

高级语言程序设计



[高级语言程序设计_下载链接1](#)

著者:黄翠兰

出版者:厦门大学出版社

出版时间:2008-7

装帧:

isbn:9787561530047

《高级语言程序设计》内容丰富，注重培养读者的程序设计能力以及良好的程序设计风格，读者可模仿书中大量的实例进行编程，并完成每一章的习题巩固相关知识，养成良好的编程习惯。C语言程序设计是掌握计算机软、硬件系统工作原理必需的基本知识，也是计算机相关专业重要的入门知识。C语言既有高级语言的特性，又具有汇编语言的特点，可以作为系统程序设计语言，也可以作为应用程序设计语言。《高级语言程序设计》以“概念加案例”的方式全面地介绍了C语言的基本概念、数据类型、程序结构；系统地讲述了C语言的结构化程序设计方法，并用大量丰富的算法实例阐述C程序设计的技巧；引入了C语言的图形功能以便扩充读者在C程序设计时的灵活性和多样性；为了让读者学有所用，《高级语言程序设计》介绍了一个用C语言实现的完整项目设计。

作者介绍:

目录: 前言

第1章 C语言程序设计概述

1.1 程序设计基础

1.1.1 计算机语言和程序

- 1.1.2 算法
- 1.1.3 结构化程序设计
- 1.2 C语言程序简介
- 1.2.1 C语言概况
- 1.2.2 简单的C程序举例
- 1.2.3 C语言程序的基本特点
- 1.3 Turbo C编程环境及C程序执行过程
- 1.3.1 Turbo C编程环境
- 1.3.2 编辑、编译、链接、运行第一个C程序
- 1.3.3 运行C程序前的Directories选项设置
- 1.4 编码规范及编程习惯
- 1.4.1 编程错误和调试
- 1.4.2 注意养成良好的编程风格

总结与提高

习题

参考文献

第2章 基本数据类型、运算符和表达式

2.1 变量和常量

2.1.1 变量

2.1.2 常量

2.2 基本数据类型

2.3 整型

2.3.1 整型常量

2.3.2 整型变量

2.4 实型

2.4.1 实型常量

2.4.2 实型变量

2.5 字符型

2.5.1 字符常量

2.5.2 字符变量

2.5.3 字符串常量

2.6 运算符和表达式

2.6.1 运算符简介

2.6.2 算术运算符和算术表达式

2.6.3 赋值运算符和赋值表达式

2.6.4 关系运算符和关系表达式

2.6.5 逻辑运算符和逻辑表达式

2.6.6 逗号运算符和逗号表达式

2.6.7 条件运算符和条件表达式

2.7 基本的输入输出函数

2.7.1 printf函数

2.7.2 scanf函数

2.7.3 putchar函数 (字符输出函数)

2.7.4 getch函数 (字符输入函数)

总结与提高

习题

参考文献

第3章 程序的控制结构

3.1 算法

3.1.1 算法的特性

3.1.2 算法的表示

3.2 C语句概述

3.3 顺序结构

3.4 选择结构

- 3.4.1 条件语句 (if语句)
- 3.4.2 switch语句
- 3.4.3 程序设计举例
- 3.5 循环结构
- 3.5.1 while语句
- 3.5.2 do-while语句
- 3.5.3 for语句
- 3.5.4 循环的嵌套
- 3.5.5 三种循环的比较
- 3.5.6 流程控制语句
- 3.5.7 穷举与迭代——两类具有代表性的循环算法

3.6 综合例子

总结与提高

习题

参考文献

第4章 数组

4.1 一维数组的定义、初始化和引用

4.1.1 一维数组的定义方式

4.1.2 一维数组的初始化

4.1.3 一维数组元素的引用

4.1.4 一维数组程序举例

4.2 二维数组的定义、初始化和引用

4.2.1 二维数组的定义

4.2.2 二维数组的初始化

4.2.3 二维数组元素的引用

4.2.4 二维数组程序举例

4.3 字符数组与字符串

4.3.1 字符数组与字符串的关系

4.3.2 字符数组的定义

4.3.3 字符数组的初始化

4.3.4 字符数组的引用

4.3.5 字符数组的输入输出

4.3.6 字符串处理函数

4.3.7 字符串的输入输出

4.3.8 程序举例

总结与提高

习题

参考文献

第5章 结构体和共用体

5.1 结构体类型与结构体变量

5.1.1 结构体类型的定义

5.1.2 结构体变量的定义

5.1.3 结构体变量的初始化

5.1.4 结构体变量的引用

5.2 结构体数组

5.2.1 结构体数组的定义

5.2.2 结构体数组的初始化

5.3 结构体变量与函数

5.3.1 结构体变量作为函数参数

5.3.2 返回结构体类型值的函数

5.4 结构体变量及其指针

5.4.1 指向结构体变量的指针

5.4.2 指向结构体数组的指针

5.4.3 结构体变量和指向结构体的指针作函数参数

- 5.5 共用体
 - 5.5.1 共用体类型的定义
 - 5.5.2 共用体变量的定义和引用
- 5.6 枚举类型
 - 5.6.1 枚举类型的定义
 - 5.6.2 枚举变量与枚举元素
- 5.7 用户自定义类型
- 5.8 程序设计举例
- 总结与提高
- 习题
- 参考文献
- 第6章 函数
 - 6.1 概述
 - 6.1.1 什么是模块化
 - 6.1.2 什么是函数
 - 6.2 函数的定义
 - 6.2.1 函数的分类
 - 6.2.2 函数的定义
 - 6.2.3 函数的参数和返回值
 - 6.3 函数的调用
 - 6.3.1 函数调用的一般形式
 - 6.3.2 函数调用的方式
 - 6.3.3 对被调用函数的声明和函数原型
 - 6.3.4 嵌套调用
 - 6.3.5 递归调用
 - 6.3.6 程序设计举例
 - 6.4 常见的库函数
 - 6.4.1 库函数概述
 - 6.4.2 字符与字符串函数
 - 6.4.3 简单数学函数
 - 6.4.4 基本屏幕控制函数
 -
- 第7章 指针
- 第8章 指针的应用——链表
- 第9章 位运算
- 第10章 文件
- 第11章 编译预处理
- 第12章 C语言绘图功能简介
- 第13章 综合实例
- 附录1 ASCII码表及其中控制字符的含义
- 附录2 C语言中的关键字
- 附录3 C语言运算符的优先级与结合性
- 附录4 常用库函数
- 附录5 EGA/VGA显示适配器的颜色定义
- 附录6 常见错误分析及处理方法
- • • • • ([收起](#))

[高级语言程序设计_下载链接1](#)

标签

C

评论

[高级语言程序设计_下载链接1](#)

书评

[高级语言程序设计_下载链接1](#)