

《跟我学C语言》

图书基本信息

书名：《跟我学C语言》

13位ISBN编号：9787111495527

出版时间：2015-6-1

作者：李宛洲

页数：241

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

《跟我学C语言》

内容概要

《跟我学C语言》从初学者的角度，以Visual Studio 2010为平台，由浅入深地分析、讲解了规范的C语言程序设计方法。通过例题逐步引导初学者跨过学C语言的心理门坎，进而由易到难地向初学者展现C语言程序结构设计的全过程。

为方便教学或自学，《跟我学C语言》在每个教学环节均安排了突出学习重点的C语言程序设计例题，初学者必须熟读这些示例程序才能理解C语言程序设计的基本概念。此外，初学者还应通过各章配置的上机编程练习题，夯实C语言编程的基本能力，并拓展视野。

《跟我学C语言》既可以作为大专院校理工科专业新生的C语言程序设计课程教材，也可以作为自学者学习C语言编程的启蒙读物。

《跟我学C语言》

作者简介

李宛洲，清华大学自动化系副教授，控制理论与工程应用专业方向。主要研究冶金和航空领域重型装备制造、生产过程控制、飞机部件数字化装配和制造等。擅长动态测试和数字化测量技术、计算机控制系统设计和机电液一体化系统的研发。设计过大型商业数据库和数据仓库平台，多年从事《计算机软件技术基础》《计算机语言与程序设计》本科生必修课程教学工作。

书籍目录

前言

第1章 什么是C语言

1.1 概述

1.1.1 C语言的历史

1.1.2 面向对象的程序设计语言-C++

1.1.3 为何不直接学习C++

1.2 如何学习C语言

第2章 创建C程序-照猫画虎入门C语言

2.1 编程步骤

2.2 在Visual Studio 2010环境下建立C程序

2.2.1 打开Visual Studio 2010平台

2.2.2 建立一个新项目

2.2.3 在项目中建立一个C程序

2.3 跟我学C例题2-1-C程序框架

2.3.1 在屏幕上输出一段文字的C程序

2.3.2 编辑运行C程序

2.3.3 开始执行-非调试模式

2.3.4 解决编译错误的"傻瓜"办法

2.3.5 初学者的常见错误

2.4 跟我学C例题2-2-变量和输入/输出语句

2.5 读解C程序

2.5.1 主函数main和C程序结构

2.5.2 书写程序时应遵循的"潜规则"

2.5.3 C语句的构成

2.5.4 C语句词汇

2.5.5 什么是变量

2.6 跟我学C例题2-3-C语言变量类型

2.6.1 如何打开一个已存在的程序

2.6.2 变量类型能影响程序执行结果

2.6.3 可以输入小数的变量类型

2.7 跟我学C练习题一

第3章 C语言的输入/输出格式-跟我学I/O

3.1 格式输入/输出函数scanf()、gets()和printf()

3.1.1 跟我学C例题3-1-求任意一个数的正弦值

3.1.2 函数scanf()的一般形式

3.1.3 函数scanf()是否可以从键盘输入一段文字

3.1.4 字符串输入函数gets()

3.1.5 使用scanf函数的注意事项

3.1.6 格式输出函数printf()

3.2 cin函数和cout函数

3.2.1 cin和cout格式

3.2.2 cin能否读入字符串中的空格

3.3 多学一点也无妨-缓冲区的概念

3.3.1 输入缓冲区

3.3.2 输出缓冲区-printf函数与cout函数的不同

3.4 本章要点

3.4.1 基本概念

3.4.2 输入/输出函数一览

3.5 跟我学C练习题二

第4章 说文解字拆分C程序-程序结构

4.1 条件分支语句if-else

4.1.1 跟我学C例题4-1-条件分支

4.1.2 if-else语句

4.1.3 if-else嵌套

4.2 逻辑关系表达式

4.2.1 跟我学C例题4-3-逻辑或

4.2.2 跟我学C例题4-4-逻辑与

4.2.3 跟我学C例题4-5-逻辑非

4.2.4 运算符一览

4.3 跟我学C例题4-6-教学评估（多路分支语句）

4.3.1 教学评估问题

4.3.2 图解switch语句

4.4 本章要点

4.4.1 控制语句一览

4.4.2 基本概念和编程要求

4.5 跟我学C练习题三

第5章 说文解字拆分C程序-程序结构

5.1 跟我学C例题5-1-for语句

5.1.1 月供问题

5.1.2 循环语句for

5.1.3 循环条件的多样性

5.1.4 跟我学C例题5-2-for语句形态的多样性

5.2 while()-仅判断循环条件

5.2.1 清晰的主题

5.2.2 while语句的循环方式

5.2.3 do-while()-至少循环一次

5.3 跟我学C例题5-3-循环与数组

5.3.1 跟我学计数

5.3.2 程序=循环+数组

5.3.3 初识数组

5.4 数组变量

5.4.1 基本概念

5.4.2 数组变量是同类型元素的线性集合

5.4.3 数组地址

5.4.4 声明一个数组变量

5.5 数组操作

5.5.1 字符串操作

5.5.2 数值型数组操作

5.6 break与continue的异同

5.7 本章要点

5.8 跟我学C练习题四

第6章 说文解字拆分C程序-程序结构

6.1 跟我学C例题6-1-应用函数

6.2 变量的存储方式-变量三代表

6.3 初识函数

6.3.1 函数概念

- 6.3.2 函数定义
- 6.4 参数传递与函数返回值
 - 6.4.1 跟我学C例题6-2-照猫画虎学函数
 - 6.4.2 函数返回单个变量-return语句
- 6.5 函数返回多个变量-变量地址
 - 6.5.1 跟我学C例题6-3-形参表中的数据变量
 - 6.5.2 函数之间的虫洞-变量的地址
 - 6.5.3 归纳
- 6.6 变量作用域
 - 6.6.1 作用域的基本概念
 - 6.6.2 函数内部声明的变量=局部变量
 - 6.6.3 函数外部声明的变量=全局变量
 - 6.6.4 函数私密性-尽量避免使用全局变量
 - 6.6.5 变量存储类型一览
- 6.7 文章大纲化-程序函数化
- 6.8 跟我学C例题6-4-无知者无畏（学C还是用C）
- 6.9 本章要点
- 6.10 跟我学C练习题五
- 第7章 说文解字拆分C程序-变量的内涵
 - 7.1 再说变量-常识
 - 7.1.1 常量与变量
 - 7.1.2 类型自动转换
 - 7.1.3 类型强制转换
 - 7.2 变量的本质-存储它的地址
 - 7.2.1 字节、字与变量的地址
 - 7.2.2 操作变量的方式
 - 7.3 互联网域名-IP地址
 - 7.4 海量的内存-无限的网络
 - 7.5 如何获取变量的地址
 - 7.6 再看函数-形参与实参
 - 7.6.1 实参是地址
 - 7.6.2 实参是数组
 - 7.7 指针的概念
 - 7.7.1 为什么指针也是变量
 - 7.7.2 指针是一个存储地址的变量
 - 7.7.3 指针指向一个变量
 - 7.7.4 指针指向数组
 - 7.7.5 指针的数据类型
 - 7.7.6 跟我学C例题7-1
 - 7.8 本章要点
 - 7.9 跟我学C练习题六
- 第8章 说文解字拆分C程序-变量的内涵
 - 8.1 糊涂师数糊涂——如何存储表格
 - 8.2 物类聚集——数组
 - 8.2.1 数组的基本概念
 - 8.2.2 一维数组声明形式
 - 8.3 二维数组
 - 8.3.1 二维数组声明形式及初始化
 - 8.3.2 函数形参是二维数组

- 8.3.3 交换指针的值（二级指针）
- 8.4 指向指针的指针
- 8.5 二维数组的本质-矢量的数组
 - 8.5.1 指针类型一览
 - 8.5.2 二维数组-矢量数组
 - 8.5.3 矢量指针-指向二维数组
 - 8.5.4 形参是矢量指针
 - 8.5.5 问题集锦
 - 8.5.6 字符串数组
 - 8.5.7 二维数组的形参简写形式
- 8.6 再说糊涂表-破家值万贯
 - 8.6.1 简单变量的局限性-客观对象有多种属性
 - 8.6.2 打开你的胸襟-构建大千世界的结构
 - 8.6.3 结构体的嵌套
- 8.7 结构-变量的组合
 - 8.7.1 基本数据类型与构造数据类型
 - 8.7.2 数据是客观事物属性的描述
 - 8.7.3 结构变量-打包数据
 - 8.7.4 结构体的概念-打包的方法
 - 8.7.5 数据封装的概念
 - 8.7.6 结构数组-线性表
- 8.8 索引未来-指针数组
 - 8.8.1 索引举例1-糊涂掌门
 - 8.8.2 索引举例2-傻瓜买车
 - 8.8.3 指针与索引
- 8.9 本章要点
- 8.10 跟我学C练习题七
- 8.11 跟我学C练习题八
- 第9章 说文解字拆分C程序-指针与函数
 - 9.1 指针概念一览
 - 9.2 指针与函数
 - 9.2.1 函数是变量
 - 9.2.2 函数的存储方式-函数三代表
 - 9.2.3 指针型函数-返回的是指针
 - 9.2.4 函数型指针-指向函数的指针
 - 9.2.5 跟我学C例题9-1-方法与变量分离
 - 9.2.6 类型说明符typedef-变量的Facebook
 - 9.3 按需申请内存空间-按需分配
 - 9.3.1 标准C语言的动态内存申请函数-malloc()
 - 9.3.2 动态内存申请的存储空间生存期
 - 9.3.3 释放内存空间函数free()
 - 9.3.4 动态内存申请-结构变量的长度
 - 9.4 魅力指针-链表
 - 9.4.1 指针与数据结构
 - 9.4.2 美丽的链-指针实战
 - *9.5 指针与引用
 - 9.5.1 递归倒序单链表-二级指针
 - 9.5.2 结构嵌套中的变量表达形式
 - 9.5.3 引用的定义

- 9.5.4 引用的特色-伊人红妆
- 9.5.5 递归倒序中的引用-引用指针
- 9.5.6 结构变量访问表达式
- 9.6 本章要点
- 9.7 跟我学C练习题九
- 第10章 算法初识-时间的概念
- 10.1 什么是算法
- 10.2 简单的排序算法
- 10.2.1 简单排序算法的概念
- 10.2.2 直接插入排序算法
- 10.2.3 冒泡排序算法
- 10.3 递归函数与分治算法
- 10.3.1 递归的概念
- 10.3.2 分治法的基本思想
- 10.3.3 对半检索 (binary search)
- 10.3.4 汉诺塔算法
- 10.4 本章要点
- 10.5 跟我学C练习题十
- 第11章 数据收藏-跟我学文件
- 11.1 文件的概念
- 11.1.1 保存文件
- 11.1.2 保存数据——聪明的糊涂
- 11.1.3 数据似水流
- 11.1.4 硬盘的概念
- 11.1.5 文件在硬盘的存放形式
- 11.2 文件操作方式
- 11.2.1 文件操作一览
- 11.2.2 文件内部的当前操作位置偏移
- 11.2.3 文件操作表
- 11.3 建立文件的步骤
- 11.3.1 文件打开函数fopen()
- 11.3.2 跟我学C例题11-1-建立一个文件
- 11.3.3 跟我学C例题11-2-从键盘输入文件名
- 11.4 文件的读写
- 11.4.1 格式化读写函数fscanf()和fprintf()
- 11.4.2 数据块读写函数fread()和fwrite()
- 11.4.3 定位函数rewind()和fseek()
- 11.5 保存链表-动态数据文件的存取
- 11.6 本章要点
- 11.7 跟我学C练习题十一
- 附录
- 附录A 运算符的优先级
- 附录A.1 优先级规则
- 附录A.2 作者的心声
- 附录B 制作头文件的方法
- 附录B.1 头文件的宏格式
- 附录B.2 在Visual Studio 2010平台上建立头文件
- 附录C ASCII码表
- 附录D 变量命名

附录D.1 变量命名的共性规则

附录D.2 简单的Windows应用程序命名规则

附录E DEBUG入门

附录E.1 调试程序的步骤

附录E.2 调试程序工具

附录E.3 DEBUG工具栏

附录E.4 DEBUG快捷键的使用说明

附录E.5 调试心得

附录F 编程进阶

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