是该年的第几天 22

## 1.11.3 婚礼上的谎言 23

## 1.11.4 尼科彻斯定理 24

## 1.11.5 猴子吃桃 25

## 1.11.6 阳阳买苹果 26

## 1.12 疑难解惑 28

## 1.12.1 为什么说C语言可移植性好 28

## 1.12.2 C语言的应用领域有哪些 28

## 1.12.3 如何提高C语言的编程效率 28

## 1.13 小结 29

## 1.14 学习成果检验 29

## 第2章 C语言开发基础 31

视频讲解：68分钟

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 2.1 本章知识体系 32
- 2.2 编码规范要记牢 32
  - 2.2.1 注释的合理使用 32
  - 2.2.2 程序中的{}要对齐 33
  - 2.2.3 合理使用空格使代码更规范 34
  - 2.2.4 换行使代码更清晰 34
- 2.3 语言要素 35
  - 2.3.1 关键字 35
  - 2.3.2 标识符 35
- 2.4 常量 36
  - 2.4.1 整型常量 36
  - 2.4.2 实型常量 38
  - 2.4.3 字符型常量 38
  - 2.4.4 字符串常量 39
- 2.5 变量 40
  - 2.5.1 什么是变量 40
  - 2.5.2 变量的声明 41
- 2.6 数据类型 41
  - 2.6.1 什么是数据类型 41
  - 2.6.2 整型 41
  - 2.6.3 实型 43
  - 2.6.4 字符型 44
  - 2.6.5 枚举类型 45
- 2.7 使用typedef定义类型 47
- 2.8 变量的存储类型 49
  - 2.8.1 了解变量的存储类型 49
  - 2.8.2 使用auto关键字声明自动变量 49
  - 2.8.3 使用static关键字声明静态变量 50
  - 2.8.4 使用register关键字声明寄存器变量 52
  - 2.8.5 使用extern关键字声明外部变量 53
  - 2.8.6 使用static关键字声明静态外部变量 56
- 2.9 混合运算 57
- 2.10 实战 58
  - 2.10.1 十进制转换为二进制 58
  - 2.10.2 求100~200之间的素数 60
  - 2.10.3 利用"#"输出图形 61
  - 2.10.4 打印杨辉三角 61
  - 2.10.5 利用"\*"输出矩形 63
  - 2.10.6 小球下落问题 63
  - 2.10.7 巧分苹果 64
- 2.11 疑难解惑 66
  - 2.11.1 声明变量和定义变量 66
  - 2.11.2 限定词const 66
  - 2.11.3 字符串常量为什么用"\0"作为结束符 67
- 2.12 小结 67
- 2.13 学习成果检验 67

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 第3章 运算符与表达式 69
  - 视频讲解：34分钟
  - 3.1 本章知识体系 70
  - 3.2 运算符与表达式的使用 70
    - 3.2.1 赋值运算符与表达式 70
    - 3.2.2 加减乘除新认识 72
    - 3.2.3 关系源自比较 73
    - 3.2.4 逻辑出真假 74
    - 3.2.5 逗号运算符与表达式 76
    - 3.2.6 运算符的优先级 77
  - 3.3 自增、自减操作符 78
    - 3.3.1 认识自增、自减操作符 78
    - 3.3.2 自增、自减操作符的副作用 79
  - 3.4 位运算 79
    - 3.4.1 "或"运算符 80
    - 3.4.2 "与"运算符 81
    - 3.4.3 "取反"运算符 82
    - 3.4.4 "异或"运算符 83
    - 3.4.5 "左移"运算符 84
    - 3.4.6 "右移"运算符 85
  - 3.5 实战 86
    - 3.5.1 求1~10的累加和 86
    - 3.5.2 计算学生的平均身高 86
    - 3.5.3 求一元二次方程 $ax^2+bx+c=0$ 的根 87
    - 3.5.4 阿姆斯特朗数 88
    - 3.5.5 可逆素数 89
    - 3.5.6 满足 $abcd=(ab+cd)^2$ 的数 90
    - 3.5.7 最大公约数及最小公倍数 91
    - 3.5.8 循环移位 92
  - 3.6 疑难解惑 94
    - 3.6.1 表达式" $a=b$ "和" $a==b$ "一样吗 94
    - 3.6.2 如何区分","是运算符还是分隔符 94
    - 3.6.3 C语言中有哪些简化的运算表达式 96
  - 3.7 小结 96
  - 3.8 学习成果检验 96
- 第4章 语句 99
  - 视频讲解：100分钟
  - 4.1 本章知识体系 100
  - 4.2 语句的构成 100
    - 4.2.1 表达式语句 101
    - 4.2.2 函数调用语句 101
    - 4.2.3 控制语句 103
    - 4.2.4 复合语句 103
    - 4.2.5 空语句 103
  - 4.3 如何实现字符数据输入/输出 103
    - 4.3.1 字符数据输出 103
    - 4.3.2 字符数据输入 104

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 4.4 格式输入/输出 105
    - 4.4.1 格式输出函数 105
    - 4.4.2 格式输入函数 110
  - 4.5 程序的控制结构 112
    - 4.5.1 顺序结构 112
    - 4.5.2 分支结构 113
    - 4.5.3 循环结构 113
  - 4.6 if语句 114
    - 4.6.1 if语句的介绍 114
    - 4.6.2 if语句的嵌套 118
  - 4.7 条件运算符 119
  - 4.8 switch语句 120
    - 4.8.1 switch语句的基本形式 120
    - 4.8.2 剖析switch和if语句 124
  - 4.9 while与do-while语句 124
    - 4.9.1 当型循环语句while 124
    - 4.9.2 直到型循环语句do-while 127
    - 4.9.3 while与do-while的异同 128
  - 4.10 for语句 129
    - 4.10.1 初识for语句 129
    - 4.10.2 for语句的变体 131
    - 4.10.3 for语句的嵌套 133
  - 4.11 跳转语句 135
    - 4.11.1 continue语句跳出本次循环 135
    - 4.11.2 break语句跳出循环 136
    - 4.11.3 用于返回数据的return语句 137
    - 4.11.4 goto语句 138
  - 4.12 实战 139
    - 4.12.1 输出3\*3矩阵 139
    - 4.12.2 输出一个字符的前驱字符 140
    - 4.12.3 根据输入判断能否构成三角形 141
    - 4.12.4 求学生的最高分和最低分 142
    - 4.12.5 整数加减法练习 142
    - 4.12.6 一元钱兑换方案 144
  - 4.13 疑难解惑 145
    - 4.13.1 C语言提供的跳转语句各有什么特点 145
    - 4.13.2 循环嵌套时应该注意什么 145
    - 4.13.3 如何提高循环语句的执行效率 145
  - 4.14 小结 146
  - 4.15 学习成果检验 146
- 第5章 综合实验(一)--模拟ATM机  
界面程序 147  
视频讲解:3分钟
- 5.1 概述 148
  - 5.2 需求分析 148
  - 5.3 设计思路 148
  - 5.4 详细设计 148

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 5.5 程序代码 153
- 第2篇 进阶提高
- 第6章 数组 159
- 视频讲解：29分钟
- 6.1 本章知识体系 160
- 6.2 一维数组 160
  - 6.2.1 如何定义和引用一维数组 160
  - 6.2.2 一维数组初始化 161
  - 6.2.3 一维数组应用 163
- 6.3 二维数组 164
  - 6.3.1 如何定义和引用二维数组 164
  - 6.3.2 二维数组初始化 164
  - 6.3.3 二维数组应用 166
- 6.4 多维数组 167
- 6.5 字符数组 168
  - 6.5.1 如何定义和使用字符数组 168
  - 6.5.2 字符数组初始化 168
  - 6.5.3 字符数组的结束标志 171
  - 6.5.4 字符数组的输入和输出 172
  - 6.5.5 字符数组应用 174
- 6.6 实战 175
  - 6.6.1 相邻元素之和 175
  - 6.6.2 选票系统 176
  - 6.6.3 统计学生成绩 178
  - 6.6.4 模拟比赛打分 179
  - 6.6.5 矩阵的转置 180
  - 6.6.6 设计魔方阵 181
  - 6.6.7 统计各种字符个数 183
  - 6.6.8 删除字符串中的连续字符 184
- 6.7 疑难解惑 185
  - 6.7.1 数组下标必须从0开始吗 185
  - 6.7.2 数组名作函数参数与数组元素作函数参数有什么不同之处 185
  - 6.7.3 '\0'和'\0'有什么区别 186
- 6.8 小结 186
- 6.9 学习成果检验 186
- 第7章 函数 187
- 视频讲解：53分钟
- 7.1 本章知识体系 188
- 7.2 函数概述 188
- 7.3 函数的定义 190
  - 7.3.1 无参函数 190
  - 7.3.2 有参函数 191
  - 7.3.3 空函数 191
- 7.4 返回语句 192
  - 7.4.1 从函数返回 192
  - 7.4.2 返回值 192

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 7.5 函数参数 193
  - 7.5.1 形式参数与实际参数 193
  - 7.5.2 数组作函数参数 195
  - 7.5.3 main参数 199
- 7.6 函数的调用 201
  - 7.6.1 函数调用方式 201
  - 7.6.2 嵌套调用 202
  - 7.6.3 递归调用 203
- 7.7 内部函数和外部函数 206
  - 7.7.1 内部函数 206
  - 7.7.2 外部函数 207
- 7.8 局部变量和全局变量 208
  - 7.8.1 局部变量 208
  - 7.8.2 全局变量 209
- 7.9 实战 212
  - 7.9.1 百钱百鸡问题 212
  - 7.9.2 求直角三角形斜边 213
  - 7.9.3 小数分离 213
  - 7.9.4 判断素数 214
  - 7.9.5 递归解决分鱼问题 215
  - 7.9.6 字母检索 216
  - 7.9.7 求字符串中字符的个数 217
  - 7.9.8 打渔晒网问题 218
  - 7.10 疑难解惑 220
    - 7.10.1 在调用时不使用函数的返回值会产生什么现象 220
    - 7.10.2 C语言中函数的调用方式有哪几种 220
    - 7.10.3 函数定义时容易犯哪些错误 221
  - 7.11 小结 221
  - 7.12 学习成果检验 222
- 第8章 指针 223
  - 视频讲解：17分钟
  - 8.1 本章知识体系 224
  - 8.2 指针相关概念 224
    - 8.2.1 地址与指针 224
    - 8.2.2 指针变量 225
    - 8.2.3 指针的赋值 225
    - 8.2.4 指针的引用 226
  - 8.3 指针运算 227
  - 8.4 一维数组与指针 230
  - 8.5 指针访问二维数组 234
  - 8.6 字符和指针 237
    - 8.6.1 使用字符指针 237
    - 8.6.2 字符指针数组 239
  - 8.7 指向指针的指针 240
  - 8.8 函数型指针 242
  - 8.9 实战 244

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 8.9.1 用指针实现数据交换 244
- 8.9.2 使用指针实现整数排序 245
- 8.9.3 查找成绩不及格的学生 246
- 8.9.4 使用指针实现冒泡排序 247
- 8.9.5 使用指针插入元素 248
- 8.9.6 实现输入月份号输出该月份的英文名 249
- 8.9.7 将若干字符串按字母顺序输出 251
- 8.10 疑难解惑 252
  - 8.10.1 指针类型和指针所指向的类型是一样的吗 252
  - 8.10.2 指针运算与取地址运算符有何联系 253
  - 8.10.3 空指针有何意义 253
- 8.11 小结 254
- 8.12 学习成果检验 254
- 第9章 结构体和共用体 255
  - 视频讲解：40分钟
  - 9.1 本章知识体系 256
  - 9.2 结构体 256
    - 9.2.1 结构体类型的概念 256
    - 9.2.2 结构体变量的定义 257
    - 9.2.3 结构体类型的几点说明 259
    - 9.2.4 结构体变量的引用 260
    - 9.2.5 结构体变量的初始化 260
  - 9.3 结构体数组 261
    - 9.3.1 定义结构体数组 261
    - 9.3.2 初始化结构体数组 262
  - 9.4 结构体指针 264
    - 9.4.1 指向结构体变量的指针 265
    - 9.4.2 指向结构体数组的指针 265
    - 9.4.3 结构体作函数参数 267
  - 9.5 包含结构的结构 270
  - 9.6 链表 271
    - 9.6.1 什么是链表 271
    - 9.6.2 创建动态链表 272
    - 9.6.3 链表相关操作 274
  - 9.7 共用体 280
    - 9.7.1 什么是共用体 280
    - 9.7.2 共用体变量的定义和引用 281
    - 9.7.3 共用体类型的初始化 282
  - 9.8 实战 283
    - 9.8.1 找出最高分 283
    - 9.8.2 候选人选票程序 284
    - 9.8.3 求平面上两点距离 285
    - 9.8.4 设计通讯录 286
    - 9.8.5 输出火车票价格 288
    - 9.8.6 链队列 289
    - 9.8.7 约瑟夫环 293

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 9.8.8 计算开机时间 295
- 9.9 疑难解惑 296
  - 9.9.1 定义结构体对结构体成员的类型是否有限制 296
  - 9.9.2 成员运算符 (.) 和指向结构体成员运算符 (->) 有何区别 297
  - 9.9.3 结构体和联合体有什么区别和联系 297
- 9.10 小结 297
- 9.11 学习成果检验 298
- 第10章 综合实验(二)--猜数字游戏 299
  - 视频讲解:24分钟
  - 10.1 概述 300
  - 10.2 需求分析 300
  - 10.3 系统设计 300
    - 10.3.1 设计目标 300
    - 10.3.2 开发及运行环境 300
  - 10.4 程序预览 301
  - 10.5 设计思路 302
  - 10.6 文件引用 302
  - 10.7 主要功能实现 303
    - 10.7.1 主函数 303
    - 10.7.2 猜数字 304
    - 10.7.3 光标定位 306
- 第3篇 高级应用
  - 第11章 文件 311
    - 视频讲解:29分钟
    - 11.1 本章知识体系 312
    - 11.2 文件概述 312
    - 11.3 文件基本操作 313
      - 11.3.1 文件的打开 313
      - 11.3.2 文件的关闭 314
    - 11.4 文件的读写 315
      - 11.4.1 fputc函数 315
      - 11.4.2 fgetc函数 316
      - 11.4.3 fread函数和fwrite函数 317
    - 11.5 文件的定位 319
      - 11.5.1 rewind函数 319
      - 11.5.2 ftell函数 321
      - 11.5.3 fseek函数 321
    - 11.6 出错检测 323
      - 11.6.1 ferror函数 323
      - 11.6.2 clearerr函数 325
    - 11.7 实战 326
      - 11.7.1 读取磁盘文件 326
      - 11.7.2 将数据写入磁盘文件 327
      - 11.7.3 创建文件 328
      - 11.7.4 删除文件 330

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 11.7.5 重命名文件 331
- 11.7.6 文件加密 333
- 11.7.7 格式化读写文件 335
- 11.8 疑难解惑 337
  - 11.8.1 标准文件和一般文件有什么区别 337
  - 11.8.2 C语言的常用库文件包含哪些 338
  - 11.8.3 为什么文件打开以后要及时关闭 339
- 11.9 小结 339
- 11.10 学习成果检验 339
- 第12章 预处理 341
  - 视频讲解：29分钟
  - 12.1 本章知识体系 342
  - 12.2 不带参数的宏定义 342
  - 12.3 带参数的宏定义 344
  - 12.4 #include命令 345
  - 12.5 条件编译 348
    - 12.5.1 #if命令 348
    - 12.5.2 #ifdef及#ifndef命令 350
    - 12.5.3 #undef命令 351
    - 12.5.4 #line命令 352
    - 12.5.5 #pragma命令 352
  - 12.6 实战 353
    - 12.6.1 利用宏计算两个数的乘积 353
    - 12.6.2 利用宏求3个数中的最小数 354
    - 12.6.3 使用带参数的宏求圆面积 354
    - 12.6.4 利用文件包含设计输出格式 355
    - 12.6.5 使用条件编译隐藏密码 356
  - 12.7 疑难解惑 356
    - 12.7.1 C语言中包括哪些预处理功能 356
    - 12.7.2 使用宏时需要注意些什么 357
    - 12.7.3 文件包含可以嵌套吗 357
  - 12.8 小结 358
  - 12.9 学习成果检验 358
- 第13章 存储管理 359
  - 视频讲解：21分钟
  - 13.1 本章知识体系 360
  - 13.2 内存组织方式 360
    - 13.2.1 内存组织方式 360
    - 13.2.2 堆与栈 360
  - 13.3 分配内存函数（malloc和calloc） 363
    - 13.3.1 malloc函数 363
    - 13.3.2 calloc函数 364
  - 13.4 修改已分配内存（realloc函数） 365
  - 13.5 释放内存--free函数 366
  - 13.6 谁偷了我的内存 367
  - 13.7 实战 367

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 13.7.1 为具有3个元素的数组分配内存 367
- 13.7.2 为二维数组动态分配内存并释放 368
- 13.7.3 商品信息的动态存放 369
- 13.8 疑难解惑 370
  - 13.8.1 什么是"内存泄露" 370
  - 13.8.2 内存耗尽了怎么办 370
  - 13.8.3 常见的内存管理错误有哪些 370
- 13.9 小结 371
- 13.10 学习成果检验 371
- 第14章 综合实验(三)--商品信息管理  
系统 373
- 视频讲解:29分钟
- 14.1 概述 374
  - 14.1.1 需求分析 374
  - 14.1.2 功能结构图 374
- 14.2 预处理 374
  - 14.2.1 文件引用 374
  - 14.2.2 宏定义 375
- 14.3 声明结构体 375
- 14.4 函数声明 375
- 14.5 功能选择界面 376
  - 14.5.1 功能概述 376
  - 14.5.2 主函数 376
  - 14.5.3 自定义菜单功能函数 377
- 14.6 录入商品信息 378
- 14.7 查询商品信息 381
- 14.8 删除商品信息 383
- 14.9 修改商品信息 385
- 14.10 插入商品信息 387
- 14.11 统计商品数 389
- 14.12 小结 390
- 第4篇 范例演练
- 第15章 排序 393
- 视频讲解:36分钟
- 15.1 选择排序 394
  - 15.1.1 范例功能演示 394
  - 15.1.2 开发思路指引 394
  - 15.1.3 专家难点解析 395
  - 15.1.4 设计过程详解 396
  - 15.1.5 范例开发手记 397
  - 15.1.6 进阶与提高 397
- 15.2 冒泡排序 398
  - 15.2.1 范例功能演示 398
  - 15.2.2 开发思路指引 398
  - 15.2.3 专家难点解析 399
  - 15.2.4 设计过程详解 400
  - 15.2.5 范例开发手记 401

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 15.2.6 进阶与提高 401
- 15.3 插入排序 402
  - 15.3.1 范例功能演示 402
  - 15.3.2 开发思路指引 402
  - 15.3.3 专家难点解析 403
  - 15.3.4 设计过程详解 404
  - 15.3.5 范例开发手记 405
  - 15.3.6 进阶与提高 405
- 15.4 希尔排序 406
  - 15.4.1 范例功能演示 406
  - 15.4.2 开发思路指引 406
  - 15.4.3 专家难点解析 407
  - 15.4.4 设计过程详解 408
  - 15.4.5 范例开发手记 409
  - 15.4.6 进阶与提高 409
- 15.5 快速排序 410
  - 15.5.1 范例功能演示 411
  - 15.5.2 开发思路指引 411
  - 15.5.3 专家难点解析 412
  - 15.5.4 设计过程详解 413
  - 15.5.5 范例开发手记 414
  - 15.5.6 进阶与提高 415
- 第16章 查找 417
  - 16.1 顺序查找 418
    - 16.1.1 范例功能演示 418
    - 16.1.2 开发思路指引 418
    - 16.1.3 专家难点解析 418
    - 16.1.4 设计过程详解 419
    - 16.1.5 范例开发手记 420
    - 16.1.6 进阶与提高 420
  - 16.2 折半查找 421
    - 16.2.1 范例功能演示 422
    - 16.2.2 开发思路指引 422
    - 16.2.3 专家难点解析 422
    - 16.2.4 设计过程详解 423
    - 16.2.5 范例开发手记 424
    - 16.2.6 进阶与提高 424
  - 16.3 分块查找 426
    - 16.3.1 范例功能演示 426
    - 16.3.2 开发思路指引 426
    - 16.3.3 专家难点解析 426
    - 16.3.4 设计过程详解 428
    - 16.3.5 范例开发手记 429
    - 16.3.6 进阶与提高 429
  - 16.4 哈希查找 431
    - 16.4.1 范例功能演示 431
    - 16.4.2 开发思路指引 431

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 16.4.3 专家难点解析 431
- 16.4.4 设计过程详解 433
- 16.4.5 范例开发手记 435
- 16.4.6 进阶与提高 436
- 第17章 数据压缩 441
- 17.1 RLE算法实现数据压缩 442
  - 17.1.1 范例功能演示 442
  - 17.1.2 开发思路指引 442
  - 17.1.3 专家难点解析 442
  - 17.1.4 设计过程详解 443
  - 17.1.5 范例开发手记 445
  - 17.1.6 进阶与提高 445
- 17.2 LZW算法实现数据压缩 447
  - 17.2.1 范例功能演示 447
  - 17.2.2 开发思路指引 447
  - 17.2.3 专家难点解析 447
  - 17.2.4 设计过程详解 448
  - 17.2.5 范例开发手记 451
  - 17.2.6 进阶与提高 451
- 第18章 图形编程 455
- 视频讲解：45分钟
- 18.1 绘制折线图 456
  - 18.1.1 范例功能演示 456
  - 18.1.2 开发思路指引 456
  - 18.1.3 专家难点解析 456
  - 18.1.4 设计过程详解 458
  - 18.1.5 范例开发手记 460
  - 18.1.6 进阶与提高 460
- 18.2 绘制饼状图 462
  - 18.2.1 范例功能演示 462
  - 18.2.2 开发思路指引 462
  - 18.2.3 专家难点解析 462
  - 18.2.4 设计过程详解 464
  - 18.2.5 范例开发手记 465
  - 18.2.6 进阶与提高 466
- 18.3 绘制条形图 467
  - 18.3.1 范例功能演示 467
  - 18.3.2 开发思路指引 467
  - 18.3.3 专家难点解析 468
  - 18.3.4 设计过程详解 469
  - 18.3.5 范例开发手记 471
  - 18.3.6 进阶与提高 471
- 18.4 绘制玫瑰花 473
  - 18.4.1 范例功能演示 473
  - 18.4.2 开发思路指引 473
  - 18.4.3 专家难点解析 473
  - 18.4.4 设计过程详解 474

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 18.4.5 范例开发手记 479
- 18.4.6 进阶与提高 479
- 18.5 菜单界面设计 481
  - 18.5.1 范例功能演示 481
  - 18.5.2 开发思路指引 481
  - 18.5.3 专家难点解析 481
  - 18.5.4 设计过程详解 482
  - 18.5.5 范例开发手记 488
  - 18.5.6 进阶与提高 489
- 第19章 文件的高级应用 491
  - 视频讲解：55分钟
  - 19.1 创建文件 492
    - 19.1.1 范例功能演示 492
    - 19.1.2 开发思路指引 492
    - 19.1.3 专家难点解析 492
    - 19.1.4 设计过程详解 493
    - 19.1.5 范例开发手记 493
    - 19.1.6 进阶与提高 494
  - 19.2 文件的复制 494
    - 19.2.1 范例功能演示 495
    - 19.2.2 开发思路指引 495
    - 19.2.3 专家难点解析 495
    - 19.2.4 设计过程详解 495
    - 19.2.5 范例开发手记 496
    - 19.2.6 进阶与提高 497
  - 19.3 删除文件 498
    - 19.3.1 范例功能演示 498
    - 19.3.2 开发思路指引 498
    - 19.3.3 专家难点解析 498
    - 19.3.4 设计过程详解 499
    - 19.3.5 范例开发手记 500
    - 19.3.6 进阶与提高 500
  - 19.4 重命名文件 503
    - 19.4.1 范例功能演示 503
    - 19.4.2 开发思路指引 503
    - 19.4.3 专家难点解析 503
    - 19.4.4 设计过程详解 504
    - 19.4.5 范例开发手记 504
    - 19.4.6 进阶与提高 505
  - 19.5 文件加密 506
    - 19.5.1 范例功能演示 506
    - 19.5.2 开发思路指引 506
    - 19.5.3 专家难点解析 507
    - 19.5.4 设计过程详解 507
    - 19.5.5 范例开发手记 509
    - 19.5.6 进阶与提高 509
- 第20章 综合实验（四）--五子棋游戏

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| 开发                    | 511    |
| 视频讲解                  | : 28分钟 |
| 20.1 概述               | 512    |
| 20.2 需求分析             | 512    |
| 20.3 系统设计             | 512    |
| 20.3.1 设计目标           | 512    |
| 20.3.2 开发及运行环境        | 512    |
| 20.4 程序预览             | 512    |
| 20.5 graphics.h文件     | 513    |
| 20.6 设计思路             | 516    |
| 20.7 预处理              | 517    |
| 20.7.1 文件引用           | 517    |
| 20.7.2 宏定义            | 517    |
| 20.8 声明变量             | 517    |
| 20.9 函数声明             | 518    |
| 20.10 主要功能实现          | 518    |
| 20.10.1 主函数           | 518    |
| 20.10.2 开始游戏          | 520    |
| 20.10.3 绘制棋盘          | 520    |
| 20.10.4 绘制棋子          | 521    |
| 20.10.5 清除棋子          | 521    |
| 20.10.6 游戏过程          | 522    |
| 20.10.7 判断胜负结果        | 528    |
| 20.11 小结              | 530    |
| 第5篇 项目实战              |        |
| 第21章 网络通信系统           | 533    |
| 视频讲解                  | : 37分钟 |
| 21.1 网络通信系统概述         | 534    |
| 21.1.1 开发背景           | 534    |
| 21.1.2 需求分析           | 534    |
| 21.1.3 功能结构图          | 534    |
| 21.2 技术攻关             | 535    |
| 21.2.1 TCP/IP协议       | 535    |
| 21.2.2 IP地址           | 536    |
| 21.2.3 数据包格式          | 537    |
| 21.2.4 建立连接           | 538    |
| 21.2.5 套接字库函数         | 539    |
| 21.3 网络通信系统主程序        | 543    |
| 21.4 点对点通信            | 546    |
| 21.5 服务器中转通信          | 554    |
| 21.6 程序调试与错误处理        | 561    |
| 21.7 小结               | 564    |
| 第22章 图书管理系统 ( MySQL ) | 567    |
| 视频讲解                  | : 32分钟 |
| 22.1 概述               | 568    |
| 22.1.1 需求分析           | 568    |
| 22.1.2 开发工具选择         | 568    |

## &lt;&lt;C语言开发实战&gt;&gt;

- 22.2 系统设计 568
  - 22.2.1 系统目标 568
  - 22.2.2 系统功能结构 569
  - 22.2.3 系统预览 569
  - 22.2.4 开发及运行环境 570
- 22.3 数据库设计 570
  - 22.3.1 安装MySQL数据库 570
  - 22.3.2 启动MySQL数据库 574
  - 22.3.3 创建数据库 574
  - 22.3.4 数据表结构 575
- 22.4 C语言开发数据库程序的流程 576
- 22.5 C语言操作MySQL数据库 578
  - 22.5.1 MySQL常用数据库操作函数 578
  - 22.5.2 连接MySQL数据 579
  - 22.5.3 查询图书表记录 580
  - 22.5.4 插入图书表记录 583
  - 22.5.5 修改图书表记录 584
  - 22.5.6 删除图书表记录 585
- 22.6 文件引用 586
- 22.7 变量和函数定义 587
- 22.8 主要功能模块设计 587
  - 22.8.1 显示主菜单信息 587
  - 22.8.2 显示所有图书信息 589
  - 22.8.3 添加图书信息 592
  - 22.8.4 修改图书信息 599
  - 22.8.5 删除图书信息 606
  - 22.8.6 查询图书信息 611
- 22.9 程序调试及错误处理 613
  - 22.9.1 解决创建数据表为一个文件的问题 613
  - 22.9.2 在创建数据表时, 最后一句结尾没有标点 614
- 22.10 小结 615

## <<C语言开发实战>>

### 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>