

<<C语言教程>>

图书基本信息

书名：<<C语言教程>>

13位ISBN编号：9787111202134

10位ISBN编号：7111202139

出版时间：2007-1

出版时间：机械工业出版社

作者：(美)凯利,(美)波尔

页数：423

版权说明：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：<http://www.tushu007.com>

<<C语言教程>>

内容概要

本书是一本优秀的C程序设计语言教材，完整描述了ANSI C语言及其语法特性，并对C语言的高级特性和应用作了深入阐述，介绍了从C到C++和Java过渡的相关知识。

本书的一个鲜明特色就是结合大量示例描述C语言的重要特征，并对很多工作代码给出了逐步的分析，以这种独特的教学方法向读者解释新接触的编程元素及一些惯用法。

本书系统、完整，可作为C语言的参考手册，也非常适合作为学习c语言的入门和高级课程教材。

<<C语言教程>>

作者简介

Ira Pohl是美国加州大学圣克鲁兹分校计算机科学技术系教授，具有20多年和C++语言有关的经典著作（其中，《C++精碎》和《C语言解析教程》已经由机械工业出版社翻译出版）。他曾为多家机构提供技术咨询服务，包括DFC公司、苹果公司、斯坦福线形加速器研究中心、Xylin和Gupta公

<<C语言教程>>

书籍目录

第0章 从零开始 0.1 为什么要用C 0.2 ANSI C标准 0.3 从C到C++ 0.4 从C和C++到Java第1章 C语言概述 1.1 编程和预备知识 1.2 程序输出 1.3 变量、表达式和赋值 1.4 使用#define和#include 1.5 使用printf()和scanf() 1.6 控制流 1.7 函数 1.8 数组、字符串和指针 1.9 文件 1.10 与操作系统有关的内容 1.11 总结 1.12 练习第2章 词法元素、操作符和C系统 2.1 字符和词法元素 2.2 语法规则 2.3 注释 2.4 关键字 2.5 标识符 2.6 常量 2.7 字符串常量 2.8 操作符和标点符号 2.9 操作符的优先级和结合性 2.10 增值操作符和减值操作符 2.11 赋值操作符 2.12 例子：计算2的乘方 2.13 C系统 2.14 总结 2.15 练习第3章 基本数据类型 3.1 声明、表达式和赋值 3.2 基本数据类型 3.3 字符和char数据类型 3.4 int数据类型 3.5 整数类型short、long和unsigned 3.6 浮点类型 3.7 typedef的用法 3.8 sizeof操作符 3.9 使用getchar()和putchar() 3.10 数学函数 3.11 隐式类型转换和强制类型转换 3.12 十六进制和八进制常量 3.13 总结 3.14 练习第4章 控制流 4.1 关系操作符、相等操作符和逻辑操作符 4.2 关系操作符和表达式 4.3 相等操作符和表达式 4.4 逻辑操作符和表达式 4.5 复合语句 4.6 表达式和空语句 4.7 if和if-else语句 4.8 while语句 4.9 for语句 4.10 例子：布尔变量 4.11 逗号操作符 4.12 do语句 4.13 例子：斐波那契数 4.14 goto语句 4.15 break和continue语句 4.16 switch语句 4.17 条件操作符 4.18 总结 4.19 练习第5章 函数 5.1 函数定义 5.2 return语句 5.3 函数原型 5.4 例子：创建乘方表 5.5 从编译器的角度观察函数原型 5.6 函数定义顺序的另一种风格 5.7 函数调用和传值调用 5.8 开发大型程序 5.9 使用断言 5.10 作用域规则 5.11 存储类型 5.12 静态外部变量 5.13 默认初始化 5.14 递归 5.15 例子：汉诺塔 5.16 总结 5.17 练习第6章 数组、指针和字符串 6.1 一维数组 6.2 指针 6.3 传引用调用 6.4 数组和指针之间的关系 6.5 指针运算和元素的大小 6.6 数组作为函数的实参 6.7 例子：冒泡排序 6.8 用calloc()和malloc()进行动态内存分配 6.9 例子：归并和归并排序 6.10 字符串 6.11 标准函数库中的字符串处理函数 6.12 多维数组 6.13 指针数组 6.14 main()函数的参数 6.15 不规则数组 6.16 函数作为参数 6.17 例子：使用二分法寻找函数的根 6.18 函数指针数组 6.19 类型限定符const和volatile 6.20 总结 6.21 练习第7章 位操作符和枚举类型 7.1 位操作符和表达式 7.2 掩码 7.3 软件工具：打印int值的二进制形式 7.4 包装和解包 7.5 枚举类型 7.6 例子：“石头、剪刀、布”游戏 7.7 总结 7.8 练习第8章 预处理器 8.1 #include的使用 8.2 使用#define 8.3 带参数的宏 8.4 stddef.h中的类型定义和宏 8.5 例子：用qsort()进行排序 8.6 例子：带参数的宏 8.7 stdio.h和ctype.h中的宏 8.8 条件编译 8.9 预定义的宏 8.10 “#”和“##”操作符 8.11 assert()宏 8.12 使用#error和#pragma 8.13 行号 8.14 对应的函数 8.15 例子：快速排序 8.16 总结 8.17 练习第9章 结构和联合 9.1 结构 9.2 访问结构成员 9.3 操作符的优先级和结合性的总结 9.4 在函数中使用结构 9.5 结构的初始化 9.6 例子：玩扑克牌 9.7 联合 9.8 位字段 9.9 例子：访问位和字节 9.10 ADT堆栈 9.11 总结 9.12 练习第10章 结构和列表处理 10.1 自引用的结构 10.2 线性链表 10.3 链表操作 10.4 一些链表处理函数 10.5 堆栈 10.6 例子：波兰记法和堆栈求值 10.7 队列 10.8 二叉树 10.9 普通的树 10.10 总结 10.11 练习第11章 输入/输出和操作系统 11.1 输出函数printf() 11.2 输入函数scanf() 11.3 fprintf()、fscanf()、sprintf()和sscanf()函数 11.4 fopen()和fclose()函数 11.5 例子：对文件进行空间加倍 11.6 使用临时文件和优雅函数 11.7 随机访问文件 11.8 文件描述符输入/输出 11.9 文件访问权限 11.10 在C程序内部执行命令 11.11 在C程序内部使用管道 11.12 环境变量 11.13 C编译器 11.14 使用性能评估程序 11.15 函数库 11.16 对C代码进行计时 11.17 使用make 11.18 使用touch 11.19 其他有用的工具 11.20 总结 11.21 练习第12章 高级应用 12.1 用fork()创建并发进程 12.2 进程的叠加：exec...()函数族系 12.3 使用pipe()实现进程间的通信 12.4 信号 12.5 例子：哲学家用餐问题 12.6 矩阵的动态分配 12.7 返回状态 12.8 总结 12.9 练习第13章 从C到C++ 13.1 输出 13.2 输入 13.3 函数 13.4 类和抽象数据类型 13.5 重载 13.6 构造函数和析构函数 13.7 面向对象编程和继承 13.8 多态 13.9 模板 13.10 C++的异常 13.11 面向对象编程的优点 13.12 总结 13.13 练习第14章 从C到Java 14.1 输出 14.2 变量和类型 14.3 类和抽象数据类型 14.4 重载 14.5 类的创建和销毁 14.6 面向对象编程和继承 14.7 多态和重写方法 14.8 Applet 14.9 Java的异常 14.10 Java和OOP的优势 14.11 总结 14.12 练习附录A 标准函数库附录B C的语法附录C ANSI C与传统C的比较附录D ASCII字符码附录E 操作符的优先级和结合性

<<C语言教程>>

编辑推荐

《C语言教程》（原书第4版）系统、完整，可作为C语言的参考手册，也非常适合作为学习C语言的入门和高级课程教材。

<<C语言教程>>

版权说明

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:<http://www.tushu007.com>