



普通高等教育“十一五”国家级规划教材

丛书主编 谭浩强

高等院校计算机应用技术规划教材

基础教材系列

大学C语言实用教程 实验指导与习题

赵玉刚 主编
赵玉刚 潘旭华 王梦倩 编著
高福成 主审

根据“中国高等院校计算机基础教育课程体系”组织编写

清华大学出版社





普通高等教育“十一五”国家级规划教材

丛书主编 谭浩强

高等院校计算机应用技术规划教材

● ● 教材系列

大学C语言实用教程 实验指导与习题

赵玉刚 主编

赵玉刚 潘旭华 王梦倩 编著

高福成 主审

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书是与《大学 C 语言实用教程》(ISBN 978-7-302-24597-1)配套的辅助教材。该书遵循面向应用、注重实用、读者好用的原则,为学习 C 语言程序设计的读者上机实习和自我测试安排了大量的编程练习和模拟试题。主要包括以下内容:第 1 篇简要介绍 Visual C++ 6.0 开发环境及 C 语言程序调试方法;第 2 篇是 C 语言程序设计实验指导,共安排 11 项上机实验;第 3 篇是与教材各章相对应的基础练习题;第 4 篇是在上机实验和基础练习题的基础上编排的综合模拟练习题;附录部分为实验指导、基础练习题和综合模拟练习题的参考答案。

书中内容由浅入深、循序渐进,既有 C 语言知识方面的训练,更强调计算机算法的理解和程序设计思维方法的培养,基础和创新并蓄、普及与提高兼顾,可适合不同层次读者的需要。本书不仅可以作为高等学校“C 语言程序设计”课程的教学参考书,而且可以作为参加计算机等级考试和工程技术人员的自学教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

大学 C 语言实用教程实验指导与习题/赵玉刚主编;赵玉刚,潘旭华,王梦倩编著. —北京:清华大学出版社,2011.3

(高等院校计算机应用技术规划教材——基础教材系列)

ISBN 978-7-302-24596-4

I. ①大… II. ①赵… ②赵… ③潘… ④王… III. ①C 语言—程序设计—高等学校—教学参考资料 IV. ①TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 012441 号

责任编辑:汪汉友

责任校对:时翠兰

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机:010-62770175

投稿与读者服务:010-62795954, jsjic@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

邮 购:010-62786544

印 装 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:17.5

字 数:403 千字

版 次:2011 年 3 月第 1 版

印 次:2011 年 3 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:29.50 元

产品编号:040448-01

编辑委员会

《高等院校计算机应用技术规划教材》

主 任 谭浩强

副 主 任 焦金生 陈 明 丁桂芝

委 员 (按姓氏笔画排序)

王智广	孔令德	刘 星	刘荫铭
安志远	安淑芝	孙 慧	李文英
李叶紫	李 琳	李雁翎	宋 红
陈 强	邵丽萍	尚晓航	张 玲
侯冬梅	郝 玲	赵丰年	秦建中
莫治雄	袁 玫	訾秀玲	薛淑斌
谢树煜	谢 琛		

《高等院校计算机应用技术规划教材》

进入 21 世纪,计算机成为人类常用的现代工具,每一个有文化的人都应当了解计算机,学会使用计算机来处理各种的事务。

学习计算机知识有两种不同的方法:一种是侧重理论知识的学习,从原理入手,注重理论和概念;另一种是侧重于应用的学习,从实际入手,注重掌握其应用的方法和技能。不同的人应根据其具体情况选择不同的学习方法。对多数人来说,计算机是作为一种工具来使用的,应当以应用为目的、以应用为出发点。对于应用型人才来说,显然应当采用后一种学习方法,根据当前和今后的需要,选择学习的内容,围绕应用进行学习。

学习计算机应用知识,并不排斥学习必要的基础理论知识,要处理好这两者的关系。在学习过程中,有两种不同的学习模式:一种是金字塔模型,亦称为建筑模型,强调基础宽厚,先系统学习理论知识,打好基础以后再联系实际应用;另一种是生物模型,植物并不是先长好树根再长树干,长好树干才长树冠,而是树根、树干和树冠同步生长的。对计算机应用型人才教育来说,应该采用生物模型,随着应用的发展,不断学习和扩展有关的理论知识,而不是孤立地、无目的地学习理论知识。

传统的理论课程采用以下的三部曲:提出概念—解释概念—举例说明,这适合前面第一种侧重知识的学习方法。对于侧重应用的学习者,我们提倡新的三部曲:提出问题—解决问题—归纳分析。传统的方法是:先理论后实际,先抽象后具体,先一般后个别。我们采用的方法是:从实际到理论,从具体到抽象,从个别到一般,从零散到系统。实践证明这种方法是行之有效的,减少了初学者在学习上的困难。这种教学方法更适合于应用型人才。

检查学习好坏的标准,不是“知道不知道”,而是“会用不会用”,学习的主要目的在于应用。因此希望读者一定要重视实践环节,多上机练习,千万不要满足于“上课能听懂、教材能看懂”。有些问题,别人讲半天也不明白,自己一上机就清楚了。教材中有些实践性比较强的内容,不一定在课堂上由老师讲授,而可以指定学生通过上机掌握这些内容。这样做可以培养学生的自学能力,启发学生的求知欲望。

全国高等院校计算机基础教育研究会历来倡导计算机基础教育必须坚持面向应用的正确方向,要求构建以应用为中心的课程体系,大力推广新的教学三部曲,这是十分重要的指导思想,这些思想在《中国高等院校计算机基础课程》中作了充分的说明。本丛书完全符合并积极贯彻全国高等院校计算机基础教育研究会的指导思想,按照《中国高等院校计算机基础教育课程体系》组织编写。

这套《高等院校计算机应用技术规划教材》是根据广大应用型本科和高职高专院校的迫切需要而精心组织的,其中包括 4 个系列:

- (1) 基础教材系列。该系列主要涵盖了计算机公共基础课程的教材。
- (2) 应用型教材系列。适合作为培养应用型人才的本科院校和基础较好、要求较高的高职高专学校的主干教材。
- (3) 实用技术教材系列。针对应用型院校和高职高专院校所需掌握的技能技术编写的教材。
- (4) 实训教材系列。应用型本科院校和高职高专院校都可以选用这类实训教材。其特点是侧重实践环节,通过实践(而不是通过理论讲授)去获取知识,掌握应用。这是教学改革的一个重要方面。

本套教材是从 1999 年开始出版的,根据教学的需要和读者的意见,几年来多次修改完善,选题不断扩展,内容日益丰富,先后出版了 60 多种教材和参考书,范围包括计算机专业和非计算机专业的教材和参考书;必修课教材、选修课教材和自学参考的教材。不同专业可以从中选择所需要的部分。

为了保证教材的质量,我们遴选了有丰富教学经验的高校优秀教师分别作为本丛书各教材的作者,这些老师长期从事计算机的教学工作,对应用型的教学特点有较多的研究和实践经验。由于指导思想明确、作者水平较高,教材针对性强,质量较高,本丛书问世 7 年来,愈来愈得到各校师生的欢迎和好评,至今已发行了 240 多万册,是国内应用型高校的主流教材之一。2006 年被教育部评为普通高等教育“十一五”国家级规划教材,向全国推荐。

由于我国的计算机应用技术教育正在蓬勃发展,许多问题有待深入讨论,新的经验也会层出不穷,我们会根据需要不断丰富本丛书的内容,扩充丛书的选题,以满足各校教学的需要。

本丛书肯定会有不足之处,请专家和读者不吝指正。

全国高等院校计算机基础教育研究会会长
《高等院校计算机应用技术规划教材》主编

谭浩强

2008 年 5 月 1 日于北京清华园

前言

C 语言是现代最流行的通用程序设计语言之一,它既具有高级程序设计语言的优点,又具有低级程序设计语言的特点,既可以用来编写系统程序,又可以用来编写应用程序。因此,C 语言正在被迅速地推广和普及。

C 语言的学习实践性很强,上机实验环节是“C 语言程序设计”课程的重要组成部分。通过上机实验,在巩固和加深课堂教学内容的基础上,进行实际的程序编制和调试的训练,不仅提高读者的实践动手能力,而且引导、培养他们将计算机技术运用到本专业领域的意识和能力。

本书是与《大学 C 语言实用教程》(ISBN 978-7-302-24597-1)配套的辅助教材。本着面向应用、注重实用、读者好用的原则,为学习 C 语言程序设计的读者上机实习和自我测试安排了大量的编程练习题和模拟考试题。书中内容由浅入深、循序渐进,既有 C 语言知识方面的训练,更强调计算机算法的理解和程序设计思维方法的培养,基础和创新并蓄、普及与提高兼顾,可适合不同层次读者的需要。本书不但可以作为高等院校“C 语言程序设计”课程的教学参考书,而且可以作为参加计算机等级考试和工程技术人员的自学教材。

本书包括以下内容。第 1 篇简要介绍 Visual C++ 6.0 开发环境及 C 语言程序调试方法;第 2 篇是 C 语言程序设计实验指导,共安排 11 项上机实验;第 3 篇是与教材各章相对应的基础练习题;第 4 篇是在上机实验和基础练习题的基础上编排的综合模拟练习题;附录部分为实验指导、基础练习题和综合模拟练习题提供的参考答案。

本书由潘旭华编写第 1 篇、模拟练习 1~模拟练习 4 及参考答案;赵玉刚编写第 2 篇、第 3 篇、附录 A 和附录 B;王梦倩编写模拟练习 5~模拟练习 8 和附录 C。全书由赵玉刚主编并统稿,高福成教授认真审阅了全部书稿。本书在编写过程中,得到作者所在学校的大力支持,清华大学出版社的编辑为本书出版付出了大量辛勤的劳动,在此一并表示感谢。

本书配套的电子教学资源(教学大纲、实验大纲、授课计划、电子教案、电子图书等),读者可在清华大学出版社网站(<http://www.tup.com.cn>)本书相应的页面中下载。

由于作者学识水平所限,书中难免疏漏和错误,恳请读者不吝指正。

编 者
2010 年 11 月

目录

	第 1 篇 Visual C++ 6.0 开发环境与程序调试方法	1
第 1 章	Visual C++ 6.0 开发环境	1
1.1	启动 Visual C++ 6.0 集成开发环境	1
1.2	菜单栏介绍	3
1.3	Visual C++ 6.0 常用文件扩展名	5
第 2 章	C 语言程序开发过程	6
2.1	创建工作区和项目	6
2.2	创建 C 语言源程序	7
2.3	编译、连接 C 程序	8
2.4	运行 C 程序	9
第 3 章	C 程序调试步骤和方法	10
3.1	修改语法错误	10
3.2	设置断点	10
3.3	启动调试器	11
3.4	控制程序运行	11
3.5	查看和修改变量的值	12
3.6	C 程序编译错误类型	13
	第 2 篇 C 程序设计实验指导	21
实验 1	简单的 C 程序设计	21
实验 2	数据运算和输入输出	24
实验 3	选择结构程序设计	28
实验 4	循环结构程序设计	32
实验 5	一维数组	36

实验 6	二维数组	41
实验 7	指针的应用	45
实验 8	函数的应用	50
实验 9	复合数据类型	56
实验 10	文件操作	62
实验 11	综合实验	68

第 3 篇 C 程序设计基础练习 75

练习 1	简单的 C 程序设计	75
练习 2	基本数据类型	78
练习 3	数据运算	83
练习 4	程序流程控制	89
练习 5	数组和字符串	103
练习 6	指针	114
练习 7	函数	125
练习 8	复合数据类型	136
练习 9	文件	149
练习 10	编译预处理	161

第 4 篇 C 程序设计综合模拟练习 171

模拟练习 1		171
模拟练习 2		180
模拟练习 3		190
模拟练习 4		200
模拟练习 5		210
模拟练习 6		219
模拟练习 7		229
模拟练习 8		239

附录 249

附录 A	C 程序设计实验指导参考答案	249
附录 B	C 程序设计基础练习参考答案	259
附录 C	C 程序设计综合模拟练习参考答案	265

第1篇

Visual C++ 6.0 开发环境与程序调试方法

第1篇简要介绍 Visual C++ 6.0 开发环境及 C 语言程序设计调试方法。共包括 3 章内容:第 1 章概要介绍 Visual C++ 6.0 集成开发环境的启动和关闭、集成开发环境的窗口组成和 Visual C++ 6.0 常用文件的类型和作用;第 2 章介绍 C 语言程序设计开发步骤,通过一个实例,详细讲解 C 语言程序设计的创建、编辑、连接、编译和运行的过程;第 3 章讲解 C 语言程序设计调试步骤和方法,包括修改语法错误、设置断点、启动调试器、控制程序运行和通过调试窗口查看和修改变量的值,最后以列表的形式给出 C 程序调试常见错误类型,以方便查阅。

第1章 Visual C++ 6.0 开发环境

Visual C++ 6.0 是 Microsoft 公司推出的一个基于 Windows 系统平台、可视化的集成开发环境,它的源程序按 C++ 语言的要求编写,并加入了微软公司提供的功能强大的 MFC(Microsoft Foundation Class,微软基础类库)类库。MFC 中封装了大部分 Windows API 函数和 Windows 控件,它包含的功能涉及整个 Windows 操作系统。MFC 不仅给用户提供了 Windows 图形环境下应用程序的框架,而且还提供了创建应用程序的组件,开发人员不必从头设计创建和管理一个标准 Windows 应用程序所需的程序,而是从一个比较高的起点编程,故节省了大量的时间。另外,它提供了大量的代码,指导用户编程时实现某些技术和功能。因此,使用 Visual C++ 6.0 提供的高度可视化的应用程序开发工具和 MFC 类库,可使应用程序开发变得简单,大幅度地减少了应用程序开发人员的工作量。

Visual C++ 6.0 分为标准版、专业版和企业版 3 种,这里介绍的 Visual C++ 6.0 是以简体中文企业版为开发环境。

1.1 启动 Visual C++ 6.0 集成开发环境

在 Windows 操作系统下正确安装 Visual C++ 6.0 后,执行“开始”|“所有程序”|Microsoft Visual Studio 6.0|Microsoft Visual C++ 6.0 菜单命令,就可以进入 Visual C++ 6.0 集成开发环境。

第一次启动 Visual C++ 6.0 时,屏幕会显示“每日提示”对话框,如图 1.1 所示。单击“关闭”按钮可将该对话框关闭;如果取消右下角“启动时显示提示”复选框,则下次启动 Visual C++ 6.0 时就不会出现“每日提示”对话框。

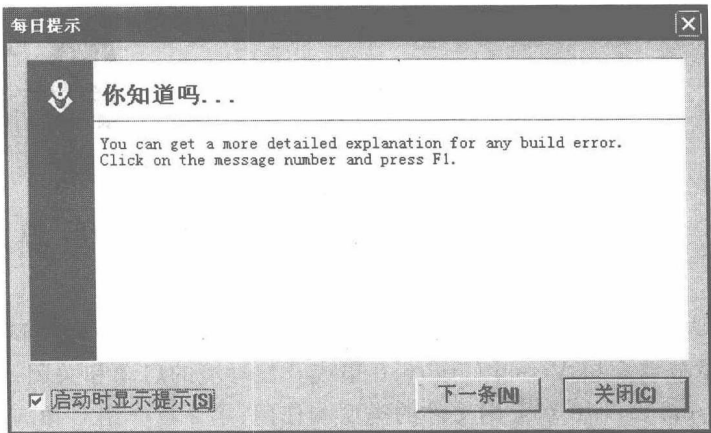


图 1.1 “每日提示”对话框

启动 Visual C++ 6.0 开发环境,关闭“每日提示”对话框后,出现如图 1.2 所示的 Visual C++ 6.0 开发环境界面,窗口主要由下面几部分组成。

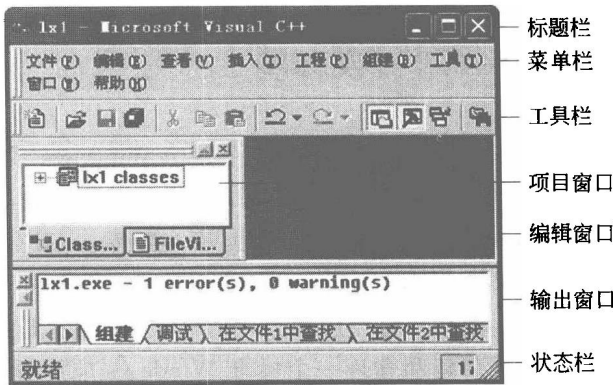


图 1.2 Visual C++ 6.0 开发环境窗口组成

1. 标题栏

标题栏位于窗口最顶部,显示当前应用程序名称、打开的文件名等;标题栏还包含程序图标、最小化、最大化/还原、关闭按钮。单击“关闭”按钮,将退出 Visual C++ 6.0 开发环境。

2. 菜单栏

菜单栏包含开发环境几乎所有的命令,它为用户提供文档操作、程序编译、调试和窗口操作等一系列命令。

3. 工具栏

工具栏上是一些常用命令的按钮,如打开、新建、复制、粘贴和剪切等常用操作,其功能与菜单命令相同。

4. 项目窗口

该窗口位于开发环境的左边,包含用户项目的一些信息,如类、项目文件以及资源等,在项目窗口的任何标题或图标单击右键,会弹出相应的快捷菜单,包含当前状态下的一些常用操作。

5. 编辑窗口

该窗口位于项目窗口的右边。各种程序代码的源文件、资源文件和文档文件等通过编辑窗口显示。

6. 输出窗口

输出窗口位于开发环境的底部。用于显示编译和连接、调试以及在文件中查找时输出相关信息。

7. 状态栏

状态栏位于开发环境的最底部。用于显示当前的操作状态、注释、文本光标所在行和列号等信息。

1.2 菜单栏介绍

菜单栏包括文件、编辑、查看、插入、工程、组建、工具、窗口和帮助共 9 个菜单,每个菜单下又有一系列的菜单命令,Visual C++ 6.0 通过这些命令便能完成各项操作。

1. 文件

“文件”菜单主要是对项目 and 文件进行操作,命令及功能如图 1.3 所示。

2. 编辑

“编辑”菜单主要是对文件内容进行编辑操作,命令及功能如图 1.4 所示。

3. 查看

“查看”菜单主要是改变窗口和工具栏的显示方式,激活调试时所有的各个窗口,命令及功能如图 1.5 所示。

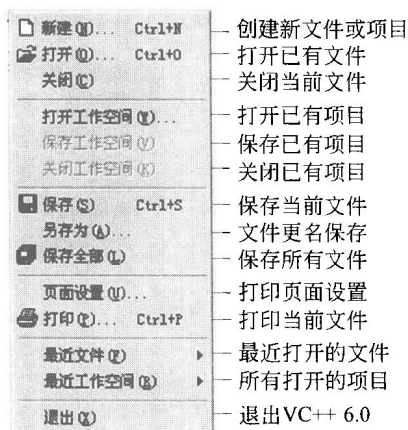


图 1.3 “文件”菜单

撤销 (U)	Ctrl+Z	撤销操作
重做 (Y)	Ctrl+Y	恢复撤销操作
剪切 (C)	Ctrl+X	选定内容剪切到剪贴板
复制 (C)	Ctrl+C	选定内容复制到剪贴板
粘贴 (V)	Ctrl+V	剪贴板内容到光标处
删除 (D)	Del	删除选定内容
选择全部 (A)	Ctrl+A	选定全部文档内容
查找 (F)...	Ctrl+F	查找指定字符串
在文件中查找 (F)...		在指定文件中查找
替换 (H)...	Ctrl+H	替换指定字符串
转到 (G)...	Ctrl+G	光标移到指定位置
书签 (B)...	Alt+F2	当前位置定义一个书签
高级 (A)		其他编辑操作
列出成员 (M)	Ctrl+Alt+T	启用“列出成员”功能
类型信息 (I)	Ctrl+I	启用“类型信息”功能
参数信息 (P)	Ctrl+Shift+Space	启用“参数信息”功能
完成字词 (C)	Ctrl+Space	启用“完成字词”功能

图 1.4 “编辑”菜单

4. 插入

“插入”菜单主要用于项目及资源的创建和添加,命令及功能如图 1.6 所示。

ID- 资源符号 (I)...	显示编辑资源标识符
资源包含 (C)...	修改资源包含文件
全屏显示 (F)	切换全屏显示方式
工作空间 (W) Alt+F0	激活项目窗口
输出 (O) Alt+F2	激活输出窗口
更新 (U)	刷新当前选定对象
属性 (P) Alt+Enter	编辑选定对象属性

图 1.5 “查看”菜单

类 (C)...	插入一个新类
窗体 (F)...	插入新表单
资源 (R) Ctrl+R	选定资源做备份
资源副本 (B)...	插入制定类型资源
作为文本文件 (T)...	当前位置插入文件内容
ALT对象 (A)...	插入新ALT对象

图 1.6 “插入”菜单

5. 工程

“工程”菜单主要用于项目的操作,如向项目添加源文件等,命令及功能如图 1.7 所示。

设置活动工程 (V)	激活制定项目
增加新项目 (A)	添加组件或外部资源
Source Control	控制记录程序版本信息
从属性...	编辑当前项目依赖关系
设置 (S) Alt+F7	编译和调试项目设置
导出制作文件...	生成可编译项目文件
插入工程到工作空间 (I)...	项目加入到项目工作区

图 1.7 “工程”菜单

6. 组建

“组建”菜单主要用于应用程序的编译、连接、调试和运行,命令及功能如图 1.8 所示。

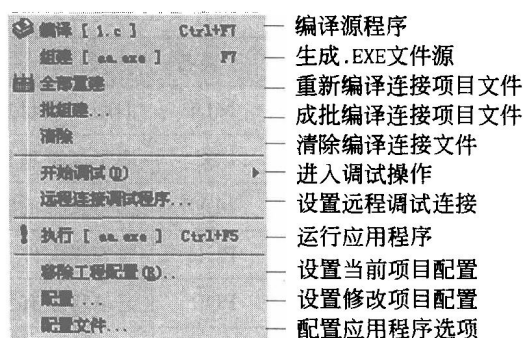


图 1.8 “组建”菜单

7. 工具

“工具”菜单主要用于选择或定制开发环境中的一些实用工具,命令及功能略。

8. 窗口

“窗口”菜单主要是文档窗口的操作,命令及功能略。

9. 帮助

“帮助”菜单主要用于提供详细的帮助信息,命令及功能略。

1.3 Visual C++ 6.0 常用文件扩展名

Visual C++ 作为一种程序设计语言,它同时也是一个集成开发工具,提供了软件代码自动生成和可视化的资源编辑功能。在使用 Visual C++ 开发应用程序的过程中,系统生成了大量的各种类型的文件,在本节将要简单介绍 Visual C++ 中这些不同类型的文件以及起到什么样的作用。

在 Windows 环境下,大多数应用程序除了许多源代码外,还经常要使用一些菜单选项、工具栏、对话框、位图之类的对象,Visual C++ 称它们为资源,这些资源通常用资源文件保存起来。另外,还要包含应用程序代码源文件编译连接时需要的库文件、系统 DDL 文件等。有效地组织这些文件并维护这些文件之间的依赖关系,是应用程序最先要达到的目的,在 Visual C++ 中的项目就起到这样的作用。实际上,项目作为工作区的主要内容已加入到集成开发环境,不再需要自己来组织这些文件,只需要在开发环境中进行设置、编译、连接等操作,就可以创建可执行的应用程序文件或 DLL 文件。

在 Visual C++ 6.0 中,项目中所有的源文件都是采用文件夹的方式进行管理的,它将项目名称作为文件夹名,在子文件夹下包含源程序代码文件、项目文件以及项目工作区文件等。表 1.1 列出 Visual C++ 6.0 中常用文件类型及其含义。

表 1.1 Visual C++ 6.0 文件类型及其含义

扩展名	含 义	扩展名	含 义
.C	C 源程序代码文件	.MDP	旧版本项目文件
.CPP	C++ 源程序代码文件	.BSC	用于浏览项目文件
.H	头文件	.MAP	执行文件的映像信息记录文件
.DSP	项目文件	.PCH	预编译文件
.OPT	开发环境参数文件	.PDP	记录程序有关的一些数据和调试信息
.DSW	项目工作区文件	.EXP	记录 DLL 文件的一些信息
.APS	资源辅助文件,二进制格式	.NCB	无编译浏览文件
.PLG	编译信息文件	.EXE	可执行文件
.HPJ	帮助文件项目	.OBJ	目标文件

第 2 章 C 语言程序开发过程

C 语言是一种编译型的程序设计语言,开发一个 C 程序要经过编辑、编译、连接和运行 4 个步骤,才能得到运行结果。在 Visual C++ 6.0 集成开发环境下,开发一个 C 程序的步骤如下。

第 1 步,在 Visual C++ 6.0 集成开发环境中创建一个项目工作区和项目。

第 2 步,在所建项目中创建和编辑 C 源程序。

第 3 步,对 C 语言应用程序编译和连接。

第 4 步,运行应用程序。

下面以一个简单的 C 语言程序编程为例,说明在 Visual C++ 6.0 集成开发环境下如何进行 C 程序开发。

例题 lt1-1.c 的源程序功能是给定圆的半径,计算圆的周长和面积,源程序代码如下:

```
#include <stdio.h>          /* lt1-1.c */
#define PI 3.14159
main( )
{   float r,a,c;
    r=2.5;
    a=PI * r * r;
    c=2 * PI * r;
    printf("r=%f,a=%f,c=%f\n", r,a,c);
}
```

2.1 创建工作区和项目

启动 Visual C++ 6.0 集成开发环境,执行“文件”|“新建”菜单命令,打开“新建”对话

框,然后单击“工程”选项卡,如图 1.9 所示。

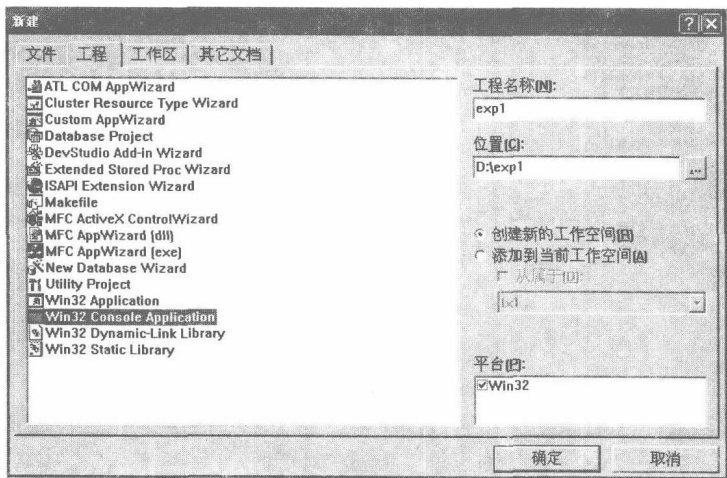


图 1.9 “新建”对话框

在“新建”对话框中选 Win32 Console Application 选项,工程名称文本框内输入 exp1,位置选择 D 盘后,显示“D: \exp1”;“创建新的工作空间”单选按钮默认选中。然后单击“确定”按钮,出现图 1.10 所示的 Win32 Console Application 对话框,选中“一个空工程”单选按钮,然后单击出现的“完成”按钮,则工程和工作区创建完成。

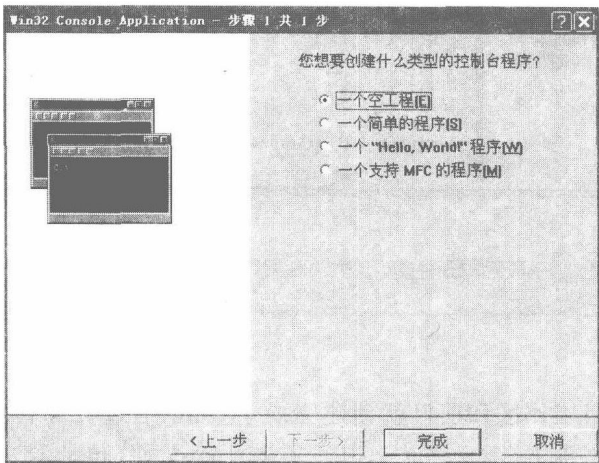


图 1.10 Win32 Console Application 对话框

2.2 创建 C 语言源程序

执行“文件”|“新建”菜单命令,打开“新建”对话框,然后单击“文件”选项卡,如图 1.11 所示。在该对话框窗口中选中 C++ Source File 选项,在“添加到工程”中选择工程 exp1,文件名文本框内输入“1t1-1.c”(文件名自行确定,扩展名为.c,否则将使用默认的扩展名.cpp——Visual C++ 文件扩展名),然后单击“确定”按钮,出现图 1.12 所示 C 源程序编

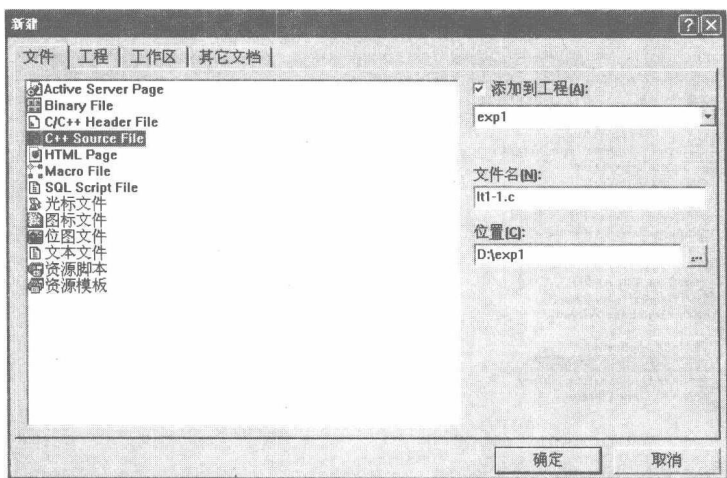


图 1.11 “新建”对话框

辑窗口,在该窗口输入并编辑 lt1-1. c 的源程序,然后单击工具栏“保存”按钮,保存文件。

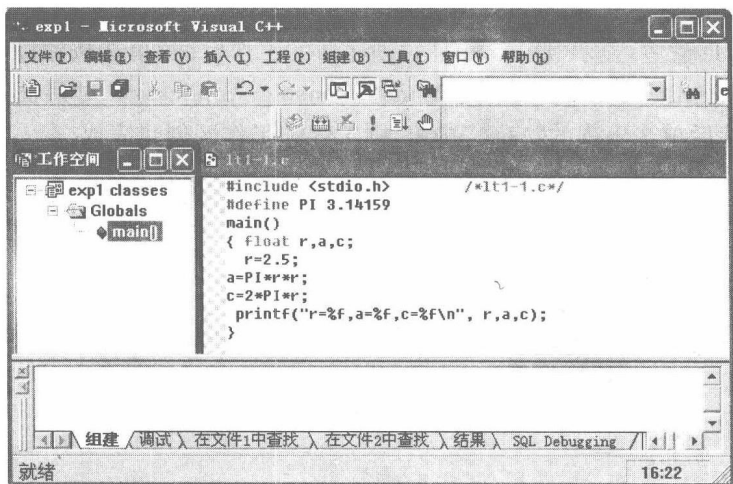


图 1.12 源程序编辑窗口

至此,一个新项目工作区和项目就创建完成了,可以通过资源管理器看到在 D 盘根目录下有一个 exp1 文件夹(项目名称),其下有若干个文件(包括源文件 lt1-1. c、项目文件 lt1-1. dsp、项目工作区文件 lt1-1. dsw 和发布文件 lt1-1. ncb 等),还有一个名为 Debug 的子文件夹(用来存放源程序编译和连接生成的各种文件)。

2.3 编译、连接 C 程序

(1) 执行“组建”菜单|“编译”菜单命令,将 lt1-1. c 源程序编译成 lt1-1. obj 目标程序。若在信息输出窗口中显示信息“lt1-1. obj-0 error(s),0 warning(s)”,则表示 lt1-1. obj 目标程序正确生成,可以进入下一步操作;否则根据输出窗口中显示的出错信息,修改程序中的语法错误后,再编译源程序,如此反复,直到没有语法错误为止。