

《C程序设计教程》

图书基本信息

书名：《C程序设计教程》

13位ISBN编号：9787505354043

10位ISBN编号：7505354043

出版时间：2000-03

出版社：电子工业出版社

作者：莉

页数：225

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《C程序设计教程》

内容概要

C程序设计编程灵活，是现代程序设计的基础。C语言本身具有简洁、实用、代码质量高。可移植性强等一系列优点，是一种通用性语言，非常适用于应用软件及系统软件的开发。一个程序设计人员要学习现代化的编程技术，应该首先学会使用C语言程序设计。

本书以全国计算机等级考试（二级）最新大纲为主线，对C语言的要点进行了分析，所有实例均上机调试通过，还增加了动画与音乐制作部分。

本书主要介绍：C语言的结构特点、发展及应用、数据结构及其运算、程序流程控制、数组与函数、指针类型的各种操作、构造类型及应用、文件操作、图形与音乐制作等。本书不仅可作为普通高校和各种培训班的教材，其内容的实用性、专业性、系统性也非常适合编程爱好者及参加全国计算机等级（二级）考试人员作为自学的参考用书。

书籍目录

第1章 C语言程序设计概述

- 1.1 C语言的发展、特点与应用
 - 1.1.1 C语言的发展
 - 1.1.2 C语言的特点
 - 1.1.3 C语言的应用
- 1.2 Turbo C的集成环境
 - 1.2.1 Turbo C 2.0的特点与配置要求
 - 1.2.2 Turbo C 2.0的内容
 - 1.2.3 Turbo C 2.0的安装与启动
 - 1.2.4 TurboC的热键
- 1.3 C语言的数据类型
 - 1.3.1 基本数据类型
 - 1.3.2 常量与变量
 - 1.3.3 不同类型数据之间的转换与运算
- 1.4 C语言的程序组成
 - 1.4.1 C语言程序的组成
 - 1.4.2 C语言的标识符
 - 1.4.3 C语言的关键字（又称保留字）
 - 1.4.4 C语言的运算符和表达式
- 1.5 本章小结

第2章 程序流程控制

- 2.1 顺序结构与输入 / 输出方法
 - 2.1.1 C语言的顺序结构
 - 2.1.2 基本输入 / 输出
 - 2.1.3 格式化输入 / 输出
- 2.2 条件分支结构
 - 2.2.1 if语句
 - 2.2.2 if-else语句
 - 2.2.3 else - if语句
 - 2.2.4 Switch - case语句
- 2.3 循环结构
 - 2.3.1 for循环
 - 2.3.2 while循环
 - 2.3.3 do - while循环
 - 2.3.4 3种循环的比较
- 2.4 转移语句
 - 2.4.1 goto语句
 - 2.4.2 break语句
 - 2.4.3 continue语句
- 2.5 本章小结

第3章 数组与字符串

- 3.1 一维数组
 - 3.1.1 数组及其特点
 - 3.1.2 一维数组定义与引用
- 3.2 多维数组

- 3.2.1 二维数组
- 3.2.2 三维数组
- 3.3 数组元素初始化
 - 3.3.1 一维数组的初始化
 - 3.3.2 二维数组的初始化
 - 3.3.3 数组用作函数参数
- 3.4 字符与数组
 - 3.4.1 字符数组
 - 3.4.2 字符串数组及其初始化
- 3.5 字符串处理函数
- 3.6 本章小结

第4章 函数与变量

- 4.1 函数
 - 4.1.1 函数的定义
 - 4.1.2 函数的返回值
 - 4.1.3 函数的调用
 - 4.1.4 递归函数与递归调用
 - 4.1.5 外部函数与内部函数
- 4.2 变量的作用域和存储类型
 - 4.2.1 变量的作用域
 - 4.2.2 变量的存储类型
- 4.3 本章小结

第5章 编译预处理

- 5.1 什么是编译预处理
- 5.2 宏定义和宏替换
 - 5.2.1 符号常量的宏定义和宏替换
 - 5.2.2 带参数的宏定义和宏替换
 - 5.2.3 取消宏定义 (# undef)
- 5.3 文件包含
- 5.4 条件编译
- 5.5 本章小结

第6章 指针

- 6.1 指针和地址
 - 6.1.1 指针的概念
 - 6.1.2 指针和地址
- 6.2 指针变量和指针运算符
 - 6.2.1 指针变量
 - 6.2.2 指针运算符
 - 6.2.3 指针的运算性质
- 6.3 指针和函数参数
- 6.4 指针与字符串
- 6.5 指针与数组
 - 6.5.1 一维数组的指针
 - 6.5.2 指针与多维数组
 - 6.5.3 指针数组
 - 6.5.4 指向指针的指针

- 6.5.5 数组指针
- 6.6 指针与函数
 - 6.6.1 函数指针
 - 6.6.2 返回指针的函数
 - 6.6.3 指向函数的指针作函数参数
- 6.7 本章小结

第7章 结构体与共用体

- 7.1 结构体的定义与引用
 - 7.1.1 结构体的定义
 - 7.1.2 结构体的引用
- 7.2 结构体与函数
- 7.3 结构体的初始化
- 7.4 结构体数组
- 7.5 指向结构体的指针
 - 7.5.1 结构体指针的概念
 - 7.5.2 结构体指针的使用
- 7.6 结构体指针与链表
 - 7.6.1 什么是链表
 - 7.6.2 链表的建立
 - 7.6.3 链表的输出
 - 7.6.4 链表的插入
 - 7.6.5 链表的删除
- 7.7 共用体
 - 7.7.1 共用体的定义
 - 7.7.2 结构体与共用体的区别
 - 7.7.3 共用体的引用
- 7.8 综合举例
- 7.9 本章小结

第8章 枚举与位运算

- 8.1 枚举
 - 8.1.1 枚举的定义及应用
 - 8.1.2 类型定义 (typedef)
- 8.2 位运算
 - 8.2.1 位运算符
 - 8.2.2 位运算应用
- 8.3 本章小结

第9章 文件

- 9.1 文件概述
 - 9.1.1 文件的概念与文件结构
 - 9.1.2 文件系统的缓冲性
- 9.2 标准文件输入 / 输出
- 9.3 缓冲型文件的输入 / 输出
 - 9.3.1 文件类型指针
 - 9.3.2 缓冲型文件的输入 / 输出函数
 - 9.3.3 文件的打开与关闭
 - 9.3.4 文件的读写

- 9.3.5 文件的定位
- 9.3.6 出错检测
- 9.3.7 其他缓冲型文件函数
- 9.4 本章小结

第10章 图形与音乐制作

- 10.1 字符屏幕管理
 - 10.1.1 显示模式简介
 - 10.1.2 PC机的显示适配器
 - 10.1.3 字符屏幕操作函数
 - 10.1.4 字符属性控制函数
 - 10.1.5 字符屏幕显示状态函数
- 10.2 图形屏幕管理
 - 10.2.1 图形系统简介
 - 10.2.2 颜色设置
- 10.3 常用绘图函数
 - 10.3.1 常用绘图函数
 - 10.3.2 填充模式函数
 - 10.3.3 着色函数
 - 10.3.4 图形模式下的字符输出函数
- 10.4 动画制作
- 10.5 音乐制作
 - 10.5.1 音响制作函数
 - 10.5.2 乐谱制作知识
- 10.6 本章小结

附录A 常用字符与ASCII码对照表

附录B 全国计算机等级考试（二级）最新大纲

《C程序设计教程》

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:www.tushu000.com