

深入体验C语言项目开发



[深入体验C语言项目开发 下载链接1](#)

著者:薛小龙

出版者:清华大学

出版时间:2011-7

装帧:

isbn:9787302256625

《开发日记:深入体验C语言项目开发》是C语言是当今使用最为频繁的编程语言之一,

一直在开发领域占据重要的地位。《开发日记:深入体验C语言项目开发》通过10个综合实例的实现过程，详细讲解了C语言在实践项目中的综合运用过程。这些项目从作者的学生时代写起，到项目经理结束，贯穿于作者最重要的开发时期。第1章讲解俄罗斯方块游戏的具体实现流程；第2章讲解成绩管理系统的具体实现流程；第3章讲解PING和TCP网络系统的具体实现流程；第4章讲解工资管理系统的具体实现流程；第5章讲解绘图板系统的具体实现流程；第6章讲解文本编辑器系统的具体实现流程；第7章讲解图书借阅系统的具体实现流程；第8章讲解UDP传输系统的具体实现流程；第9章讲解推箱子游戏的具体实现流程；第10章讲解媒体播放器的具体实现流程。在具体讲解每个实例时，都遵循项目的进度来讲解，从接到项目到具体开发，直到最后的调试和发布。内容循序渐进，并穿插了学习技巧和职场生存法则，引领读者能够全面掌握C语言开发方法。另外，《开发日记:深入体验C语言项目开发》的配套光盘中提供了书中实例的源代码、项目实例的视频讲解，还免费赠送10个典型案例的源代码。

《开发日记:深入体验C语言项目开发》不但适用于C语言的初学者，也适于有一定C语言基础的读者，甚至也可以作为有一定造诣的程序员的参考用书。

作者介绍:

目录: 第1章 俄罗斯方块游戏 1.1 第一个项目 1.1.1 老师的作业 1.1.2 准备工作 1.2 功能分析 1.2.1 系统需求分析 1.2.2 结构规划 1.2.3 选择工具 1.3 总体设计 1.3.1 运行流程分析 1.3.2 核心处理模块分析 1.4 数据结构 1.5 一个神秘的箱子 1.6 具体实现 1.6.1 预处理 1.6.2 主函数 1.6.3 界面初始化 1.6.4 时钟中断处理 1.6.5 更新速度和成绩，显示帮助信息 1.6.6 满行处理 1.6.7 显示/消除方块 1.6.8 对方块的操作处理 1.7 最后的战役——测试运行 1.8 我的总结
第2章 成绩管理系统
第3章 PING和TCP网络系统
第4章 工资管理系统
第5章 绘图板系统
第6章 文本编辑器系统
第7章 图书借阅系统
第8章 UDP传输系统
第9章 推箱子游戏
第10章 媒体播放器
· · · · · (收起)

[深入体验C语言项目开发](#) [下载链接1](#)

标签

C语言

编程

计算机

C

2011

计算机科学

编程语言

程序设计

评论

讲得貌似都是小项目，而且界面编程讲得少。

Graph.h什么的，确实有些过时了。但关于项目构思与实现的流程设计还是有很多值得借鉴的地方，特别对于我这样半路出家的。

一个字，垃圾

这本书从收集材料到最后成书只花了2天

内容好，20个实例，全程视频，升职、创业、应聘、跳槽、私活、同事相处，写得活龙活现，太超值了

[深入体验C语言项目开发_下载链接1](#)

书评

快毕业和刚入职场的程序员拿着这书操练一下效果应该会不错。好处至少有3点。
第一，可以跟着里面的例子练手，提高自己的技术水平；
第二，可以熟悉整个项目的开发流程；

第三，每章后面的总结都会说到一些工作潜规则，同事之间的合作与竞争关系，上下级如何相处，如何平衡...

[深入体验C语言项目开发](#) [下载链接1](#)