

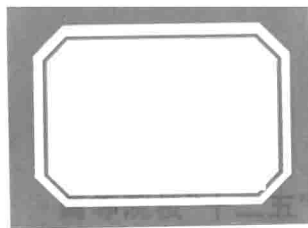
高等院校“十二五”规划教材

C语言程序设计 实用教程

C YUYAN CHENGXU SHEJI SHIYONG JIAOCHENG

主编：李爱军 钱新杰 徐 畅

湖北科学技术出版社



规划教材

C 语言程序设计实用教程

本书编委会

主 编: 李爱军 钱新杰 徐 畅
副 主 编: 谭祎灸 陈 锐 李利萍 范永红 史迎新
 胡静静 魏 钢 陈正汉
参编人员: 王永策 王艳娟 张伟龙 胡桂香 潘婷婷

湖北科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

C 语言程序设计实用教程 / 李爱军, 钱新杰, 徐畅主编. — 武汉:
湖北科学技术出版社, 2013. 5
高等院校“十二五”规划教材
ISBN 978-7-5352-5740-6
I. ①C… II. ①李… ②钱… ③徐… III. ①C 语言—
程序设计—高等职业教育—教材 IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 099113 号

责任编辑:谭 天

封面设计:刘杰 罗琴

策 划:北京每文鸿泰科技发展有限公司

出版发行:湖北科学技术出版社

电话:010—89542259

地 址:武汉市雄楚大街 268 号

邮编:430070

(湖北出版文化城 B 座 13—14 层)

网 址:<http://www.hbstp.com.cn>

印 刷:北京市全海印刷厂

邮编:101300

787mm×1092mm

1/16

11.5 印张

220 千字

2013 年 6 月第 1 版

2013 年 6 月第 1 次印刷

定价:38.00 元

版权所有,翻印必究。本书如有印装问题,可找发行部门更换。联系电话:13811492386

前 言

《C 语言程序设计实用教程》是一门针对高校计算机专业及非计算机专业理工科学生开设的一门编程基础课,该课程有助于启发学生的编程思想,提升学生的编程思维逻辑能力。目前针对高职高专的规划教材版本在高校流通的有很多种,大多数版本的教材都是从 C 语言的基本概念和基本理论出发,然后逐步提出 C 语言的一系列知识点,注重于理论知识的开展,这样就造就了此类教材的内容体系是基于学科体系构建的,侧重于传授理论陈述性知识,即以理论性知识为主体,体现不出实践性东西,不能把“教、学、做”很好的融合在一起。学生学习起来可能感觉枯燥,接受起来比较困难,循规蹈矩的教材模式已经不能适应现代教育教学的发展要求,也不太符合高职学生学习知识的特点。

高等院校职业教育应当有其区别于普通高等教育的独特方法,毕竟高职教育要有其鲜明的培养目标、教学模式和教学内容。教材就是要体现出高职教育的鲜明特色。因为“工学结合”是现在高职教育培养模式改革的重要切入点和出发点,而“校企合作”的进一步发展对于高职教育的模式具有一定的导向作用。为了适应培养技能型紧缺人才的需要,进一步完善和补充 C 语言程序设计系列的教材,为此编写了适用于高职学生特色的《C 语言程序设计实用教程》,此书的主要目的是力求提高学生掌握 C 语言的动手实践能力。所以现在编写好具有高职教育特色的教材对于高职教学改革来说具有举足轻重的作用。本书遵循的是以高职学生为本的教育理念,注重全面提高学生的职业实践能力和职业素养。本书在内容上力求精确、层次清晰、通俗易懂、实用性强,使学生在少走弯路的情况下能够掌握 C 语言,并对此产生浓厚的学习兴趣。

本书采用任务驱动的模式编写的。本书中设立了 5 个项目贯穿于整个教材,项目的设置是循序渐进,先易后难,通俗易懂,以激发学生兴趣为主线贯穿其中,具体的项目包括 C 程序设计起步、简易计算器、模拟 ATM 工作流程、学生通讯录管理系统、简易学生成绩管理系统。通过对各个项目的详细分析,又将项目分解成若干个具体的任务,每个任务中所涉及的知识点都体现了 C 语言的所有知识点,比如有:数据类型、输入和输出、运算符和表达式、选择语句、循环语句、数组、函数、指针、结构体和文件等。

本书主要由天津职业大学李爱军、宜宾职业技术学院钱新杰和北京科技经营管理学院徐畅老师主编。长沙环保学院谭炜炎和陈锐、山东经贸职业学院李利萍。安徽淮北职业技术学院胡静静、锦州师范高等专科学校魏钢、辽宁农业职业技术学院范永红和史迎新、海南科技职业学院陈正汉共同编写,在此深表感谢。

本书可作为高职高专学生的教学用书,也可作为全国计算机等级考试二级 C 语言的培训教材和电脑爱好者的自学参考用书。

由于作者水平有限,书中难免有疏漏之处,恳请广大读者批评指正。

目 录

前 言

项目 1 C 程序设计起步	1
1.1 项目情景	1
1.2 相关知识	2
1.3 项目实施与实现	13
1.4 知识拓展	14
1.5 做的更好	17
1.6 你知道吗	18
想一想	19
做一做	19
项目 2 简易计算器	20
2.1 项目情景与需求分析	20
2.2 相关知识	21
2.3 项目实施与实现	30
2.4 知识拓展	31
2.5 做得更好	32
2.6 你知道吗	32
想一想	33
做一做	33
项目 3 模拟 ATM 工作流程	34
3.1 项目情景	34
3.2 任务 1 相关知识	35
3.3 任务 1 实现	43
3.4 任务 2 相关知识	44
3.5 任务 2 实现	52
3.6 任务 3 相关知识	53
3.7 任务 3 实现	67

3.8 知识拓展	72
3.9 做的更好	76
3.10 你知道吗	76
想一想	78
做一做	78
项目 4 学生通讯录管理系统	83
4.1 项目情景	83
4.2 相关知识	83
4.3 项目实施与实现	112
4.4 知识拓展	118
4.5 做的更好	124
4.6 你知道吗	124
想一想	125
做一做	126
项目 5 简易学生成绩管理系统	130
5.1 项目情景	131
5.2 任务 1 相关知识	131
5.3 任务 1 实现	145
5.4 任务 2 相关知识	149
5.5 任务 2 实现	151
5.6 任务 3 实现	154
5.7 知识拓展	162
5.8 做的更好	172
5.9 你知道吗	172
想一想	174
做一做	174

项目 1 C 程序设计起步



学习目标：

通过该项目你可以知道：

1. C 语言程序的三种基本结构。
2. C 语言的编写特点。
3. C 语言程序的运行步骤与方法。
4. 输入和输出。



通过该项目你能够：

1. 根据要求写出算法并画出流程图。
2. 编写一个简单的 C 语言程序。
3. 把一个简单程序调试出来。

1.1 项目情景

C 语言是国际上广泛流行的计算机高级语言，既可用来写系统软件，也可用来写应用软件。这个项目要解决的问题是利用项目知识从编辑到最后的运行，来完成两个整数求其中的最大值，这样一个简单的 C 语言程序。

1972 年至 1973 年间，贝尔实验室的 D. M. Ritchie 在 B 语言的基础上设计出了 C 语言（取 BCPL 的第二个字母）。最初的 C 语言只是为描述和实现 UNIX 操作系统提供一种工作语言而设计的。1973 年，K. Thompson 和 D. M. Ritchie 两人合作把 UNIX 的 90% 以上用 C 改写，即 UNIX 第 5 版。

后来，C 语言多次做了改进，但主要还是在贝尔实验室内部使用。随着 UNIX 的日益广泛使用，C 语言也迅速得到推广。C 语言和 UNIX 可以说是一对孪生兄弟，在发展过程中相辅相成。1978 年以后，C 语言已先后移植到大、中、小、微型机上，已独立于 UNIX 和 PDP 了。现在 C 语言已风靡全世界，成为世界上应用最广泛的几种计算机语言之一。以 1978 年发表的 UNIX 第 7 版中的 C 编译程序为基础，Brian W. Kernighan 和 Dennis M. Ritchie（合称 K&R）合著了影响深远的名著《The C Programming Language》，这本书中介绍的 C 语言成为后来广泛使用的 C 语言版本的基础，它被称为标准 C。1983 年，美国国家标准化协会（ANSI）根据 C 语言问世以来各种版本对 C 语言的发展和扩充，制定了新的标准，称为

ANSI C。ANSI C 比原来的标准 C 有了很大的发展。K & R 在 1988 年修改了他们的经典著作《The C Programming Language》，按照 ANSI C 标准重新编写了该书。1987 年，ANSI 又公布了新标准——87 ANSIC。

1990 年，国际标准化组织 ISO(International Standard Organization) 接受 C89 为基础进行开发的 C 语言编译系统，之后的几年又对它进行了修订。目前流行的 C 编译系统都是以 C89 为基础的。读者应了解所有的 C 语言编译系统的特点。

C 语言功能强大，使用灵活，在问世以后得到迅速的推广。自 C 语言在我国开始推广以来，学习和使用 C 语言的人越开越多，绝大多数理工科大学(包括高职高专)都开设了 C 语言程序设计课程。熟练掌握它成为计算机开发人员的基本功。

1.2 相关知识

1.2.1 程序设计语言概述

很多人觉得计算机是神秘的。其实计算机并不是神秘莫测的，它所进行的一切操作都是由程序决定的，而程序是人们事先编写好并输入给计算机的，执行程序才能使计算机进行操作。

大家都知道计算机只能识别二进制(0 和 1 的组合)的数据。那计算机又是怎样识别其他信息的？在初期，为了让计算机工作，人们必须编写由 0 和 1 组成的一系列指令，通过它指挥计算机工作。各种不同型号计算机的指令系统就必须规定一条由很多 0 和 1 组成的指令使计算机产生哪种操作。那么一个型号机器语言的指令的集合称为计算机的机器语言。机器语言依赖于计算机的硬件，难学、难记、难修改、难维护，而且在不同的计算机之间不能互相通用。

20 世纪 50 年代出现了用于程序设计的高级语言，它比较接近于人们习惯使用的自然语言和数学语言，如用 max 表示求最大值，read 表示从输入设备“读”数据，用 cos 表示求余弦函数。用高级语言编写的程序直观明了，容易理解，容易修改，容易维护，容易推广，通用性很强(不同型号计算机之间通用)。从 1954 年出现第一个高级语言 FORTRAN 以来，全世界先后出现了 2500 种以上的高级语言，其中影响最大的有：BASCAL、PASCAL(适合教学的结构程序设计语言)、PROLOG(人工智能语言)、Visual Basic(支持面向对象程序设计的语言)、C 语言、C++、C#、JAVA(适于网络使用的语言)、.NET 等。

用高级语言编写的程序，必须事先用一个软件翻译成机器语言程序，这个软件是“编译系统”。

1.2.2 C 程序基本结构

要编写出一个有效的程序，应具备两方面的知识：一是根据要解决的问题的要求，设计解题的具体步骤，即设计算法；二是把具体步骤变成 C 语言程序，然后实现。这两个方面的知识，不管是哪个都是不可缺少的。

1. 算法的概念

做任何事情都有一定的步骤。例如：学生放假回家，首先要提前买火车票，然后去乘车去火车站按时乘车，到指定地点下车后打车回家；做饭，先要备料，然后洗菜、切菜，等一切准备就绪后开始炒菜，最后等菜熟了，就完成了。这些例子中的步骤都是按一定的顺序进行的，缺一不可，步骤的先后顺序错了也不行。其实，在现实生活中，我们做的每一件事情都是按一定的规律进行的，只是我们以为习惯，所以没有意识到。

广义地说，算法是为了解决一个问题而采取的方法和步骤。那么，对于同一个问题，可以有不同的解题方法和步骤。例如：求 $1+2+3+\cdots+100$ ，方法一：先 $1+2$ ，再加 3 ，再加 4 ，一直加到 100 ；方法二： $100+(1+99)+\cdots+(49+51)+50=5050$ 。当然还可以用其他方法实现。有的方法需要很少的步骤就能完成，而有的方法则需要较多的步骤，我们一般采用方法简单、步骤少的方法。这就要求大家不仅保证算法正确，还要选择合适的算法。

上面的例子是数值的算法，这很好实现。如果说让计算机执行“买一份快递”，这是它做不到的。计算机算法分为两大类别：数值运算算法和非数值运算算法。非数值运算算法的范围非常广泛，例如：图书管理系统、人事管理等。通过上面的介绍，希望能帮助读者了解如何去设计一个算法，那么设计完成后怎么样来表示算法呢？

2. 算法的表示形式

(1) 自然语言

在前面的例子中我们已经用到了自然语言，那自然语言就是人们平时用的语言，可以是汉字、英语，或者是其他语言。用自然语言表示虽然通俗易懂，但语句太长，容易出现歧义。一般不用自然语言描述算法。

(2) 流程图

流程图是只用来表示各种操作的一些图框。美国国家标准化协会 ANSI 规定了一些常用的流程图符号(如图 1-1 所示)，这些符号已为世界各国程序工作者普遍使用。

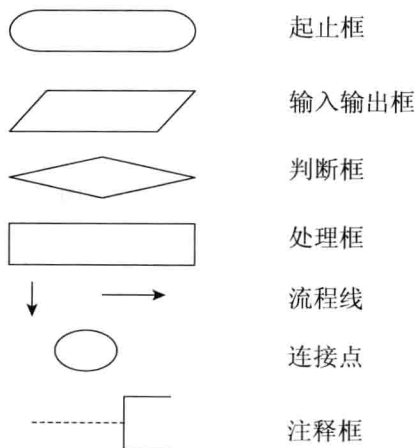


图 1-1

如判断一个整数是否为偶数的算法,用流程表示如图 1-2 所示。图中的菱形框用来判断“ m 能否被 2 整除”,如果能,就输出该数“是偶数”,否则,就输出该数“不是偶数”。

用图 1-2 这种流程图表示算法,直观形象,易于理解。

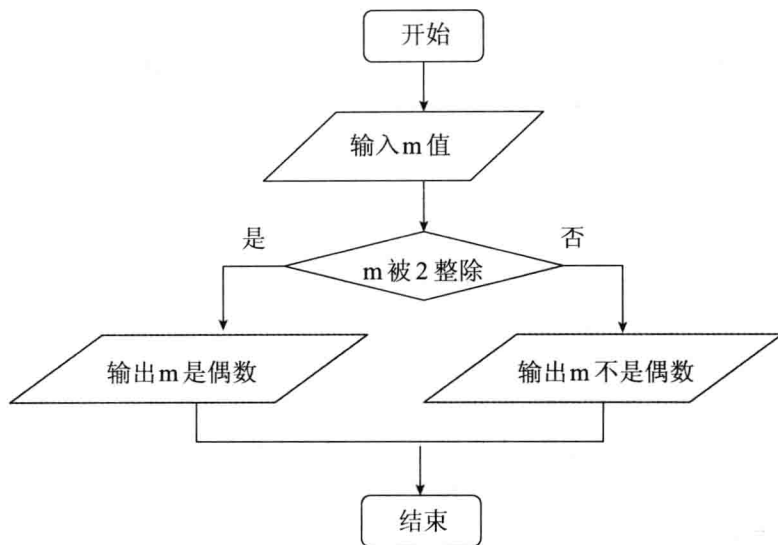


图 1-2

(3) N-S 流程图

1973 年美国学者 I. Nassi 和 B. Shneiderman 提出了一种新的流程图形式。这种流程图中完全去掉了多余的箭头,算法写在一个矩形框内,在该框内还可以包含其他的从属于它的框,或者说,有一些基本的框组成的一个大框。这种流程图又称 N-S 结构化流程图或者盒图。N-S 流程图用以下的流程图符号,如图 1-3~图 1-5 所示。

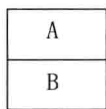


图 1-3 顺序结构

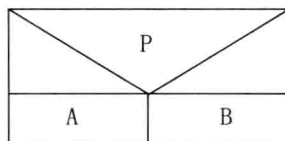


图 1-4 选择结构

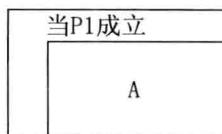


图 1-5 循环结构

比如判断一个整数是否为偶数的算法,用 N-S 流程图表示如图 1-6 所示。



图 1-6

(4) 伪代码

不管是用那种流程图表示算法比较直观,但画起来都很费事,修改起来就更费事了。为了设计算法方便,使用一种称为“伪代码”的工具。

伪代码是用介于自然语言和计算机语言之间的文字和符号来描述的算法。此方法书写格式比较自由,可以很随意地写,写起来方便,也比较易懂。

例如:“两整数求其中的最大值”的算法可以用伪代码表示如下:

```
if a 大于 b
    最大值是 a
else
```

```
    最大值是 b
```

关键字可以用英文也可以用汉字。

上述的四种算法的表示方法,在程序设计中读者可以根据需要和自己的习惯任意选用。

3. C 程序基本结构

一个程序包含一条条语句,每条语句代表一种操作。在编写程序时,一定要考虑各语句的先后顺序,各语句的顺序不是没有规律而随意写的。

C 语言是结构化程序设计语言,顺序结构、选择结构和循环结构是结构化程序设计的三种基本结构。科学研究已经证明,任何结构化程序都可以由这三种基本结构组成。

(1) 顺序结构。各操作步骤是顺序执行,即程序中的语句是按照书写顺序执行的。在结构化程序设计中,顺序结构是最简单,也是使用最广泛的程序结构。如图 1-7 所示,M 和 N 框是顺序执行的,即在执行完 M 框所指定的操作后,必然接着执行 N 框所指定的操作。

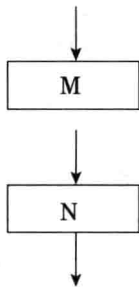


图 1-7 顺序结构

(2) 选择结构。选择结构又称为判断结构或分支结构,它根据是否满足给定的条件而从两组操作中选择一种操作。如图 1-8(a)所示,此结构中包含一个判断条件 p,根据给定的条件是否成立而选择执行 M 框所指定的操作或 N 框所指定的操作。

注意:无论 p 条件是否成立,M 操作或 N 操作只能执行其中的一个,不能都执行。无论是执行 M 还是 N,在执行完之后,算法就结束了。M 或 N 两个操作中可以有有一个空操作,即不执行任何操作,如图 1-8(b)所示。

(3) 循环结构。循环结构又称重复结构,即根据指定条件的当前值反复执行某个程序段,如图 1-9 所示。当给定的条件 p 成立时,执行操作,执行完 M 后,再判断条件 p 是否成

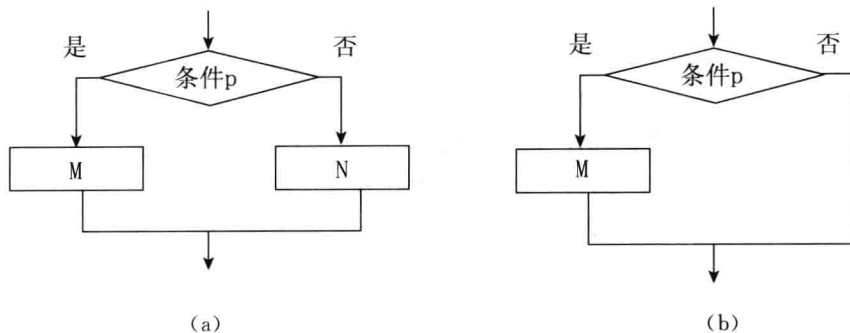


图 1-8 选择结构

立,若仍然成立,就再执行 M 操作,如此反复执行 M,直到有一次条件 p 不成立为止,此时不执行 M 操作,退出循环。

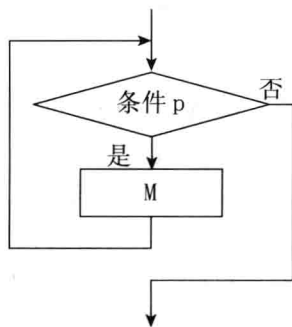


图 1-9 循环结构

一个程序都可以由这三种基本结构组成。用这三种基本结构构成的程序称为结构化程序。C 语言是结构化语言。实际工作中编写的程序通常需要提供多种功能。如果在一个程序中提供所有功能,肯定会遇到不少困难,这时大家可以想一想小时候玩过的用积木搭建房屋的游戏,每块小积木并不是一幢完整的房屋,只是房屋的一小部分,但把许多小积木组装起来,却可以成为一幢漂亮的房屋。设计程序时也常常使用类似的方法,把一个大型程序分解为一组功能相对独立的小程序,每个小程序完成一个相对简单的功能,最后把各个小程序组合成一个有机整体,实现原来大型程序的全部功能。这种程序设计方法就是结构化程序设计方法。

C 语言提供了实现三种基本结构的语句,如用 if 语句实现选择结构,用 for 语句、while 语句实现循环结构。

1.2.3 简单 C 程序

通过下面的几个简单 C 语言程序,分析 C 语言程序的特点。

例 1.1 在屏幕上输出 **How are you!** 这行信息。

程序源代码:

```
#include<stdio.h>

void main()
```

```
{
    printf("How are you! \n");
}
```

分析:本程序的作用是输出 How are you! 这行信息。先看第2行,其中 main 是函数的名字,表示“主函数”。void 表示此函数是“空类型”,void 是空的意思,即执行函数后没有返回值。每个 C 语言程序都必须有一个主函数。函数体用{ }括起来。每个语句后都有“;”,用来表示结束。printf 是 C 编译系统提供的标准函数库中的输出函数。在使用标准函数库中的输入输出函数时,编译系统要求程序提供有关的信息,在第1行写“#include<stdio.h>”的作用就是用来提供这些信息的,stdio.h 是 C 编译系统的一个文件名,stdio 是“standard input&output”的缩写,即有关标准输入输出的信息。这些在此不要深究,在以后的章节中会有所介绍的,只需记住就可以了。

程序第4行是输出语句,即 printf 函数。此行的意思是把 printf 函数中双引号中的字符串原样输出。“\n”是换行符,就是在执行程序时换行。这个程序最后输出的结果是:

How are you!

例 1.2 求两个整数的平均值。

程序源代码:

```
#include<stdio.h>

void main()          /* 主函数,求两个数的平均值 */
{
    int a,b,average;   /* 申明部分,定义 a、b、average 为 整形变量 */
    a=34;b=56;
    average=(a+b)/2;   /* 将 a 和 b 相加,再除以 2 得到的值送到 average 中保存 */
    printf("average=%d\n",average); /* 用输出函数输出 average 的值 */
}
```

分析:本程序的作用是先把 a、b 的值加起来,然后除以 2,求这两个数的平均值。

各行右侧的/*……*/是注释部分。一般为了提高程序的可读性,更为了维护方便,程序员都会尽可能多的添加注释。注释可以是单独成为一行,也可以分几行,可以写在代码的右侧,也可以写在程序的任何一行中。第4行是声明部分,用来定义 a、b、average 为整形(int)变量。第5行是赋值语句,使 a 和 b 的值分别为 34 和 56。第6行使 average 得值为 (a+b)/2。

第7行是输出语句。“%d”是输入输出的格式字符串,“%d”表示“以十进制整数类型”,用来指定输入输出时的类型和格式。在执行输出是,双引号括起来的“average=”是原样输出的,在“%d”的位置上出现一个十进制整数值,printf 函数中括号右端 average 是要输出的变量,它的值是 45,它应该出现在“%d”的位置上。“\n”是换行符,实现换行。这个程序最后输出的结果是:

average=45

通过上面两个例子。可以得到如下结论:

(1) C 程序是由函数构成的。一个 C 源程序至少且仅包含一个 main 函数,也可以包含一个 main 函数和若干其他函数。因此,函数是 C 程序的基本单位。一个函数由两部分组成:函数首部和函数体。函数首部是函数的第 1 行,它没有分号。main() 后面必须跟一对括号;函数体是函数首部下面的用花括号括起来的部分,一般包括声明部分和执行部分。

(2) 一个函数总是从 main 函数开始执行的,不管 main 函数在整个程序中的位置如何。

(3) C 程序书写格式自由,允许一行写几个语句,一个语句也可以分几行写,每个语句和数据声明的最后必须有一个分号。

(4) C 语言本身没有输入输出语句,输入输出的操作是由库函数 scanf 和 printf 等函数完成的。

(5) 可以使用 /* */ 程序中的某行或者数行做注释。

1.2.4 运行 C 程序的步骤

为了计算机能按照人的意志进行工作,必须根据问题的要求,编写出相应的程序。所谓程序,就是一组计算机能识别和执行的指令。每一条指令使计算机执行特定的操作。用高级语言编写的程序称为“源程序”。前面已经介绍,计算机只能识别和执行 0 和 1 组成的二进制的指令,显然不能识别用高级语言编写的指令。为了使计算机能执行高级语言源程序,必须先用“编译程序”这个软件,把源程序翻译成二进制形式的“目标程序”,然后再将该目标程序与系统程序的函数库以及其他的目标程序连接起来,形成可执行目标程序。

编写好一个 C 程序后,如何上机运行? 步骤如下:

上机输入和编辑源程序(.c);对源程序进行编译形成目标程序(.obj);对目标程序进行连接处理形成可执行目标程序(.exe);运行可执行目标程序即可得到结果。上述过程如图 1-10 所示。



图 1-10

1. 上机运行 C 程序的步骤

目前使用的大多数 C 语言编译系统都是集成环境,把程序的编辑、编译、连接、执行等操作集中在一个界面上进行。常用的编译系统有; Turbo C2.0, Turbo C++3.0, Visual C++6.0 等。此前, Turbo C2.0 用得比较多,但是 Turbo C2.0 不能用鼠标进行操作,主要

是通过键盘操作菜单,用起来很不方便。近年来,很多人改用 Turbo C++3.0 或 Visual C++6.0 对 C 程序进行编译。

目前学习 C++ 的人多使用 Visual C++6.0,因此不少人在学习 C 时也使用 Visual C++6.0,这样也有利于以后学习 C++。本节主要介绍 Visual C++6.0 中怎么样编辑、编译、连接、执行 C 程序。

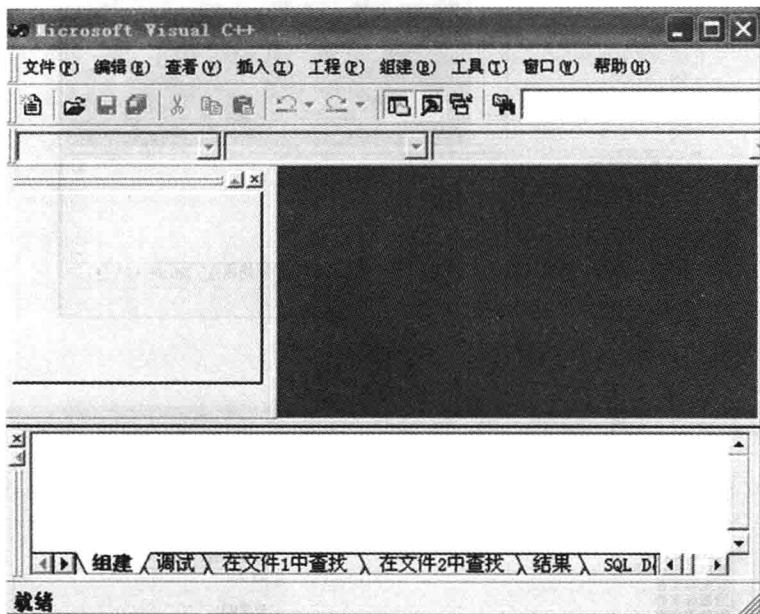


图 1-11

在用 Visual C++6.0 集成环境之前,要提前在计算机上安装 Visual C++6.0 系统。Visual C++6.0 有中文版和英文版,他们的使用方法相同。本节介绍的是中文版。

打开 Visual C++6.0 集成环境,屏幕上出现 Visual C++6.0 的主窗口,如图 1-11 所示。在 Visual C++6.0 的主窗口的顶部是主菜单栏。其中包括 9 个菜单项:文件(File)、编辑(Edit)、查看(View)、插入(Insert)、工程(Project)、组建(Build)、工具(Tools)、窗口(Windows)、帮助(Help)。在括号中的内容是使用 Visual C++6.0 英文版时屏幕上对应的英文菜单。

主窗口的左侧是项目工作区窗口,用来显示所设定的工作区信息;右侧是程序编辑窗口,用来输入和编辑源程序。

(1) 编辑

新建一个源程序,步骤如下:

在 Visual C++6.0 主窗口的主菜单栏中选择文件,然后选择新建命令,如图 1-12 所示。

屏幕上出现一个新建对话框,如图 1-3 所示。单击对话框上方的文件选项卡,在其列表框中选择 C++ Source File 项,然后在对话框右半部分的位置文本框中输入准备编辑的源程序文件的存储路径(假设 E:\常用软件)。在其上方的文件名文本框中输入准备编辑的源程序文件的名字(假设为 c1-1.c)。

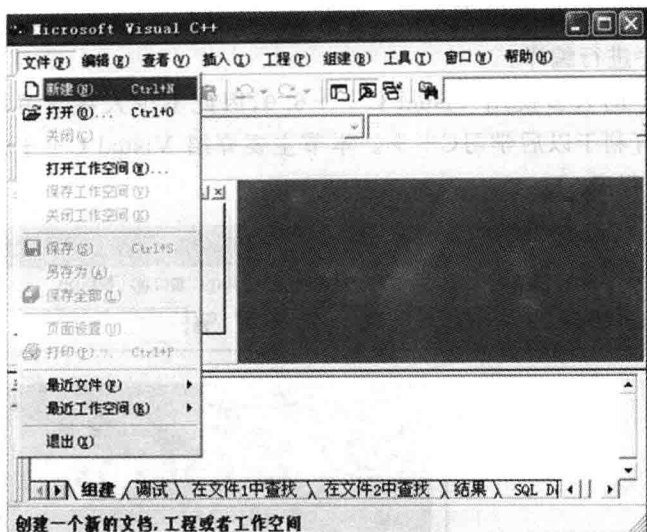


图 1-12

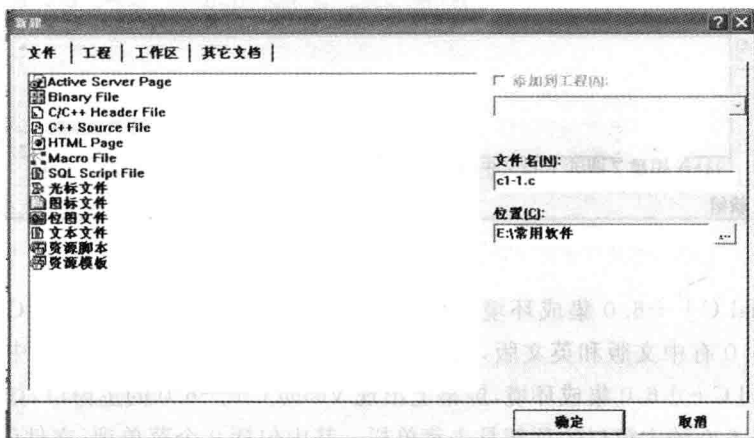


图 1-13

单击 OK 后,回到 Visual C++6.0 主窗口,这时就可以输入和编辑源程序了,如图 1-14。在编辑完成后可以在主菜单栏中选择文件,并在其下拉菜单中选择保存项,这样就可以保存源文件了。

注意:在新建时要指定后缀名为 .c,否则默认是 C++ 的后缀名。

(2) 编译

在编辑完成并保存了源程序后,就对其进行编译。单击主菜单栏中的组建,在其下拉菜单中选择编译 c1-1.c,如图 1-15 所示。也可以不用选择菜单的方法,而直接按 Ctrl+F7 键来完成编译。

在选择组建命令后,屏幕上会出现一个对话框如图 1-16 所示,单击“是”按钮,然后开始编译。

在进行编译时,系统会检查源程序有无语法错误。如果没有错误,则生成目标程序 c1-

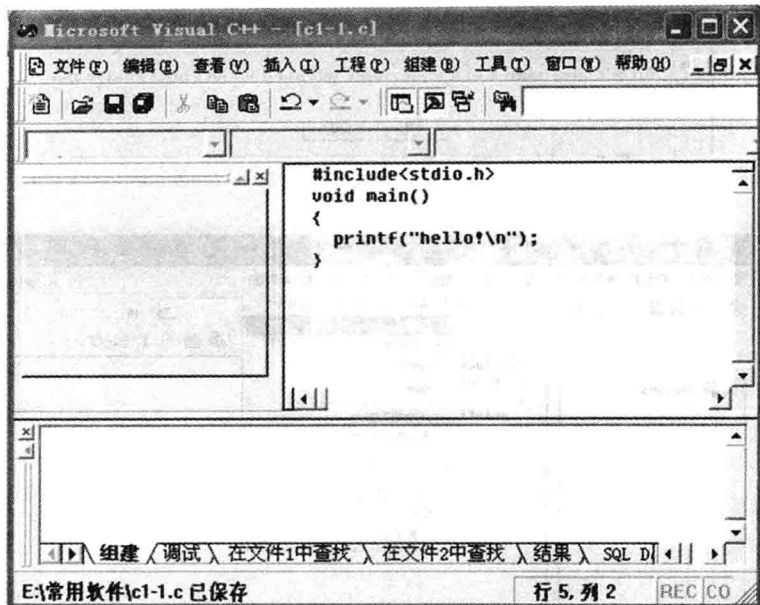


图 1-14

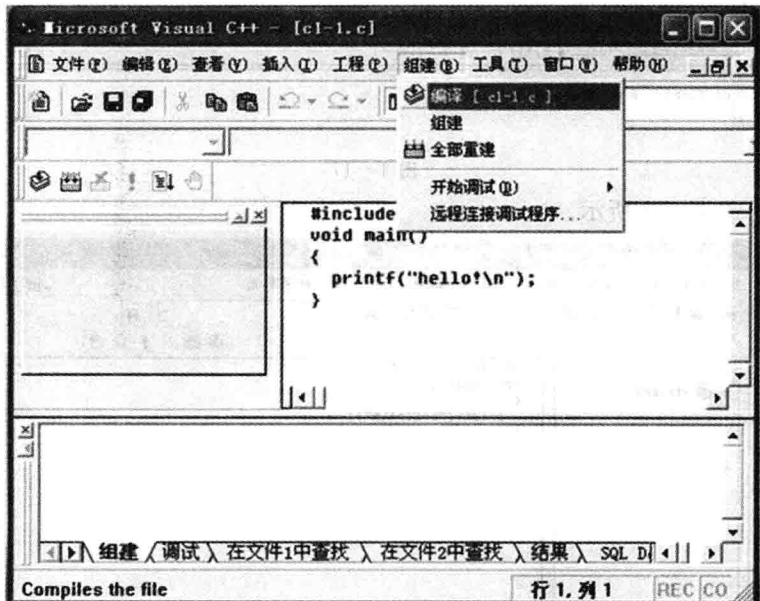


图 1-15

1. obj,如果有错,则会指出错误的位置和性质,用户可以根据提示改正错误。

(3) 连接

在得到.obj目标程序后,应选择组建,其下拉菜单中选择组建c1-1.exe,如图1-17所示。也可以不用选择菜单的方法,而直接按F7键来完成编译。

在执行连接后,在调试输出窗口中显示时的信息,说明没有错误,生成一个可执行文件
此为试读,需要完整PDF请访问: www.ertongbook.com