

C语言解惑：指针、数组、函数和多文件编程



[C语言解惑：指针、数组、函数和多文件编程_下载链接1](#)

著者:刘振安

出版者:机械工业出版社

出版时间:2016-12-1

装帧:平装

isbn:9787111554066

作者介绍:

目录: 前言

第1章 引入指针变量

1.1 变量的三要素

1.2 变量的操作

1.3 指针变量

1.4 指针类型

第2章 指针基础知识

2.1 指针运算符

2.2 指针移动

2.3 指针地址的有效性

2.4 指针的初始化

2.5 指针相等

2.6 对指针使用const限定符

2.7 使用动态内存

2.7.1 动态内存分配函数

2.7.2 内存分配实例

2.7.3 NULL指针

第3章 一维数组

3.1 一维数值数组

3.2 一维字符串数组

3.3 使用一维数组容易出现的错误

3.3.1 一维数组越界错误

3.3.2 一维数组初始化错误

3.3.3 数组赋值错误

3.3.4 求值顺序产生歧义错误

3.4 综合实例

第4章 指针与数组

4.1 数组与指针的关系

4.2 一维字符串数组与指针

4.3 字符串常量

4.4 指针数组

4.5 配合使用一维数组与指针

4.5.1 使用一维数组名简化操作

4.5.2 使用指针操作一维数值数组

4.5.3 使用一维字符串数组

4.5.4 指针初始化实例

4.6 动态内存分配与非数组的指针

4.7 二维数组与指针

4.7.1 二维数组

4.7.2 二维数组操作实例

4.7.3 二维数组与指针的关系

4.7.4 二维数组与指向一维数组的指针

4.7.5 二维字符串数组

4.8 综合设计实例

4.8.1 使用数组求解

4.8.2 使用动态内存求解

4.8.3 使用二级字符串指针求解

第5章 函数基础知识

5.1 函数

5.1.1 函数和函数原型

5.1.2 函数值和return语句

- 5.1.3 函数调用形式
- 5.1.4 函数参数的基础知识
- 5.1.5 被调用函数的返回位置
- 5.2 C程序的典型结构
 - 5.2.1 单文件结构
 - 5.2.2 一个源文件和一个头文件
 - 5.2.3 多文件结构
- 5.3 变量的作用域
 - 5.3.1 单文件里的块结构及函数
 - 5.3.2 单文件多函数的变量
 - 5.3.3 多文件变量作用域
- 5.4 变量的存储地址分配
 - 5.4.1 单文件变量的存储地址分配
 - 5.4.2 多文件变量的存储地址分配
- 5.5 main函数原型及命令行参数
- 第6章 函数设计
 - 6.1 函数设计的一般原则
 - 6.1.1 函数设计基础
 - 6.1.2 函数设计的注意事项
 - 6.1.3 函数的一般结构
 - 6.2 函数的返回值
 - 6.2.1 无返回值的void类型函数
 - 6.2.2 非void类型的函数必须返回一个值
 - 6.2.3 使用临时变量作为返回值的函数
 - 6.2.4 不能使用临时数组名作为返回值
 - 6.2.5 返回临时指针必须是首地址
 - 6.2.6 返回结构的函数
 - 6.2.7 返回结构指针的函数
 - 6.2.8 返回枚举的函数
 - 6.3 函数参数的传递方式
 - 6.3.1 传数值
 - 6.3.2 传地址值
 - 6.4 函数指针
 - 6.5 理解函数声明
 - 6.5.1 词法分析中的“贪心法”
 - 6.5.2 克服语法“陷阱”读懂函数
 - 6.6 函数设计举例
 - 6.6.1 完璧归赵
 - 6.6.2 多余的参数
 - 6.6.3 传递的参数与函数参数匹配问题
 - 6.6.4 等效替换参数
 - 6.6.5 设计状态机函数
- 第7章 函数设计实例
 - 7.1 函数的类型和返回值
 - 7.1.1 函数的类型应力求简单
 - 7.1.2 实参要与函数形参的类型匹配
 - 7.1.3 正确设计函数的返回方式
 - 7.1.4 正确区别指针函数和函数指针
 - 7.2 正确选择函数参数
 - 7.2.1 使用结构作为参数
 - 7.2.2 使用键盘为参数赋值
 - 7.2.3 结构的内存分配
 - 7.3 算法基本概念
 - 7.4 使用库函数

7.5 设计实例

7.5.1 递推与递归

7.5.2 递推求解切饼问题

7.5.3 八皇后问题

7.5.4 疑案求解

7.5.5 二分查找

7.5.6 汉诺塔问题

7.5.7 青蛙过河

7.5.8 猜数游戏

7.5.9 生死游戏

7.5.10 最短路径

第8章 多文件中的函数设计

8.1 C语言预处理器

8.1.1 宏定义与const修饰符

8.1.2 文件包含

8.1.3 条件编译

8.2 模块化程序设计基础

8.2.1 模块化程序设计

8.2.2 分块开发

8.2.3 工程文件

8.2.4 函数设计的注意事项

8.3 使用两个文件的设计实例

8.3.1 设计题目和实现方法

8.3.2 算法和函数设计

8.3.3 完整源程序

8.3.4 组成工程并运行程序

8.4 使用3个文件的设计实例

8.4.1 设计思想

8.4.2 算法分析

8.4.3 完整源程序

8.4.4 程序运行

8.5 使用条件编译的多文件设计实例

8.5.1 实现功能

8.5.2 设计思想

8.5.3 参考程序

8.5.4 程序运行

第9章 多文件综合设计实例

9.1 使用链表设计一个小型通讯录程序

9.1.1 功能设计要求

9.1.2 设计思想

9.1.3 程序设计

9.1.4 运行示范

9.2 使用数组设计一个实用的小型学生成绩管理程序

9.2.1 功能设计要求

9.2.2 总体设计

9.2.3 函数设计

9.2.4 参考程序

9.2.5 运行示范

第10章 设计游戏程序实例

10.1 剪刀、石头、布

10.1.1 设计思想

10.1.2 参考程序

10.1.3 运行示范

10.2 迷宫

- 10.2.1 设计思想
- 10.2.2 参考程序
- 10.2.3 运行示范
- 10.3 空战
- 10.3.1 设计思想
- 10.3.2 参考程序
- 10.4 贪吃蛇
- 10.4.1 供改造的源程序
- 10.4.2 运行示范
- 10.5 停车场
- 10.5.1 参考程序
- 10.5.2 运行示范
- 10.6 画矩形
- 10.6.1 用C语言编写Windows程序
- 10.6.2 Windows的程序结构
- 10.6.3 用C语言编写画矩形程序
- 10.7 俄罗斯方块
- 10.7.1 基本游戏规则
- 10.7.2 基本操作方法
- 10.7.3 编写游戏交互界面问题
- 10.7.4 用C语言编写控制台俄罗斯方块游戏
- 10.7.5 编写Windows俄罗斯方块游戏
- 10.8 用C语言编写Windows下的贪吃蛇游戏
- 10.8.1 程序清单
- 10.8.2 运行示范
- 附录 7位ASCII码表
- 参考文献
- • • • • ([收起](#))

[C语言解惑：指针、数组、函数和多文件编程_下载链接1](#)

标签

C语言

C

技术

programming

c

2018年阅读书籍

#BOM

##FK

#

评论

写得挺不错的，这种书就像是课堂上的好学生写出的笔记一般，基本都是干货和写代码中的各种坑。看完解答了我对C语言的很多疑惑。

如果少一点错误就更好了；整体上还是挺有收获的。好学生的笔记。

[C语言解惑：指针、数组、函数和多文件编程_下载链接1](#)

书评

[C语言解惑：指针、数组、函数和多文件编程_下载链接1](#)