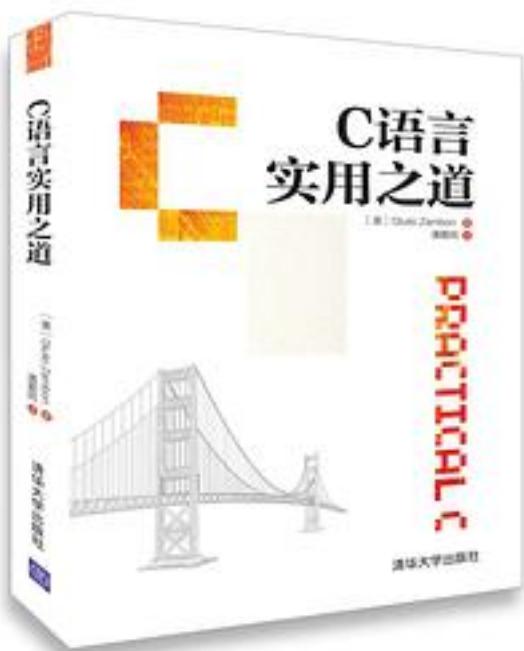


C语言实用之道



[C语言实用之道 下载链接1](#)

著者:[美]Giulio Zambon

出版者:清华大学出版社

出版时间:2018-5

装帧:平装

isbn:9787302499046

《C语言实用之道》先用一章介绍了C的易错难点，阴暗角落，为后面章节扫平障碍，然后用了几章阐述迭代，递归，二叉树，链表，栈与队列，字符串，动态数组，搜索与排序这些最常用也是所有业界项目一定会用到的基础组件，最主要的是作者用的都是工业级的方法，而非教学演示例子，无论从标识符命名还是代码规范，都具备工业实战水准。

这对于那些写C的专业程序员会让他们先会产生共鸣，经验比较少的可以学习到优秀经验并见识一种正规做法，经验丰富的可以从中提取自己所需，并与自己的认知进行对比，反思自己的实现方式的优与劣，而且这几章数据结构的讲解都给出了一个数据结构库的实现。

作者介绍:

Giulio

Zambon最初喜爱的是物理，但是三十年前他决定还是专注于软件开发，当时计算机是由晶体管和核心存储体构成的，程序还是打在卡上的，并且FORTRAN还只有算术IF。多年来，他学习了很多种计算机语言，与各种操作系统打交道。他对电信和实时系统特别有兴趣，他曾经管理过好多个项目，都顺利地完成了。

在Zambon的职业生涯中，他去过五个不同国家的八个城市，曾任软件开发人员、系统顾问、过程改进经理、项目经理和首席运营官。自2008年初以来，他住在澳大利亚堪培拉以北几公里处的宁静的郊区，在这里他致力于他的许多兴趣，特别是编写软件来生成和解决数字难题。访问他的网站<http://zambon.com.au/>，可以看到他撰写的论文和所著书籍的完整列表。

目录: 第1章 引言 1

1.1 编码风格 1

1.1.1 缩进 2

1.1.2 命名和其他规范 4

1.1.3 goto的使用 5

1.2 如何阅读本书 7

第2章 微妙之C 9

2.1 变量的作用域和生命周期 9

2.1.1 局部变量 9

2.1.2 全局变量 13

2.1.3 函数 14

2.2 按值调用 15

2.3 预处理器宏 18

2.4 布尔值 19

2.5 结构打包 22

2.6 字符和区域 24

2.7 普通字符和宽字符 27

2.8 处理数值 32

2.8.1 整数 32

2.8.2 浮点数 34

2.9 本章小结 54

第3章 迭代、递归和二叉树 55

3.1 迭代 55

3.2 递归 57

3.3 二叉树 59

3.3.1 图形化显示一棵树 65

3.3.2 生成一棵随机树 83

3.3.3 遍历一棵树 88

3.3.4 更多关于二叉树的内容 93

3.4 本章小结 95

第4章 列表、栈和队列 97

4.1 列表 98

4.2 栈 99

4.2.1 基于数组的栈 99

4.2.2 基于链表的栈 109

4.3 队列 113

4.3.1 基于数组的队列 114

4.3.2 基于数组的队列的更多内容 120

4.3.3 基于链表的队列 126

4.4 本章小结 130

第5章 异常处理 133

5.1 长跳转 134

5.2 THROW 135

5.3 TRY和CATCH 136

5.4 多个CATCH 144

5.5 多个TRY 145

5.6 异常用法样例 149

5.7 本章小结 152

第6章 字符串辅助功能 153

6.1 字符串的分配和释放 154

6.1.1 str_new() 155

6.1.2 str_release() 159

6.1.3 str_release_all() 161

6.1.4 str_list() 162

6.1.5 一些例子 163

6.1.6 多个栈 166

6.2 字符串格式化 169

6.3 字符串信息 171

6.4 字符串更新 173

6.4.1 字符串拷贝 173

6.4.2 字符串转换 176

6.4.3 字符串整理 177

6.4.4 字符串移除 179

6.5 搜索 181

6.5.1 找到一个字符 181

6.5.2 找到一个子串 186

6.6 替换 189

6.6.1 替换一个字符 189

6.6.2 替换一个子串 191

6.7 提取一个子串 193

6.8 拼接字符串 196

6.9 更多功能 200

6.10 本章小结 201

第7章 动态数组 205

7.1 数组的分配与释放 205

7.1.1 分配一个数组 206

7.1.2 释放一个数组 208

7.1.3 多个栈 212

7.2 改变一个数组的大小 215

7.3 数组的拷贝和复制 219

7.4 选择数组元素 222

7.5 本章小结 225

第8章 搜索 227

8.1 比较 227

8.1.1 C语言的标准比较函数 227

8.1.2 比较结构 230

8.1.3 比较数组 232

8.1.4 模糊化 232

8.2 搜索 238

8.2.1 未排序的整数数组 238

8.2.2 未排序的指针数组 246

8.2.3 排序的数组	251
8.2.4 链表与二叉搜索树	257
8.3 本章小结	277
第9章 排序	279
9.1 插入排序	279
9.2 希尔排序	280
9.3 冒泡排序	285
9.4 Quicksort(快排)	286
9.5 整数数组	296
9.6 标准C函数	298
9.7 本章小结	301
第10章 数值积分	303
10.1 从单变量函数开始	303
10.2 梯形规则	306
10.3 Simpson规则	310
10.4 Newton-Cotes公式	313
10.5 决定何时停止	317
10.6 奇点	321
10.7 蒙特卡洛	324
10.8 3D积分	329
10.8.1 积分域	330
10.8.2 从2D的梯形到3D的棱柱	331
10.8.3 改进棱柱规则	336
10.8.4 将矩形规则转换成3D	340
10.9 多重积分的最后一些考虑	342
10.10 本章小结	343
第11章 嵌入式软件	345
11.1 位操作	346
11.2 端	349
11.3 嵌入式环境	351
11.3.1 裸主板	351
11.3.2 实时OS(RTOS)	352
11.3.3 高级OS	353
11.4 信号和中断	353
11.5 并发性	365
11.6 本章小结	371
第12章 数据库	373
12.1 MySQL	374
12.1.1 使用CLI创建和填充一个数据库	374
12.1.2 MySQL Workbench	380
12.1.3 在C程序中使用MySQL	382
12.2 SQLite	395
12.2.1 在CLI中使用SQLite	398
12.2.2 在C程序中使用SQLite	399
12.2.3 使用动态字符串和数组	404
12.3 本章小结	408
第13章 使用Mongoose开发Web服务器	409
13.1 Web页面和协议	409
13.2 动态Web页面	413
13.3 最简单的支持Web服务器的应用程序	413
13.3.1 事件处理器函数	415
13.3.2 主程序	416
13.4 支持Web服务器的应用程序	416
13.4.1 静态变量	419

13.4.2 main() 420
13.4.3 e_handler()、get_x()和send_response() 420
13.4.4 index.html 423
13.5 定制Mongoose 428
13.6 本章小结 431
第14章 游戏应用：MathSearch 433
14.1 MathSearch规范和设计 434
14.1.1 MathSearch规范 434
14.1.2 MathSearch设计 435
14.2 实现MathSearch 437
14.3 模块：count 456
14.4 模块：display 457
14.5 模块：save_html 464
14.6 模块：save_images 470
14.7 本章小结 475
附录A 缩写词 477
附录B SQL介绍 483
• • • • • (收起)

[C语言实用之道_下载链接1](#)

标签

C

编程

C

CS

潘爱民

akb

#FDP

#

评论

[C语言实用之道 下载链接1](#)

书评

[C语言实用之道 下载链接1](#)