

<<程序设计简明教程>>

图书基本信息

书名：<<程序设计简明教程>>

13位ISBN编号：9787562823766

10位ISBN编号：7562823766

出版时间：2008-8

出版时间：华东理工大学出版社

作者：谢书良，茅青海 主编

页数：265

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>

<<程序设计简明教程>>

内容概要

本教材的广度虽然是按传统的C语言的知识范围来确定的，但采取删繁就简的原则，以体现入门教材起点低、逐步升高、循序渐进的精神；对于运算符及数据类型的介绍是根据教学内容的需要逐步引入，自然展开的，使初学者不致感到繁杂、零乱；对于数据的输入和输出方式，输入采用的是输入流cin，无格式输出采用输出流cout，格式输出采用输出函数printf。

格式输入函数scanf则在学习了有关“地址”的内容后，结合指针内容进行介绍，这样既显得自然，又有效地降低了教学难度；将指针的内容分散在有关章节进行介绍，将“函数及其调用”一章后移，以对学生逻辑思维能力循序培养，使之逐步上升。

部分*号注明的指针内容供选用；根据“学以致用”的原则，增加了“综合应用”一章，并在其他各章选用的例题中，只采用了部分对理解所学知识有用的纯数学类型题，增加了大量有实用价值的题，以提高兴趣、激发上进，使理论与实践结合得更为紧密；“多思考，勤上机”是学好程序设计课程的关键，本教材对每次上机的目的、内容等项目均有明确的要求，采用的是32位上机环境，考虑到初学者入门的需要，介绍了VC++6.0的简易使用；每章之后提供一套有多种题型、一定题量的自测练习题，供课堂练习使用。

<<程序设计简明教程>>

书籍目录

第1章 程序设计概述 1.1 基本概念 1.2 算法概述 1.3 数据的输入与输出 1.3.1 数据输出 1.3.2 数据输入 1.3.3 一个简单的C++程序 1.4 C++程序的结构 1.5 程序运行的流程 1.6 C++程序的上机环境——VC++6.0集成开发环境简介

第2章 基本数据类型、运算符与表达式 2.1 数据的基本类型 2.2 变量 2.2.1 标识符命名 2.2.2 变量的声明与初始化 2.2.3 使用变量时的注意事项 2.3 常量 2.3.1 整型常量 2.3.2 实型常量 2.3.3 字符常量 2.3.4 字符串常量 2.3.5 宏常量 2.3.6 CONST类型修饰符 2.4 算术运算符与算术表达式 2.4.1 基本的算术运算符 2.4.2 算术表达式及算术运算符的优先级与结合性 2.4.3 表达式中各类数值型数据间的混合运算 2.4.4 强制类型转换运算符 2.5 赋值运算符与赋值表达式 2.5.1 赋值运算符 2.5.2 赋值过程中的类型转换 2.5.3 复合的赋值运算符 2.5.4 赋值表达式 2.6 自增1和自减1运算符 2.7 逗号运算符与逗号表达式 第1、2章自测练习题

第3章 面向过程程序的控制结构 3.1 在输出流中使用控制符 3.2 用输出函数printf进行格式输出 3.3 字符数据的输出与输入 3.4 编写顺序结构的程序 3.5 关系运算与逻辑运算 3.5.1 关系运算符与关系表达式 3.5.2 逻辑常量和逻辑变量 3.5.3 逻辑运算与逻辑表达式 3.6 分支选择结构与if语句 3.7 条件运算符与条件表达式 3.8 if语句的嵌套 3.9 多分支选择结构与switch语句 3.10 编写分支选择结构的程序 3.11 循环结构和循环语句 3.11.1 用while语句构成循环 3.11.2 用do-while从句构成循环 3.11.3 用for从句构成循环 3.12 循环的嵌套 3.13 流程控制的转移 3.13.1 continue语句 3.13.2 break语句 3.13.3 goto从句 3.14 编写循环结构的程序 第3章自测练习题

第4章 数组和指针 4.1 一维数组的定义和引用 4.1.1 一维数组的定义 4.1.2 一维数组元素的引用 4.1.3 一维数组的初始化 4.1.4 对数组元素的赋值 4.2 二维数组的定义与引用 4.2.1 二维数组的定义 4.2.2 二维数组元素的引用 4.2.3 二维数组的初始化 4.2.4 二维数组的应用举例 4.3 指针与指针变量 4.3.1 地址和指针的概念 4.3.2 指针值的算术运算 4.3.3 指针类型的强制转换 4.3.4 指针运算的优先级 4.4 指针与数组 4.4.1 用指针操作一维数组 4.4.2 用指针操作二维数组 4.4.3 用指针数组操作二维数组 4.5 字符数组与字符串简介 4.5.1 字符数组的定义 4.5.2 字符数组的输出和输入 4.5.3 字符串处理函数 4.6 指针与字符串 第4章自测练习题1 第4章自测练习题2

第5章 其他数据类型 5.1 结构体 5.1.1 结构体类型的定义 5.1.2 结构体变量 5.1.3 结构体数组 5.2 指针与结构体 5.2.1 指向结构体变量的指针 5.2.2 指向结构体数组的指针 5.2.3 用指针处理静态链表简介 5.3 共用体(联合体) 5.3.1 共用体类型的定义 5.3.2 共用体变量 5.4 枚举——基本数据类型 5.4.1 枚举类型的定义和枚举变量的声明 5.4.2 枚举类型的引用 5.5 自定义类型 5.5.1 自定义类型的一般形式 5.5.2 自定义类型的使用说明 5.6 位运算及位字段 5.6.1 位运算 5.6.2 移位运算 5.6.3 位运算的复合赋值运算 5.6.4 位字段 第5章自测练习题

第6章 函数及其调用 6.1 概述 6.2 定义函数的一般形式 6.2.1 无参函数 6.2.2 有参函数 6.3 函数参数与函数的值 6.3.1 调用函数时的数据传递 6.3.2 函数返回值 6.4 函数的调用 6.5 函数的嵌套调用 6.6 函数的递归调用 6.7 数组作为函数的参数 6.7.1 数组元素作为函数实参 6.7.2 数组名作函数的参数 6.7.3 二维数组名作函数参数 6.8 指针与函数 6.8.1 指针作为函数的参数 6.8.2 返回指针值的函数——指针函数 6.8.3 指向函数的指针——函数指针 6.8.4 用结构体变量和指向结构体的指针作函数参数 6.9 指针与引用 6.10 变量的存储类型 6.10.1 存储类型 6.10.2 全局变量 6.10.3 局部变量(自动变量) 6.10.4 静态变量 6.10.5 静态函数 附:关于作用域和生存期、可见性、变量和函数的声明定义及不同存储类型在内存中的存储方式 6.11 预处理命令 6.11.1 宏定义命令#define 6.11.2 文件包含(嵌入)命令#include 第6章自测练习题

第7章 文件 7.1 文件概述 7.2 文件的打开与关闭 7.3 文件的读写 7.4 文件的定位 第7章自测练习题

第8章 综合应用 8.1 单文件应用实例——小型通讯录查询系统 8.2 多文件应用实例——学生成绩管理系统 第8章自测练习题

实验1 熟悉Visual C++6.0的运行环境 实验2.1 数据类型、运算符及表达式 实验2.2 数据类型、运算符及表达式(续) 实验3.1 数据的输入、输出与顺序结构程序设计 实验3.2 分支选择结构程序设计 实验3.3 循环结构程序设计 实验4.1 指针的基本使用 实验4.2 数组的应用 实验5.1 结构体和共用体 实验5.2 用指针数组处理字符串及用指针处理结构体 实验6.1 函数及其调用 实验6.2 函数的嵌套、递归调用及带参宏替换 实验7 文件的读写访问 实验8 课程实践——含数据录入、修改、删除、查询等的综合实例设计 附录A ASCII码字符集 附录B 运算符的优先级和结合性 附录C 输入、输出函数中的格式控制符及修饰符参考文献

<<程序设计简明教程>>

章节摘录

第1章 程序设计概述 教学曼求 1.了解程序及程序设计的概念； 2.了解面向过程程序设计的基本特点； 3.理解算法的含义； 4.掌握C++程序的基本结构和程序运行的流程； 5.熟悉Visual C++6.0开发环境的简易使用。

1.1 基本概念 什么是程序呢？

不妨从如何计算两个数的平均值这样一个最简单的问题讲起。

如果这两个数是3和5，几乎可以不假思索地说出它们的平均值是4；如果这两个数是23763965432.2187563和8456234445446456.43701，它们的平均值是多少？

那只能由计算机去完成。

不管是怎么算，人和计算机的计算步骤都是： 1.要计算的是哪两个数； 2.先求出两个数之和； 3.再将此和除以2； 4.最后报告计算结果。

其实计算机自身并不会计算，必须由人们来教会它。

那么人们应该做什么呢？

就一般的问题来说，人们要做的事应该是：针对要完成的任务，编排出正确的方法和步骤，并且用计算机能够接受的形式，把方法和步骤告诉计算机，指挥计算机完成任务。

解决问题的方法和步骤，以计算机能够理解的语言表达出来，就称为“程序”。

程序是要计算机完成某项工作的代名词。

是对计算机工作规则的描述。

计算机软件是指挥计算机硬件的，没有软件，计算机什么事也做不了，而软件都是由各种程序构成的，程序是软件的灵魂。

那么，什么是程序设计呢？

人们要利用计算机解决实际问题，首先要按照人们的意愿，借助计算机语言，将解决问题的方法、公式、步骤等编写成程序，然后将程序输入到计算机中，由计算机执行这个程序，完成特定的任务，这个设计和书写程序的整个过程就是程序设计。

简言之，为完成一项工作的规则的过程设计就称为程序设计。

从根本上说，程序设计是人的智力克服客观问题的复杂性的过程。

.....

<<程序设计简明教程>>

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>