

# 《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：9787121013416

10位ISBN编号：712101341X

出版时间：2005-7

出版社：电子工业出版社

作者：黄迪明

页数：303

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](http://www.tushu000.com)

# 《C语言程序设计》

## 内容概要

本书详细介绍C语言及其程序设计方法。全书共12章，主要内容包括：C语言程序设计基础知识；数据类型、各类运算及数据的输入/输出；控制语句；数组；指针；函数；变量的存储类型；结构；联合、枚举；文件管理等。此外，本书还为读者介绍了Turbo C编译系统以及Visual C++编译系统的使用及标准库函数在动态内存分配、BIOS接口及DOS系统调用、文件输入/输出、图形和数据结构应用程序中的调用方法及各类实例。

本书为读者展示了C语言灵活、精致的编程方法和在工程、科研中的应用，力求做到C语言知识和应用开发能力的融会贯通。为了帮助读者学习，每章设有小结和习题，并有配套的程序设计题解与上机指导辅导教材。

本书是高等学校计算机专业及电子信息类其他专业的教科书，亦可作为高等学校非计算机专业的教材或其他学习C语言人员的自学教材。

## 书籍目录

第1章 C语言程序设计基础知识	1.1 计算机基础知识概述	1.1.1 计算机与信息社会	1.1.2 计算机中信息的表示	1.1.3 计算机系统的组成	1.2 算法及其表示	1.2.1 计算机求解问题的步骤	1.2.2 算法的表示	1.3 C语言概述	1.3.1 C语言简史及特点	1.3.2 基本程序结构	1.3.3 基本语法单位	1.4 C语言程序的编写和运行	1.4.1 编辑	1.4.2 编译	1.4.3 连接	1.4.4 运行	1.5 程序举例	小结	习题1						
第2章 基本数据类型及运算	2.1 基本数据类型	2.2 常量	2.2.1 整型常量	2.2.2 浮点数常量	2.2.3 字符常量	2.2.4 字符串常量	2.2.5 转义字符	2.2.6 符号常量	2.3 变量	2.3.1 变量的定义	2.3.2 变量的初始化	2.3.3 变量地址	2.4 基本运算	2.4.1 算术运算	2.4.2 赋值运算	2.4.3 关系运算和逻辑运算	2.4.4 位运算	2.4.5 其他运算	2.5 混合运算与类型转换	2.5.1 自动类型转换	2.5.2 强制类型转换	2.6 运算优先级和结合性	2.7 程序举例	小结	习题2
第3章 数据的输入、输出	3.1 格式输出函数	3.2 字符输出函数	3.3 格式输入函数	3.4 字符输入函数	3.5 程序举例	小结	习题3																		
第4章 控制语句	4.1 程序的基本结构	4.2 复合语句	4.3 if条件分支语句	4.3.1 if流程	4.3.2 if-else流程	4.3.3 else if流程	4.3.4 if语句嵌套	4.4 多路开关语句	4.5 循环语句	4.6 while语句和do-while语句	4.6.1 while语句	4.6.2 do-while语句	4.7 循环嵌套	4.8 break、continue和goto语句	4.8.1 break语句	4.8.2 continue语句	4.8.3 goto语句	4.9 程序举例	小结	习题4					
第5章 数组	5.1 一维数组	5.1.1 一维数组的定义	5.1.2 一维数组元素的引用	5.1.3 一维数组的初始化	5.2 二维数组	5.2.1 二维数组的定义	5.2.2 二维数组元素的引用	5.2.3 二维数组的初始化	5.3 字符数组	5.3.1 字符数组的定义和初始化	5.3.2 字符数组的输入/输出	5.3.3 与字符串处理有关的几个函数	5.4 程序举例	小结	习题5										
第6章 指针	6.1 指针的概念和定义	6.1.1 指针的概念	6.1.2 指针的定义	6.1.3 指针的赋值	6.2 指针运算	6.3 指针和数组	6.4 字符串指针	6.4.1 指向字符数组的指针	6.4.2 指向字符串常量的指针	6.5 指针数组	6.6 指向指针的指针	6.7 程序举例	小结	习题6											
第7章 函数	7.1 函数定义和调用	7.1.1 函数定义	7.1.2 函数调用	7.2 函数参数	7.2.1 传值调用	7.2.2 传址调用	7.3 函数与数组	7.4 函数与指针	7.4.1 返回指针的函数	7.4.2 指向函数的指针	7.5 递归函数	7.6 命令行参数	7.7 标准库函数	7.8 预处理功能	7.8.1 宏替换	7.8.2 包含文件	7.8.3 条件编译	7.9 程序举例	小结	习题7					
第8章 变量的存储类型	8.1 自动变量	8.2 外部变量	8.3 静态变量	8.4 寄存器变量	8.5 变量的初始化*	8.6 动态内存分配函数	8.7 程序举例	小结	习题8																
第9章 结构	9.1 结构及结构变量的定义与访问	9.1.1 结构及结构变量的定义	9.1.2 结构成员的访问	9.1.3 结构变量的初始化	9.2 结构数组	9.3 结构和函数	9.3.1 结构变量的传值调用	9.3.2 结构指针及结构变量的传址调用	9.4 结构型函数和结构指针型函数	9.4.1 结构型函数	9.4.2 结构指针型函数	9.5 位域和结构嵌套	9.5.1 位域	9.5.2 结构嵌套*	9.6 引用自身的结构和链表	9.6.1 单向链表	9.6.2 双向链表	9.6.3 循环链表*	9.7 程序举例	小结	习题9				
第10章 联合、枚举及定义类型	10.1 联合	10.2 枚举	10.3 定义类型	10.4 与系统有关的库函数	10.4.1 BIOS接口调用函数	10.4.2 DOS系统调用函数*	10.5 程序举例	小结	习题10																
第11章 输入、输出和文件管理	11.1 流和文件	11.2 控制台I/O	11.2.1 字符输入、输出	11.2.2 字符串的输入、输出	11.3 文件	11.3.1 打开文件函数	11.3.2 关闭文件函数	11.3.3 标准流式文件	11.4 文件I/O	11.4.1 单字符的输入、输出	11.4.2 行的输入、输出	11.4.3 数据块的输入、输出	11.4.4 流式文件数据的格式化输入、输出	11.4.5 文件的随机访问	11.5 程序举例	小结	习题11*								
第12章 C语言高级程序应用*	12.1 图形程序	12.1.1 图形模式的初始化	12.1.2 独立图形运行程序的建立	12.1.3 屏幕颜色的设置和清屏函数	12.1.4 基本图形函数	12.1.5 封闭图形的填充	12.1.6 有关图形窗口和图形屏幕操作函数	12.1.7 图形模式下的文本输出	12.2 声音程序	12.2.1 声音函数	12.2.2 音乐	12.2.3 应用举例	12.3 游戏程序设计实例	附录A C语言的关键字	附录B 运算符的优先级与结合性	附录C 常用字符ASCII表	附录D C语言中常用库函数参考文献								

# 《C语言程序设计》

## 精彩短评

1、当年绞尽脑汁才把这本书啃动...

# 《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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)