

《C语言程序设计教程》

书籍信息

版次：1

页数：284

字数：

印刷时间：2016年08月01日

开本：

纸张：

包装：平塑

是否套装：

国际标准书号ISBN：9787121116322

丛书名：职业教育课程改革实验教材系列

内容简介

全书共分十一章，主要内容包括：第1章介绍c语言的发展及特点；第2章介绍c语言的基本概念、数据类型及运算符及表达式；第3章介绍顺序结构程序设计；第4章介绍选择结构程序设计；第5章介绍循环结构程序设计；第6章介绍数组类型；第7章介绍函数；第8章介绍指针类型；第9章介绍结构体和联合体；第10章介绍编译预处理；第11章介绍文件类型。在编写时注意从实用出发，内容由浅入深，每章附有趣味程序实例，以增强学习的兴趣和乐趣。本书最后还配有丰富的模拟试题，以使读者更好的掌握所学知识。本书内容丰富、语言简练易懂，融趣味性 with 操作性于一体。可作为高职高专C语言程序课程的实用教材，也可供初学编程者自学用书。

为方便教师教学，本书还配有教学指南、电子教案和习题答案（电子版），详见前言。

目录

第1章 C语言概述 1

1.1 C语言的历史背景 2

1.2 C语言的特点 2

1.3 简单的C程序介绍 3

1.4 C程序的上机步骤 5

1.5 C语言趣味程序实例 8

1.6 本章小结 9

1.7 复习题 10

1.8 程序设计实践 11

第2章 数据类型、运算符和表达式 13

2.1 C语言的数据类型 14

2.2 常量与变量 14

2.2.1 标识符 15

2.2.2 常量与符号常量 15

第1章 C语言概述 11.1 C语言的历史背景 21.2 C语言的特点 21.3

简单的C程序介绍 31.4 C程序的上机步骤 51.5 C语言趣味程序实例 81.6 本章小结 91.7

复习题 101.8 程序设计实践 11第2章 数据类型、运算符和表达式 132.1 C语言的数据类型

142.2 常量与变量 142.2.1 标识符 152.2.2 常量与符号常量 152.2.3 变量 162.3 整型数据 172.3.1

整型常量 172.3.2 整型变量 172.4 实型数据 182.4.1 实型常量 182.4.2 实型变量 182.5

字符型数据 192.5.1 字符常量 192.5.2 字符变量 202.5.3 字符串常量 202.6 变量赋初值 212.7

运算符及表达式 212.7.1 算术运算符及算术表达式 222.7.2 自增、自减运算符及其表达式

222.7.3 赋值运算符及赋值表达式 232.7.4 逗号运算符及逗号表达式 242.7.5

不同类型数据间的混合运算 252.7.6 C语言中的运算符见表2.5 272.8 C语言趣味程序实例2

282.9 本章小结 302.10 复习题 302.11 程序设计实践 31第3章

最简单的C程序设计——顺序程序设计 333.1 C语句概述 343.2 程序的三种基本结构 353.3

赋值语句 363.4 字符数据的输入与输出 363.4.1 putchar函数 373.4.2 getchar函数 373.5

格式的输入与输出 383.5.1 printf函数 383.5.2 scanf函数 403.6 C语言趣味程序实例3 423.7
本章小结 423.8 复习题 433.9 程序设计实践 44第4章 选择结构程序设计 454.1
关系运算符及其表达式 464.2 逻辑运算符及其表达式 474.2.1 逻辑运算符 474.2.2
逻辑表达式 474.3 if语句 484.3.1 if语句的三种形式 484.3.2 if语句的嵌套 524.3.3 条件运算符
534.4 switch语句 544.5 程序举例 554.6 C语言趣味程序实例4 584.7 本章小结 594.8 复习题 59
4.9 程序设计实践 62第5章 循环的控制 635.1 循环的概念 645.2 while语句 645.3
do...while语句 665.4 for语句 685.5 循环的嵌套 705.6 break语句和continue语句 715.6.1
break语句 715.6.2 continue语句 725.7 程序举例 735.8 C语言趣味程序实例5 755.9 本章小结
765.10 复习题 765.11 程序设计实践 79第6章 数组 816.1 一维数组的定义与引用 826.1.1
一维数组的定义 826.1.2 一维数组元素的引用 826.1.3 一维数组的初始化 836.1.4
一维数组程序举例 846.2 二维数组的定义与引用 856.2.1 二维数组元素的定义 856.2.2
二维数组元素的引用 866.2.3 二维数组的初始化 876.2.4 二维数组程序举例 876.3 字符数组
886.3.1 字符数组的定义 886.3.2 字符数组的初始化 896.3.3 字符数组元素的引用 896.3.4
字符串和字符串结束标志 906.3.5 字符数组的输入输出 906.3.6 字符串处理函数 916.3.7
字符数组应用举例 946.4 C语言趣味程序设计实例6 956.5 本章小结 966.6 复习题 976.7
程序设计实践 98第7章 函数 1017.1 模块化程序设计和C语言程序组成 1027.2 库函数 103
7.2.1 C语言常用库函数 1047.2.2 include命令的使用 1047.3 函数的定义与调用 1057.3.1
函数的定义 1057.3.2 函数的调用 1067.4 函数的返回值及其类型 1097.5
函数调用时参数间的传递 1107.5.1 将变量、常量、数组元素作为参数时的传递 1107.5.2
将数组名作为参数时的传递 1117.6 函数的嵌套调用 1127.7 函数的递归调用 1137.8
作用域和存储类型 1167.8.1 变量的存在性和可见性 1167.8.2 局部变量和全局变量 1177.8.3
变量的存储类型 1207.9 C语言趣味程序设计实例7 1237.10 本章小结 1247.11 复习题 1257.12
程序设计实践 130第8章 指针 1318.1 指针的基本概念 1328.2 指针变量的使用与指针运算
1338.2.1 指针变量的定义 1338.2.2 指针变量的初始化 1338.2.3 指针的两个运算 1348.2.4
指针变量的引用 1348.2.5 指针的算术运算、关系运算 1358.3 指针与数组 1388.3.1
指针与一维数组 1388.3.2 指针与二维数组 1408.4 字符串与指针 1428.4.1 字符串的表示形式
1428.4.2 字符数组与字符串指针变量比较 1438.5 用数组名作函数参数 1448.6
C语言趣味程序实例8 1488.7 本章小结 1508.8 复习题 1528.9 程序设计实践 154
第9章 结构体与联合体 1559.1 结构体的定义 1569.2 结构体在程序中的使用 1579.3
结构体数组 1609.4 结构指针 1619.5 结构体与函数 1649.6 联合体 1679.7
C语言趣味程序实例9 1709.8 本章小结 1749.9 复习题 1749.10 程序设计实践 175第10章
预处理命令 17710.1 宏定义 17810.1.1 无参宏定义 17810.1.2 带参宏定义 18010.2 文件包含
18210.3 条件编译 18210.4 C语言趣味程序设计实例10 18510.5 本章小结 18610.6 复习题 187
10.7 程序设计实践 187第11章 文件 18911.1 文件的概念 19011.2 文件的打开与关闭 19111.3
文件的字符输入与输出 19311.4 文件的字符串输入与输出 19511.5
文件的格式化输入与输出 19711.6 C语言趣味程序实例11 19811.7 本章小结 20111.8 复习题
20111.9 程序设计实践 203模拟试题一 208模拟试题二 213模拟试题三 218模拟试题四 222
模拟试题五 226模拟试题六 230模拟试题七 234模拟试题八 238模拟试题九 241模拟试题十
245模拟试题十一 249模拟试题十二 254模拟试题十三 258模拟试题十四 263模拟试题十五
268参考文献 273

[显示全部信息](#)

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