

<<程序设计基础>>

图书基本信息

书名：<<程序设计基础>>

13位ISBN编号：9787304026370

10位ISBN编号：7304026375

出版时间：2004-6

出版时间：中央广播电视大学出版社

作者：吴鹤龄 主编

页数：221

字数：334000

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;程序设计基础&gt;&gt;

## 前言

本书是对2003年8月出版的《程序设计基础》试用版进行认真修订而成。

试用版经过中央电大和地方电大一年的教学实践，证明其编写的指导思想、体系结构和内容取舍大体上是正确的，基本上能满足教学需要。

但由于对电大学员的实际情况和知识基础缺乏了解，试用版存在着起点偏高，重点不够突出，叙述欠通俗等缺点，使教员和学员双方都感觉困难。

本次修订中，我们在大纲基本不变的前提下着重解决上述问题。

与试用版相比，本书主要的变化有以下几方面：1.加强了对C语言程序设计的介绍。

有关篇幅有较大增加。

2.对基本概念、基本原理和基本方法，尽可能通过实例加以引入，使学员易于理解和接受。

3.内容组织得更为严密和合乎逻辑，文字也更为通俗易懂。

试用版中，我们在每章之末都附有小资料，主要介绍对计算机科学，尤其是对程序设计技术做出重大贡献的科学家，这受到学员的欢迎。

他们反映，这不但使教材更具有人文气息，也使他们在一定程度上了解了计算机发展的历史，还在“如何做人”和“如何做学问”两方面受到启迪。

因此本书保留了这一做法，但在科学家的人选上做了适当调整，内容和文字也有较大修改，使之更为精炼。

本书修订工作由吴鹤龄、崔林、苏明三同志完成，其中吴鹤龄负责1.3节和各章小资料，苏明负责第三章和第四章，其余均由崔林负责。

全书在吴鹤龄指导下由崔林统稿。

在本书试用版的使用过程中，许多地方电大的老师对本教材的内容组织提出了很多积极的建议，在此编者表示衷心的感谢。

同时欢迎使用本书的教员、学员继续提出意见，以便今后进一步修改、完善。

编者2004年3月

## <<程序设计基础>>

### 内容概要

本书内容为两大部分。

第一部分程序设计与程序设计语言，由第一章至第四章组成。

第一章介绍计算机系统的基本知识；第二章简单介绍程序设计与程序设计语言的知识；第三章介绍c程序设计语言的基础知识；第四章介绍c程序设计语言的程序设计。

第二部分程序设计基础，由第五章到第七章组成。

第五章数据结构基础，介绍几种基本的数据结构和算法；第六间算法与问题求解，介绍算法的描述和设计方法；第七章结合当前程序设计的发展，介绍程序设计和有关软件工程的概况。

本书可作为大学计算机程序设计基础课程教材或教学参考书，也可供广大电脑爱好者作为学习程序设计方法知识的自学书籍。

## &lt;&lt;程序设计基础&gt;&gt;

## 书籍目录

第一篇 程序设计与程序设计语言概述 第一章 导论 1.1 计算机技术的发展 1.1.1 计算机发展简史  
1.1.2 计算机软件的发展 1.1.3 计算机的特点及分类 1.1.4 计算机的应用 1.2 计算机系统的组成  
1.2.1 计算机硬件系统 1.2.2 计算机软件系统 1.3 计算机模型 1.3.1 图灵机 1.3.2 图灵机程序 1.3.3  
从图灵机到冯·诺依曼机 本章小结 小资料：图灵和冯·诺依曼 计算机文化 习题 第二章 解题  
要有程序 2.1 计算机如何解题 2.1.1 程序 2.1.2 程序设计过程 2.1.3 程序技术与基本原则 2.2 人和  
计算机交流的语言-计算机语言 2.2.1 计算机语言 2.2.2 计算机语言的分类 2.2.3 几种主要的高级语  
言特点 2.2.4 对程序设计语言的基本要求 2.3 高级程序设计语言及基本特征 2.3.1 常量、变量、表  
达式 2.3.2 语句和函数 2.4 高级程序设计语言的实现 2.4.1 编译程序的工作原理 2.4.2 高级语言程  
序的解释执行 本章小结 小资料：计算机软件之母-格雷斯·霍波 习题 第三章 C语言基础 3.1 C  
语言概述 3.1.1 C语言的发展历史 3.1.2 C语言的特点 3.1.3 简单的C程序介绍 3.1.4 C语言的基本  
组成 3.1.5 如何执行C程序 3.2 数据类型 3.2.1 C的数据类型 3.2.2 常量 3.2.3 变量 3.3 运算符  
及表达式 3.3.1 基本概念 3.3.2 算术运算及赋值运算 3.3.3 关系运算与逻辑运算 3.3.4 条件运算  
3.3.5 逗号运算..... 第四章 C程序设计第二篇 程序设计基础 第五章 数据结构基础 第六章 算法和问题  
求解 第七章 程序设计基本方法与原则索略语表参考文献

## 章节摘录

插图：1.存储器存储器是计算机的记忆装置。

它的功能是存放信息（数据和程序）。

其中，将信息存入存储器称为“写”存储器，从存储器中取出信息称为“读”存储器。

存储器通常是按地址来进行存取数据和程序的，它由许多存储单元组成，为了区分不同的存储单元，把存储单元按一定的顺序编号，这个编号称为地址。

要进行数据的读写操作，应先指出存储单元的地址，然后由存储器按指定的地址“选择”相应的存储单元，才能进行数据的读写。

这种情形和人们在大楼里找人，要按照他的住址（房间号）寻找他的过程类似。

通常，对存储器的要求是存储容量大，存取速度快，可靠性高。

目前，半导体（大规模集成电路）存储器与其他存储器相比，具有速度快、体积小、功耗低、可靠性高等优点，但价格较高。

存储器分为两级：内存储器（简称内存，又称主存）和外存储器（简称外存，又称辅存）。

主存储器中存放当前要用的数据和程序，而暂时不用的数据和程序以文件的形式存放在外存储器中。

外存储器具有容量大、价格低的优点，但速度较慢。

<<程序设计基础>>

编辑推荐

《程序设计基础》由中央广播电视大学出版社出版。

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>