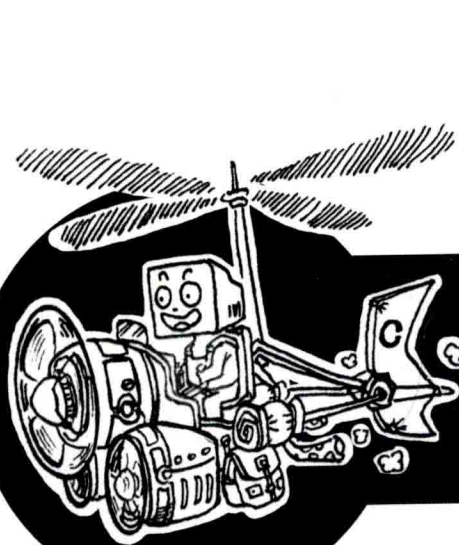
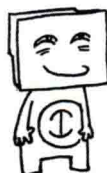
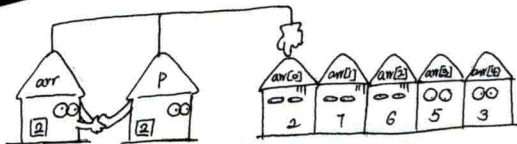


学C编程 也可以卡通一点

李思 著



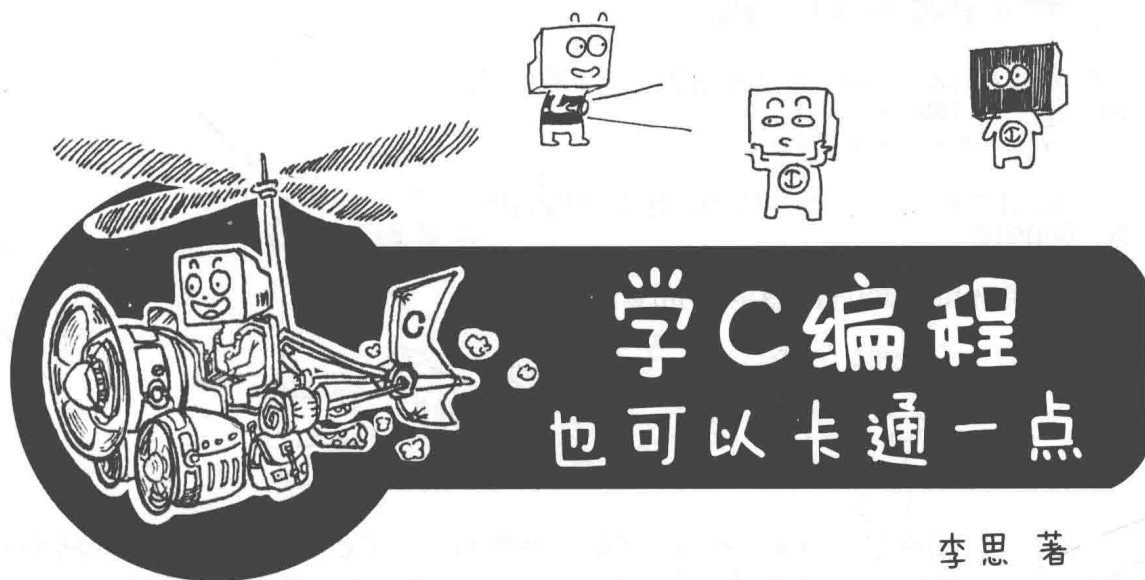
我们是认真地教学！
美术生也可以看得懂哦！



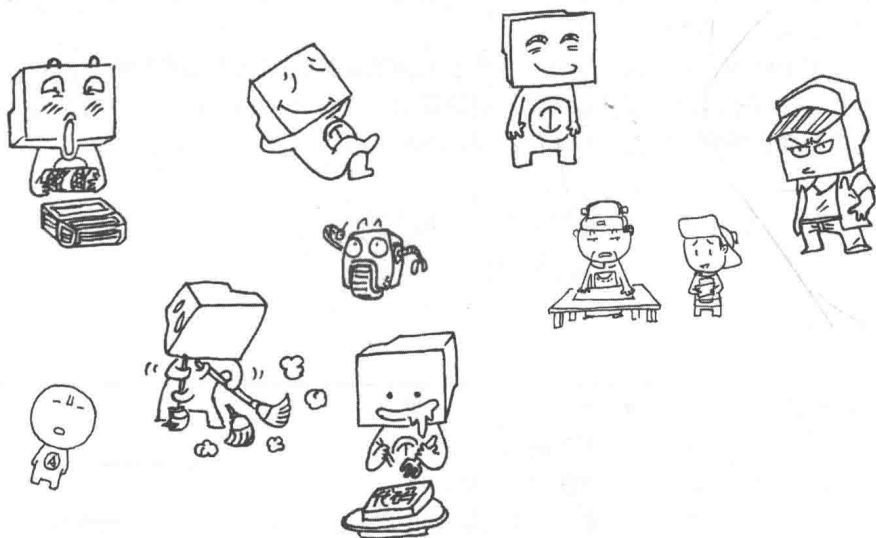
中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



李思 著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (CIP) 数据

学C编程也可以卡通一点 / 李思著. — 北京: 人民邮电出版社, 2016.9
ISBN 978-7-115-43009-0

I. ①学… II. ①李… III. ①C语言—程序设计
IV. ①TP312

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第177977号

内 容 提 要

这是一本以漫画的形式讲解C语言编程基础知识的图书,介绍了C语言中的变量、变量与内存的关系、C语言中的输入与输出、编译一个完整的程序、函数、判断语句、循环语句、数组、指针、结构体,以及其他编程语言。

鉴于漫画的表现形式,本书不可能事无巨细地涵盖C语言编程的所有内容,本书的目标是希望任何专业、任何年龄段的读者能够在轻松的氛围中对C语言编程产生浓厚的学习兴趣,而不是被各种枯燥乏味的理论吓跑,从而为后续的编程进阶树立信心。

◆ 著 李 思

责任编辑 傅道坤

责任印制 焦志炜

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京艺辉印刷有限公司印刷

◆ 开本: 800×1000 1/16

印张: 13

字数: 260千字

印数: 1—2500册

2016年9月第1版

2016年9月北京第1次印刷

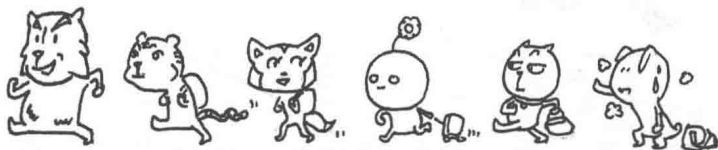
定价: 39.00元

读者服务热线: (010)81055410 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

序

有一年，我和设计系的学生一起，兴高采烈地去做交流学习



然后发现对方学校安排了编程语言
虽然大家惊呆了，但还是接受了



学习过程中，李爽同学
说：编程好难学，要是
有图该多好



于是我把编程画成
小故事，大家觉得
蛮有意思的

还没画完，交流就结束了，大家急急忙忙回去了，这件事就搁置了



好几年之后，在翻旧材料的时候又拿出来，觉得蛮有意思的，就重画了一些发到网上，效果还不错



再后来，就遇到了很像魔人布欧的傅编辑，他也觉得蛮有意思的，于是就有了这本书



很感谢李爽同学的提议、傅编辑的支持和网友们的认可。希望这本书能够帮助小白用户愉快地开始编程学习！



前言



我们将在这里探讨编程的内容，帮助那些不懂编程的人们快速理解编程语言的概念。



编程最重要的是理解思路，所以我们并不注重代码的讲解。

就是学不会与你无关是吧？！



快跑，快跑

现在的老师真不靠谱



这两位同学的动手能力不错，将来一定会成为不错的程序员。

程序的逻辑



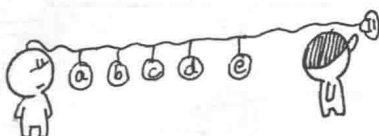
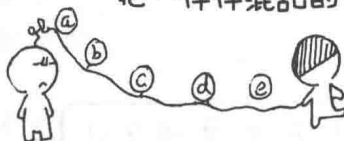
程序像什么？



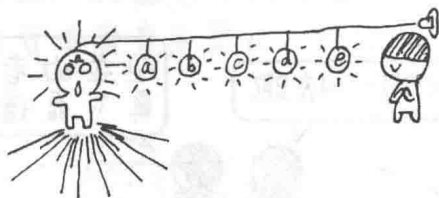
程序就像是在排序



把一件件混乱的事情排好顺序



然后让电脑运行一下，就完成了



所以，编写程序并不难 重要的是要开窍

你在说我么？



无法直视

读者对象



不会编程的大学生



希望学一点编程的设计师

高中生



初中生 小学生



上至99



下至不会走



只要你还不是码农，都可以过来看看



解释：

码农：每天像农民一样认真编写代码的人



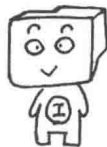
有人提到我们了

编代码时，
世界与我们无关



目录

第1章 变量 / 001



- 1.1 变量的由来 / 001
- 1.2 创建变量 / 003
- 1.3 变量赋值 / 004
- 1.4 变量运算 / 005
- 1.5 定义变量的技巧 / 006
- 1.6 代码与程序的关系 / 007
- 1.7 变量的类型 / 010

第2章 变量与内存的关系 / 012



- 2.1 变量与内存的关系 / 012

第3章 输入与输出 / 025



- 3.1 程序的输入输出 / 025
- 3.2 输入的详细说明 / 032
- 3.3 输出的详细说明 / 034

第4章 编译 / 036



- 4.1 如何选择编程软件 / 036
- 4.2 编译是什么(这是一篇水贴) / 041
- 4.3 第一个完整的程序 / 043

第5章 函数 / 045



- 5.1 函数的介绍 / 045
- 5.2 头文件和函数库 / 049



第6章 判断语句 / 052

6.1 关系运算符 / 052

6.2 布尔变量 / 060

6.3 计语句——卖瓜的老汉 / 063

6.4 计语句——卖冰棍的逻辑 / 071

6.5 习题答案 / 080



第7章 循环语句 / 081

7.1 for循环 / 083

7.2 while循环——邪恶的计划 / 094

7.3 while循环——宝藏 / 104

7.4 习题答案 / 110



第8章 数组 / 112

8.1 数组的定义 / 112

8.2 数组的序号 / 115

8.3 数组的操作 / 118

8.4 数组与循环 / 124

8.5 二维数组和多维数组 / 126



第9章 编程语言介绍 / 133

9.1 编程语言，我将如何选择 / 133

9.2 上部分结束 / 145





第10章 指针 / 146

10.1 指针变量简介 / 146

10.2 指针——万能的指针 / 151

10.3 指针变量的作用 / 154

10.4 指针的操作 / 156

10.5 指针与数组 / 160



第11章 内存与变量 / 166

11.1 动态变量 / 166

11.2 动态变量产生的原因 / 177

11.3 动态变量的例子 / 178



第12章 结构体 / 180

12.1 结构体的由来 / 180

12.2 结构体介绍 / 184

12.3 链表的实现 / 185

12.4 结构体与面向对象 / 194



谢幕 / 198



第1章 变量

1.1 变量的由来



假如你是一个仓库管理员

每天都要为仓库记账

1号仓现有12斤大米
2号仓现有50斤大米
3号仓现有30斤大米
4号仓现有25斤大米



时间长了，免不了要懒一点

1号仓=12斤
2号仓=50斤
3号仓=30斤
4号仓=25斤



聪明的最大缺点是头发少

再懒惰一点

cang1=12
cang2=50
cang3=30
cang4=25

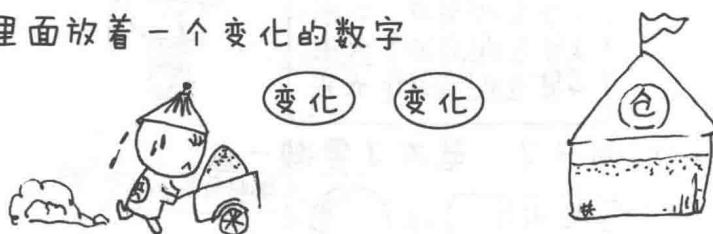


终极版

```
c1=12;  
c2=50;  
c3=30;  
c4=25;
```

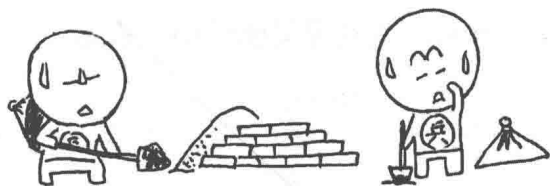


变量里面放着一个变化的数字



一个变量就像是一个仓库
里面存放着变化的东西

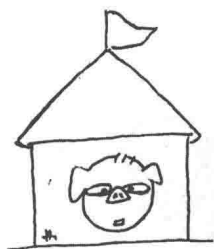
1.2 创建变量



装米的仓库
叫做“米仓”



装麦子的仓库
叫做“麦仓”



养猪的仓库
叫做“猪仓”

等一下，我觉得养猪的
应该叫做“猪圈”吧？！



创建变量的时候也要想好变量里面装什么内容

装数字的，叫做整数变量 `int ci`；

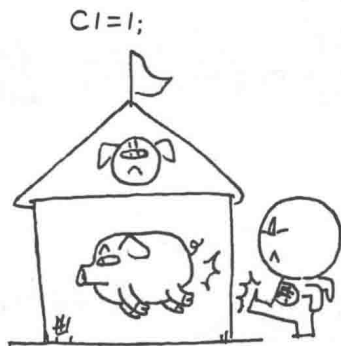
装字母的，叫做字母变量 `char ci`；



1.3 变量赋值

刚刚建好的仓库是空的
刚刚创建的变量也是空的
往往给变量一个数值

比如 向仓库里面添加一头猪

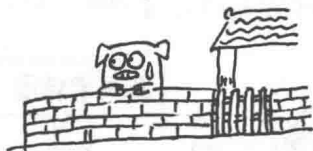


向仓库里面添加十一头猪



“猪仓”还有位置
要不要去啊?

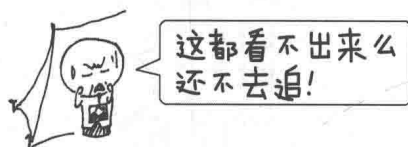
不去
我还是喜欢猪圈的感觉!



1.4 变量运算

假设你已经成为仓库总管

当天晚上...



仓库1剩余10斤 $c1=10$;
仓库2剩余20斤 $c2=20$;
仓库3剩余5斤 $c3=5$;
仓库4剩余15斤 $c4=15$;

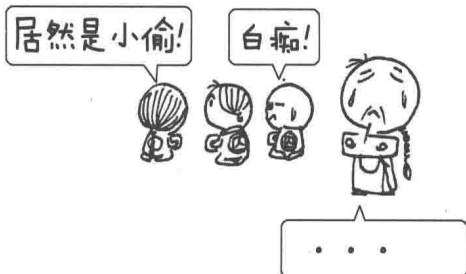
损失惨重
算算还剩下多少吧



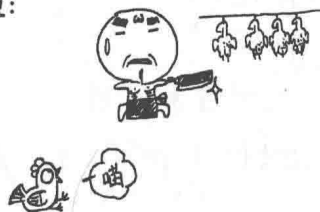
定义一个变量
表示剩余的粮食数量

```
int csheng;  
csheng = c1 + c2 + c3 + c4;
```

监狱中...



习题:



出狱改行卖烧鸡

每天卖出的烧鸡数量是不是一个变量?

今天卖掉了5只, 应该怎么赋值?



1.5 定义变量的技巧

注

创建变量并赋值的技巧

- 1 定义多个变量时，可以合在一起定义

```
int i;  
int j;
```

可缩写成

```
int i,j;
```

- 2 创建变量并赋值时，可以合并创建的时候

```
int i;  
i=10;
```

可缩写成

```
int i=10;
```

- 3 创建多个变量并赋值时，可合并

```
int i;
```

```
int j;
```

```
i=10;
```

```
j=20;
```

可合并写成

```
int i=10,j=20;
```

逗号

分号

