

<<C语言入门经典>>

图书基本信息

书名：<<C语言入门经典>>

13位ISBN编号：9787302170839

10位ISBN编号：7302170835

出版时间：2008-4

出版时间：清华大学出版社

作者：霍顿

页数：571

译者：杨浩

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语言入门经典>>

内容概要

本书是编程语言先驱者Ivor Horton的经典之作，是C语言方面最畅销的图书品种之一。本书集综合性、实用性为一体，是学习C语言的优秀入门教材，在世界范围内广受欢迎，口碑极佳。书中除了讲解C程序设计语言，还广泛介绍了作为一名C程序设计人员应该掌握的必要知识，并提供了大量的实用性很强的编程实例。本书的目标是使你在C语言程序设计方面由一位初学者成为一位称职的程序员。读者基本不需要具备任何编程知识，即可通过本书从头开始编写自己的C程序。

<<C语言入门经典>>

作者简介

杨浩，知名译者，大学讲师，从事机械和计算机方面的教学和研究多年，发表论文数篇，参编和翻译的图书多达20余部，还曾多次获得市部级奖项。

近几年一直在跟踪.NET技术的发展，积极从事.NET技术文档和图书的翻译工作。

<<C语言入门经典>>

书籍目录

第1章 C语言编程	1.1 创建C程序	1.1.1 编辑	1.1.2 编译	1.1.3 链接	1.1.4 执行
1.2 创建第一个程序	1.3 编辑第一个程序	1.4 处理错误	1.5 剖析一个简单的程序		
1.5.1 注释	1.5.2 预处理指令	1.5.3 定义main()函数	1.5.4 关键字	1.5.5 函数体	
1.5.6 输出信息	1.5.7 参数	1.5.8 控制符	1.6 用C语言开发程序	1.6.1 了解问题	
1.6.2 详细设计	1.6.3 实施	1.6.4 测试	1.7 函数及模块化编程	1.8 常见错误	1.9
要点	1.10 小结	1.11 习题	第2章 编程初步	2.1 计算机的内存	2.2 什么是变量
2.3 存储数值的变量	2.3.1 整数变量	2.3.2 变量的命名	2.3.3 变量的使用	2.3.4 变量的初始化	2.3.5 算术语句
2.4 变量与内存	2.5 整数变量类型	2.5.1 无符号的整数类型	2.5.2 使用整数类型	2.5.3 指定整数常量	2.6 浮点数
2.7 浮点数变量	2.8 使用浮点数完成除法运算	2.8.1 控制小数位数	2.8.2 控制输出的字段宽度	2.9 较复杂的表达式	
2.10 定义常量	2.10.1 极限值	2.10.2 sizeof运算符	2.11 选择正确的类型	2.12 强制类型转换	2.12.1 自动转换类型
2.12.2 隐式类型转换的规则	2.12.3 赋值语句中的隐式类型转换	2.13 再谈数值数据类型	2.13.1 字符类型	2.13.2 字符的输入输出	2.13.3 宽字符类型
2.13.4 枚举	2.13.5 存储布尔值的变量	2.13.6 复数类型	2.14 赋值操作的op=形式	2.15 数学函数	2.16 设计一个程序
2.16.1 问题	2.16.2 分析	2.16.3 解决方案	2.17 小结	2.18 练习	第3章 条件判断
3.1 判断过程	3.1.1 算术比较	3.1.2 涉及关系运算符的表达式	3.1.3 基本的if语句	3.1.4 扩展if语句: if-else	3.1.5 在if语句中使用代码块
3.1.6 嵌套的if语句	3.1.7 更多的关系运算符	3.1.8 逻辑运算符	3.1.9 条件运算符	3.1.10 运算符的优先级	3.2 多项选择问题
3.2.1 给多项选择使用else-if语句	3.2.2 switch语句	3.2.3 goto语句	3.3 按位运算符	3.3.1 按位运算符的op=用法	
3.3.2 使用按位运算符	3.4 设计程序	3.4.1 问题	3.4.2 分析	3.4.3 解决方案	3.5
小结	3.6 练习	第4章 循环	4.1 循环	4.2 递增和递减运算符	4.3 for循环
4.4 for循环的一般语法	4.5 再谈递增和递减运算符	4.5.1 递增运算符	4.5.2 递增运算符的前置和后置形式	4.5.3 递减运算符	4.6 再论for循环
4.6.1 修改for循环变量	4.6.2 没有参数的for循环	4.6.3 循环内的break语句	4.6.4 使用for循环限制输入	4.6.5 生成伪随机整数	4.6.6 再谈循环控制选项
4.6.7 浮点类型的循环控制变量	4.7 while循环	4.8 嵌套循环	4.9 嵌套循环和goto语句	4.10 do-while循环	4.11 continue语句
4.12 设计程序	4.12.1 问题	4.12.2 分析	4.12.3 解决方案	4.13 小结	4.14 习题
第5章 数组	5.1 数组简介	5.1.1 不用数组的程序	5.1.2 什么是数组	5.1.3 使用数组	5.2 内存
5.3 数组和地址	5.4 数组的初始化	5.5 确定数组的大小	5.6 多维数组	5.7 多维数组的初始化	5.8 设计一个程序
5.8.1 问题	5.8.2 分析	5.8.3 解决方案	5.9 小结	5.10 习题	第6章 字符串和文本的应用
6.1 什么是字符串	6.2 处理字符串和文本的方法	6.3 字符串操作	6.3.1 连接字符串	6.3.2 字符串数组	6.4 字符串库函数
6.4.1 使用库函数复制字符串	6.4.2 使用库函数确定字符串的长度	6.4.3 使用库函数连接字符串	6.4.4 比较字符串	6.4.5 搜索字符串	6.5 分析和转换字符串
6.5.1 转换字符	6.5.2 将字符串转换成数值	6.7 使用宽字符串	6.8 设计一个程序	6.8.1 问题	6.8.2 分析
6.8.3 解决方案	6.9 小结	6.10 习题	第7章 指针	7.1 指针初探	7.1.1 声明指针
7.1.2 通过指针访问值	7.1.3 使用指针	7.1.4 指向常量的指针	7.1.5 常量指针	7.1.6 指针的命名	7.2 数组和指针
7.3 多维数组	7.3.1 多维数组和指针	7.3.2 访问数组元素	7.4 内存的使用	7.4.1 动态内存分配: malloc()函数	7.4.2 分配内存时使用sizeof运算符
7.4.3 用calloc()函数分配内存	7.4.4 释放动态分配的内存	7.4.5 重新分配内存	7.5 使用指针处理字符串	7.5.1 更多地控制字符串输入	7.5.2 使用指针数组
7.6 设计程序	7.6.1 问题	7.6.2 分析	7.6.3 解决方案	7.7 小结	7.8 习题
第8章 程序的结构	8.1 程序的结构	8.1.1 变量的作用域和生存期	8.1.2 变量的作用域和函数	8.2 函数	8.2.1 定义函数
8.2.2 return语句	8.3 按值传递机制	8.4 函数声明	8.5 指针用作参数和返回值	8.5.1 常量参数	

<<C语言入门经典>>

8.5.2 从函数中返回指针值 8.5.3 在函数中递增指针 8.6 小结 8.7 习题 第9章 函数再探

9.1 函数指针 9.1.1 声明函数指针 9.1.2 通过函数指针调用函数 9.1.3 函数指针数组 9.1.4 作为变元的函数指针 9.2 函数中的变量 9.2.1 静态变量：函数内部的追踪

9.2.2 在函数之间共享变量 9.3 调用自己的函数：递归 9.4 变元个数可变的函数 9.4.1 复制va_list 9.4.2 长度可变的变元列表的基本规则 9.5 main()函数 9.6 结束程序 9.7 函数库：头文件 9.8 提高性能 9.8.1 内联声明函数 9.8.2 使用restrict关键字 9.9 设计程序 9.9.1 问题 9.9.2 分析 9.9.3 解决方案 9.10 小结 9.11 习题 第10章 基本输入和输出操作

10.1 输入和输出流 10.2 标准流 10.3 键盘输入 10.3.1 格式化键盘输入 10.3.2 输入格式控制字符串 10.3.3 输入格式字符串中的字符 10.3.4 输入浮点数的各种变化 10.3.5 读取十六进制和八进制值 10.3.6 用scanf()读取字符 10.3.7 scanf()的陷阱 10.3.8 从键盘上输入字符串 10.3.9 键盘的非格式化输入 10.4 屏幕输出 10.4.1 使用printf()格式输出到屏幕 10.4.2 转义序列 10.4.3 整数输出 10.4.4 输出浮点数 10.4.5 字符输出 10.5 其他输出函数 10.5.1 屏幕的非格式化输出 10.5.2 数组的格式化输出 10.5.3 数组的格式化输入 10.6 打印机输出 10.7 小结 10.8 习题 第11章 结构化数据

11.1 数据结构：使用struct 11.1.1 定义结构类型和结构变量 11.1.2 访问结构成员 11.1.3 未命名的结构 11.1.4 结构数组 11.1.5 表达式中的结构 11.1.6 结构指针 11.1.7 为结构动态分配内存 11.2 再探结构成员 11.2.1 将一个结构作为另一个结构的成员 11.2.2 声明结构中的结构 11.2.3 将结构指针用作结构成员 11.2.4 双向链表 11.2.5 结构中的位字段 11.3 结构与函数 11.3.1 结构作为函数的变元 11.3.2 结构指针作为函数变元 11.3.3 作为函数返回值的结构 11.3.4 修改程序 11.3.5 二叉树 11.4 共享内存 11.4.1 联合 11.4.2 联合指针 11.4.3 联合的初始化 11.4.4 联合中的结构成员 11.5 定义自己的数据类型 11.5.1 结构与类型定义 typedef 功能 11.5.2 使用 typedef 简化代码 11.6 设计程序 11.6.1 问题 11.6.2 分析 11.6.3 解决方案 11.7 小结 11.8 习题 第12章 处理文件

12.1 文件的概念 12.1.1 文件中的位置 12.1.2 文件流 12.2 文件访问 12.2.1 打开文件 12.2.2 文件重命名 12.2.3 关闭文件 12.2.4 删除文件 12.3 写入文本文件 12.4 读取文本文件 12.5 将字符串写入文本文件 12.6 从文本文件中读入字符串 12.7 格式化文件的输入输出 12.7.1 格式化文件输出 12.7.2 格式化文件输入 12.8 错误处理 12.9 再探文本文件操作模式 12.10 二进制文件的输入输出 12.10.1 指定二进制模式 12.10.2 写入二进制文件 12.10.3 读取二进制文件 12.11 在文件中移动 12.11.1 文件定位操作 12.11.2 找出我们在文件中的位置 12.11.3 在文件中设定位置 12.12 使用临时文件 12.12.1 创建临时文件 12.12.2 创建唯一的文件名 12.13 更新二进制文件 12.13.1 修改文件的内容 12.13.2 从键盘读取记录 12.13.3 将记录写入文件 12.13.4 从文件中读取记录 12.13.5 写入文件 12.13.6 列出文件内容 12.13.7 更新已有的文件内容 12.14 文件打开模式小结 12.15 设计程序 12.15.1 问题 12.15.2 分析 12.15.3 解决方案 12.16 小结 12.17 习题 第13章 支持功能 13.1 预处理 13.1.1 在程序中包含头文件 13.1.2 外部变量及函数 13.1.3 替换程序源代码 13.1.4 宏替换 13.1.5 看起来像函数的宏 13.1.6 多行上的预处理指令 13.1.7 字符串作为宏参数 13.1.8 结合两个宏展开式的结果 13.2 预处理器逻辑指令 13.2.1 条件编译 13.2.2 测试指定值的指令 13.2.3 多项选择 13.2.4 标准预处理宏 13.3 调试方法 13.3.1 集成的调试器 13.3.2 调试阶段的预处理器 13.3.3 使用assert()宏 13.4 其他库函数 13.4.1 日期和时间函数库 13.4.2 获取日期 13.5 小结 13.6 习题 附录A 计算机中的数学知识 附录B ASCII字符代码定义 附录C C语言中的保留字 附录D 输入输出格式指定符

<<C语言入门经典>>

编辑推荐

尊敬的读者： C语言是一种非常优秀的程序设计的入门语言。它比其他大部分语言都简洁易学，所以在开始使用C语言编写真正的应用程序之前并不需要学习太多语法。

C语言也是功能相当强大的语言，很多操作系统都是用C语言编写的。大多数计算机环境都支持C语言，因此当你学会了C语言后，你将有能力在各种环境下进行程序设计。

本书的目标是使你在C语言程序设计方面由一位初学者成为一位称职的程序员。

书中包含了C语言的全部基础知识，并将教会你如何进行程序设计。

除了本书之外，你需要的东西只有一样，那就是一个得到广泛支持的免费的或者商业的标准C编译器，有了它即可开始编写实际的C程序了。

本书从第一个编程原理开始，使用各种程序示例解释C语言的所有元素，不要求你之前拥有任何编程知识。

通过编写能够运行的完整C应用程序，在实际的环境中运用所学的知识，可帮助你提高自己的程序设计能力。

你也可以在创建和执行自己的程序示例的过程中获得自信。

学习C语言也有一定的难度，但是我确信你会感到乐趣无穷，也会发现自己劳有所获。

只要有热情和信心读完本书，你将会掌握大量有价值的知识。

从此，你将步入C程序设计的殿堂，开始自己的C程序开发之旅。

<<C语言入门经典>>

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>