第一图书网, tushu007.com

<<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：9787308095396

10位ISBN编号：7308095398

出版时间：2012-1

出版时间：浙江大学出版社

作者：黄毅斌　等主编

页数：223

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

第一图书网, tushu007.com

<<C语言程序设计>>

内容概要

C语言是以其灵活、高效、可移植性强等特点发展至今仍保持着强大的生命力，被大多数计算机专业作为第一程序设计基础课程。
《C语言程序设计》作者（黄毅斌等）根据长期的教学经验，认真编排了教材结构，精心选择教学案例，强调实践与应用，重点讲解程序设计的思想和方法，力求培养学生的程序设计能力，同时也培养学生的独立思考能力，注重启发学生的发散思维，拓宽学生用计算机程序解决问题的思路。
教材把握学习程序设计的规律和特点，注重实例教学，从实例中总结出一般规律，运用通俗易懂的文字，由浅入深、由易到难、循序渐进，力求把抽象的概念形象化，把复杂的算法简单化，让学生更加易学易懂。

《C语言程序设计》可以作为各类大专院校的计算机专业或非计算机专业的教学用书，以及各类培训用书，也可作为C语言程序自学用书。

第一图书网, tushu007.com

<<C语言程序设计>>

书籍目录

第1章 学习前准备
1.1 程序与程序设计语言
1.1.1 什么是程序
1.1.2 什么是程序设计语言
1.2 C语言的特点
1.3 如何学习C语言
1.4 在Visual C++环境中运行C程序
1.5 本章小结
第2章 C语言基础
2.1 简单的C程序
2.2 认识算术运算符
2.3 认识整型与实型数据
2.3.1 整型数据
2.3.2 实型数据
2.4 认识字符型数据
2.4.1 字符常量
2.4.2 字符变量
2.4.3 字符串常量
2.5 赋值运算符和赋值表达式
2.5.1 赋值运算符
2.5.2 变量初始化
2.5.3 复合的赋值运算符
2.5.4 自增、自减运算符
2.6 格式化输出与输入函数
2.6.1 格式化输出函数printf()
2.6.2 格式化输入函数scanf()
2.7 单个字符输入与输出函数
2.8 本章小结
课后练习
第3章 分支程序设计
3.1 基本分支程序
3.1.1 分支程序例
3.1 2 if语句的基本语法
3.2 关系运算符与逻辑运算符
3.2.1 关系运算符
3.2.2 逻辑运算符
3.3 条件运算符
3.4 不带else的if语句
3.5 if语句的嵌套使用
3.6 switch语句
3.7 本章小结
课后练习
第4章 循环程序设计
4.1 while循环语句
4.1.1 while程序例

第一图书网, tushu007.com

4.1.2 while语法
4.2 dowhile循环语句
4.3 for循环语句
4.4 循环语句的嵌套
4.5 break语句和continue语句
4.5.1 break语句
4.5.2 continue语句
4.6 本章小结
课后练习
第5章 函数
5.1 函数的基本概念
5.1.1 函数的引入
5.1.2 函数的概念
5.1.3 函数的分类
5.1.4 函数的定义
5.2 函数参数的讨论
5.2.1 形式参数和实际参数
5.2.2 函数的返回值
5.2.3 函数参数与带参宏的比较
5.3 函数的调用
5.3.1 函数调用的方式
5.3.2 对被调用函数的声明和函数原型
5.3.3 函数的嵌套调用
5.3.4 函数的递归调用
5.4 变量的作用域与存储类别
5.4.1 局部变量与全局变量
5.4.2 变量的存储类别
5.5 本章小结
课后练习
第6章 数组I
6.1 一维数组
6.1.1 一维数组的定义
6.1.2 一维数组的引用
6.1.3 一维数组的初始化
6.1.4 一维数组的使用实例
6.2 二维数组
6.2.1 二维数组的定义
6.2.2 二维数组的引用
6.2.3 二维数组的初始化
6.2.4 二维数组的应用
6.3 字符数组
6.3.1 字符数组的定义
6.3.2 字符数组的初始化和引用
6.3.3 字符串和字符串结束标志
6.3.4 字符数组的输入输出
6.3.5 字符串处理函数
6.4 数组作函数参数

第一图书网, tushu007.com

6.4.1 数组元素做函数参数
6.4.2 数组名做函数参数
6.5 本章小结
课后练习
第7章 指针
7.1 指针和地址的概念
7.2 变量的指针和指向变量的指针变量
7.2.1 指针变量的定义
7.2.2 指针变量的引用
7.2.3 指针变量作为函数参数
7.2.4 关于指针变量几个问题的进一步说明
7.3 数组的指针和指向数组的指针变量
7.3.1 指向数组元素的指针
7.3.2 通过指针引用数组元素
7.3.3 用数组名作函数参数
7.3.4 指向多维数组的指针和指针变量
7.4 返回指针值的函数
7.5 指针数组和指向指针的指针
7.5.1 指针数组的概念
7.5.2 指向指针的指针
7.6 本章小结
7.6.1 指针数据类型的小结
7.6.2 指针运算小结
课后练习
第8章 结构体
8.1 结构体
8.1.1 结构体的定义
8.1.2 结构体变量的定义、初始化和引用
8.2 结构体数组
8.2.1 结构体数组的定义
8.2.2 结构体数组的初始化和应用
8.3 结构体类型数据的指针
8.3.1 结构体变量的指针
8.3.2 结构体数组的指针
8.3.3 结构体类型数据的指针作函数参数
8.4 用typedef定义类型
8.5 用结构体处理链表
8.5.1 链表概述
8.5.2 处理链表所需的函数
8.5.3 链表的建立
8.5.4 链表的输出
8.5.5 对链表的删除操作
8.5.6 链表结点的插入
8.5.7 链表的综合操作
8.6 共用体
8.6.1 共用体的定义
8.6.2 共用体类型和变量的定义

第一图书网, tushu007.com

8.6.3 共用体变量的引用
8.6.4 共用体类型数据的特点
8.6.5 共用体应用举例
8.7 枚举类型
8.8 本章小结
课后练习
第9章 位运算
9.1 位运算符和位运算
9.1.1 按位与“ & ”运算符
9.1.2 按位或“ | ”运算符
9.1.3 异或“ ’ ’运算符
9.1.4 按位取反“ ～ ”运算符
9.1.5 左移“ << ”运算符
9.1.6 右移“ >> ”运算符
9.1.7 位运算赋值运算符
9.1.8 不同长度的数据进行位运算
9.2 位运算举例
9.3 位段
9.4 本章小结
课后练习
第10章 文件
10.1 C语言文件概述
10.1.1 C文件的定义
10.1.2 C语言的文件指针
10.2 C语言文件的基本操作
lO.2.1 文件的打开
10.2.2 文件的关闭
10.2.3 文件的读取与写入
10.3 C语言文件的常用读写函数
10.3.1 字符读写函数fgetc和fptltc
10.3.2 字符串读写函数fgets和fputs
10.3.3 数据块读写函数fread和fwrite
10.3.4 格式化读写函数fscanf和fprintf
10.3.5 文件的随机读写
10.4 C语言常用的文件检测函数
10.5 本章小结
课后练习
附录A调试技巧
A.1 程序调试的基本方法
A.1.1 运行程序的方法
A.1.2 调试程序的工具
A.1.3 程序调试举例
A.2 程序测试的基本方法
A.2.1 程序测试的必要性
A.2.2 程序测试举例
附录B 常用ASCII对照表
附录C C语言常用库函数

第一图书网, tushu007.com

参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<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