

世纪 高职高专规划教材

C

语言程序设计教程 习题与上机实训指导

姚大鹏 栾好利 张翼英 等编著

21SHIJIAOZHIGAOZHUANGUHUAIJIAOCA



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

21 世纪高职高专规划教材

C 语言程序设计教程 习题与上机实训指导

姚大鹏 栾好利 张翼英 等编著

中国水利水电出版社

内 容 提 要

本书是《C 语言程序设计教程》(李淑华主编)的配套上机指导书。

本书分为上、下两篇,上篇为 C 语言课程设计篇,主要介绍了 C 语言上机的理论与实例指导及课程设计的典型实例。下篇为 C 语言二级考试篇,主要介绍了 C 语言变量与表达式、数据的输入和输出、分支语句、循环语句、数组、函数与变量、指针与编译预处理、结构体与共用体、位运算与文件等要点,并精选了 C 语言二级考试笔试与上机模拟试题供读者练习提高。

本书适合高职高专院校计算机专业的学生使用,也可以作为非计算机专业的学生的参考资料。

图书在版编目(CIP)数据

C 语言程序设计教程习题与上机实训指导/姚大鹏等编著. —北京:中国水利水电出版社, 2005

21 世纪高职高专规划教材

ISBN 7-5084-3152-9

I. C... II. 姚... III. C 语言-程序设计-高等学校-教学参考资料
IV. TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 090648 号

书 名	C 语言程序设计教程习题与上机实训指导
作 者	姚大鹏 栾好利 张翼英 等编著
出版发行	中国水利水电出版社(北京市三里河路 6 号 100044) 网址:www.waterpub.com.cn E-mail:mchannel@263.net(万水) sales@waterpub.com.cn 电话:(010)63202266(总机)、68331835(营销中心)、82562819(万水)
经 售	全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	北京蓝空印刷厂
规 格	787mm×1092mm 16 开本 18.25 印张 422 千字
版 次	2005 年 9 月第 1 版 2005 年 9 月第 1 次印刷
印 数	0001 5000 册
定 价	26.00 元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

前 言

C 语言是一种通用的现代计算机程序设计语言,它是根据结构化程序设计原则设计并实现的。C 语言不仅适合于系统程序设计,而且适合于应用程序设计。C 语言在操作系统、工具软件、软件平台、图像处理、数值分析、人工智能和数据库管理系统等方面都得到了广泛的应用。C 语言有很多突出特点:有较丰富的数据类型,多种运算符,语言的组成精练、简洁,使用方便、灵活,表达能力强;C 语言具有“高级语言”和“低级语言”的双重特点。C 语言提供了某些接近汇编语言的功能,有利于编写系统软件。

C 语言是近十几年来国内外广泛使用的计算机语言,也是程序开发人员必须掌握的一种语言。目前全国各高等院校都普遍开设了 C 语言课程,而且全国及各地区组织的计算机水平考试中也都无一例外地包括了 C 语言的考试。

本书是高职高专院校所开设的 C 语言课程的辅助教材。它主要包括三方面的内容: C 语言课程设计理念指导、C 语言课程设计实例、C 语言二级考试指导。本书适合那些已经或正在学习 C 语言的大一、大二学生。本书的写作目的就是要使那些对 C 语言有初步了解的学生通过阅读本书提高其 C 语言程序设计能力与 C 语言二级考试的应试能力。本书所选程序实例具有由浅入深、由易到难、实用有趣的特点。图像与动画编程非常适合于 C 语言的初学者,而这两方面的内容在许多 C 语言教材中都是很少提及的。

本书精选了许多 C 语言二级考试的典型题并对答案给予了比较详细的说明,通过这些典型题的练习,读者可以用较少的时间和精力迅速了解并掌握 C 语言二级考试的主要内容、考试方法和题型。另外我们还在附录中提供了 C 语言二级考试大纲以及 2004 年的全真试题。

本书由姚大鹏、栾好利、张翼英等编著,姚大鹏编写了第 1 章至第 4 章的全部内容;第 5 章至第 7 章和第 8 章至第 9 章由刘勇编写,第 10 章至第 13 章及第 14 章的 14.1 与 14.2 节由张翼英编写,第 14 章的 14.3 至 14.13 节及附录由栾好利编写。

由于时间仓促及水平有限,书中不当之处在所难免,敬请读者批评指正。

编 者

2005 年 8 月

目 录

C 语言课程设计篇

第 1 章 Turbo C 2.0 集成开发环境介绍

- 1.1 Turbo C 2.0 环境及启动 3
- 1.2 菜单命令简介 4
- 1.3 程序的编辑、编译与运行 6

第 2 章 C 语言课程设计理论指导 8

- 2.1 Turbo C 2.0 程序设计初步 8
 - 2.1.1 Turbo C 2.0 程序设计基本步骤 8
 - 2.1.2 源程序的输入、编译和运行 9
 - 2.1.3 举例 10
- 2.2 字符屏幕函数 11
 - 2.2.1 文本窗口的定义 11
 - 2.2.2 文本窗口颜色的设置 11
 - 2.2.3 窗口内文本的输入、输出函数 13
 - 2.2.4 有关屏幕操作的函数 13
- 2.3 图形函数 15
 - 2.3.1 图形模式的初始化 15
 - 2.3.2 独立图形运行程序的建立 16
 - 2.3.3 屏幕颜色的设置和清屏函数 17
 - 2.3.4 基本图形函数 18
 - 2.3.5 设定线型函数 20
 - 2.3.6 封闭图形的填充 21
 - 2.3.7 任意封闭图形的填充 24
 - 2.3.8 有关图形窗口和图形屏幕操作函数 24
- 2.4 图形模式下的文本输出 25
 - 2.4.1 文本输出函数 25
 - 2.4.2 有关文本字体、字型和输出方式的设置 26
 - 2.4.3 用户对文本字符大小的设置 28
- 2.5 动画制作 29
 - 2.5.1 制作动画的几种方法 29

- 2.5.2 制作动画所需函数 29

- 2.6 文件的输入、输出函数 32

第 3 章 C 语言课程设计初级实例 36

- 3.1 直线的绘制与图形填充 36
- 3.2 星空模拟 37
- 3.3 彩线旋转 38
- 3.4 装饰花边 38
- 3.5 小精灵 39
- 3.6 单球运动 (一) 40
- 3.7 单球运动 (二) 41
- 3.8 图形状态下的文字 42
- 3.9 文本状态下输出彩色文字 42
- 3.10 单向拉幕清屏 43
- 3.11 双向拉幕清屏 44
- 3.12 翻滚条清屏 45
- 3.13 霓虹灯花边 46
- 3.14 色彩渐变 47
- 3.15 定时闹铃 48
- 3.16 宝石花图案 49
- 3.17 心形图案 50

第 4 章 C 语言课程设计高级实例 51

- 4.1 动画时钟 51
- 4.2 《雪绒花》歌曲程序 52
- 4.3 动画集系统 56
- 4.4 通讯录 59
- 4.5 开车游戏 63
- 4.6 雷达扫描 72
- 4.7 学生作品实例 (一) 79
- 4.8 学生作品实例 (二) 88

C 语言二级考试篇

第 5 章 C 语言变量与表达式 95

- 5.1 本章要点 95
 - 5.1.1 C 语言概述 95

5.1.2 标识符、常量和变量	95	7.3.2 填空题参考答案	119
5.1.3 数据类型	96	7.3.3 改错题参考答案	119
5.1.4 运算符与表达式	97	7.3.4 编程题参考答案	120
5.2 习题部分	100	第8章 循环语句	122
5.2.1 选择题	100	8.1 本章要点	122
5.2.2 填空题	102	8.1.1 用 goto 语句和 if 语句构成循环	122
5.3 习题参考答案	103	8.1.2 while 语句	122
5.3.1 选择题参考答案	103	8.1.3 do—while 语句	123
5.3.2 填空题参考答案	104	8.1.4 for 语句	123
第6章 数据的输入和输出	105	8.1.5 循环的嵌套	124
6.1 本章要点	105	8.1.6 几种循环的比较	124
6.1.1 数据输入输出的概念及在 C 语言中的实现	105	8.1.7 break 语句和 continue 语句	124
6.1.2 字符数据的输入输出	105	8.2 习题部分	125
6.1.3 格式输入与输出	105	8.2.1 选择题	125
6.2 习题部分	107	8.2.2 填空题	127
6.2.1 选择题	107	8.2.3 改错题	128
6.2.2 填空题	108	8.2.4 编程题	128
6.2.3 改错题	109	8.3 习题部分参考答案	129
6.2.4 编程题	109	8.3.1 选择题参考答案	129
6.3 习题参考答案	109	8.3.2 填空题参考答案	129
6.3.1 选择题参考答案	109	8.3.3 改错题参考答案	130
6.3.2 填空题参考答案	110	8.3.4 编程题参考答案	130
6.3.3 改错题参考答案	110	第9章 数组	132
6.3.4 编程题参考答案	110	9.1 本章要点	132
第7章 分支语句	111	9.1.1 一维数组的定义、引用和初始化	132
7.1 本章要点	111	9.1.2 二维数组的定义、引用和初始化	133
7.1.1 C 语句概述	111	9.1.3 字符数组与字符串	133
7.1.2 结构化程序	111	9.2 习题部分	136
7.1.3 条件语句	112	9.2.1 选择题	136
7.1.4 开关(switch)语句	113	9.2.2 填空题	137
7.2 习题部分	114	9.2.3 改错题	138
7.2.1 选择题	116	9.2.4 编程题	138
7.2.2 填空题	118	9.3 习题部分参考答案	138
7.2.3 改错题	118	9.3.1 选择题参考答案	138
7.2.4 编程题	118	9.3.2 填空题参考答案	139
7.3 习题参考答案	118		
7.3.1 选择题参考答案	118		

9.3.3 改错题参考答案	139	12.1.3 枚举	168
9.3.4 编程题参考答案	139	12.1.4 类型定义	168
第10章 函数与变量	142	12.2 习题部分	168
10.1 本章要点	142	12.2.1 选择题	168
10.1.1 概述	142	12.2.2 填空题	170
10.1.2 函数	142	12.2.3 编程题	171
10.1.3 变量及其存储类别	144	12.3 习题部分参考答案	172
10.2 习题部分	145	12.3.1 选择题参考答案	172
10.2.1 选择题	145	12.3.2 填空题参考答案	172
10.2.2 填空题	147	12.3.3 编程题参考答案	173
10.2.3 改错题	148	第13章 位运算与文件	175
10.2.4 编程题	149	13.1 本章要点	175
10.3 习题部分参考答案	149	13.1.1 位运算	175
10.3.1 选择题参考答案	149	13.1.2 文件	176
10.3.2 填空题参考答案	150	13.2 习题部分	178
10.3.3 改错题参考答案	150	13.2.1 选择题	178
10.3.4 编程题参考答案	150	13.2.2 填空题	179
第11章 指针与编译预处理	152	13.2.3 编程题	180
11.1 本章要点	152	13.3 习题部分参考答案	180
11.1.1 地址与指针	152	13.3.1 选择题参考答案	180
11.1.2 指针的运算	152	13.3.2 填空题参考答案	181
11.1.3 指针的类型	153	13.3.3 编程题参考答案	182
11.1.4 宏替换	156	第14章 C语言二级考试模拟题	183
11.1.5 文件包含的概念	156	14.1 笔试模拟试卷(一)	183
11.2 习题部分	156	试题参考答案	194
11.2.1 选择题	156	14.2 笔试模拟试卷(二)	195
11.2.2 填空题	159	试题参考答案	206
11.2.3 改错题	161	14.3 笔试模拟试卷(三)	207
11.2.4 编程题	161	试题参考答案	219
11.3 习题部分参考答案	161	14.4 笔试模拟试卷(四)	220
11.3.1 选择题参考答案	161	试题参考答案	231
11.3.2 填空题参考答案	163	14.5 笔试模拟试卷(五)	232
11.3.3 改错题参考答案	164	试题参考答案	243
11.3.4 编程题参考答案	164	14.6 笔试模拟试卷(六)	245
第12章 结构体与共用体	166	试题参考答案	255
12.1 本章要点	166	14.7 上机模拟试卷(一)	256
12.1.1 结构体	166	14.8 上机模拟试卷(二)	259
12.1.2 共用体	167	14.9 上机模拟试卷(三)	262

14.10	上机模拟试卷（四）	267	附录 C 语言二级考试大纲(2005 年)	
14.11	上机模拟试卷（五）	270		280
14.12	上机模拟试卷（六）	273		
14.13	上机模拟试卷（七）	276		

C 语言

课程设计篇

本篇要点：

- (1) 本篇是初学者上机操作的指导。
- (2) 介绍 C 语言课程设计的理论指导。
- (3) 介绍 C 语言课程设计的实例指导。
- (4) 在图像与动画编程上内容比较丰富。

第 1 章 Turbo C 2.0 集成开发环境介绍

1.1 Turbo C 2.0 环境及启动

Turbo C 2.0 是 Borland 公司 1987 年开发的 C 语言源程序处理软件。该软件具有速度快、效率高、功能强的特点,因而,很快成为 C 程序开发的主流工具。

Turbo C 2.0 可由纯 DOS 环境或 Windows 平台下的 MS-DOS 启动。若 Turbo C 2.0 安装在 D 盘的根目录下,可以进行如下操作:

```
D:\>cd turboc 2
```

```
D:\ turboc 2>tc
```

启动后进入 Turbo C 2.0 集成编译环境界面,如图 1.1 所示。

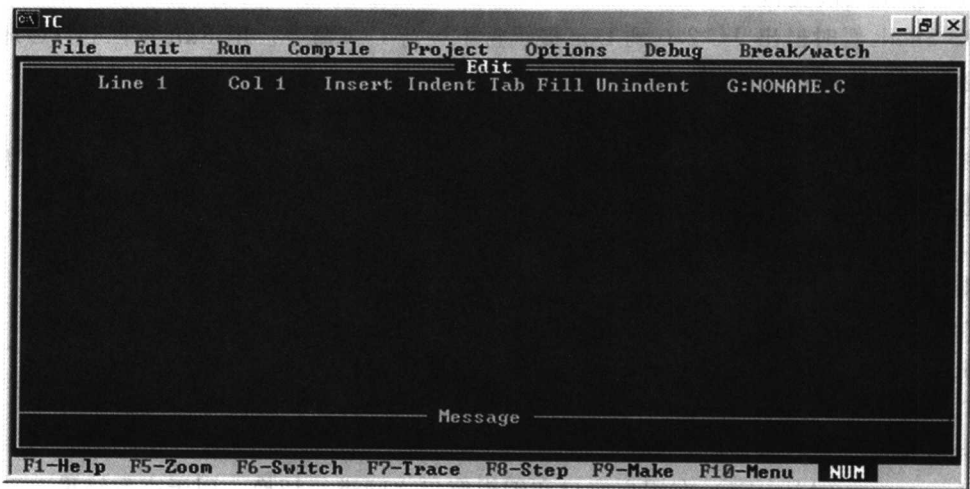


图 1.1 Turbo C 2.0 集成编译环境界面

注意:

(1) 如果希望在 Turbo C 2.0 中输入汉字,应该首先启动 MS-DOS 并进入 C:\Windows 目录,然后再输入:pdos95 回车,这样就可以把汉字输入法装入内存,最后再进入 Turbo C 2 目录并键入 tc,从而启动了 Turbo C 2.0。

(2) 源程序中非汉字部分必须在英文状态输入。

(3) 如果出现找不到 stdio.h、conio.h 等 include 文件错误,以及出现 cos.obj 无法连接之类的错误就应该明白这些问题的出现是由于没有设置好路径引起的。

正确的路径设置方法为:单击 Options—>Directories 调整。

Include Directories 为: [TC2 所在目录]/include;

Library 为: [TC2 所在目录]/lib;另外 output 输出目录请自己设置一个工作目录,以

免混在一起。

菜单栏包括以下命令:File(文件菜单)、Edit(编辑菜单)、Run(运行菜单)、Compile(编译菜单)、Project(工程菜单)、Debug(调试菜单)、Break/Watch(断点/查看菜单)。菜单栏下面是源程序编辑窗口。在此窗口内可以建立和编辑源程序。

1.2 菜单命令简介

1. File 菜单

Load(F3):加载文件。可以直接按指定路径和文件名装入,也可从文件列表中选择。

Pick(Alt+F3):选择文件。从最近装入编辑窗口的 8 个文件列表中选择。

New:建立新的源程序文件。默认的文件名是 NONAME.C。

Save(F2):将编辑区中的文件存盘。

Write to:文件另存。

Directory:显示源程序文件的存储路径。

Change dir:改变目录。

OS Shell:暂时退出 TC 2.0 到 Dos 提示符下运行 Dos 命令。用 Exit 返回到 TC 环境。

Quit(Alt+X):退出 TC 2.0 到 Dos 提示符下。

2. Edit 菜单

该菜单下无子菜单。此编辑状态下的有关操作与 Edit 编辑系统的编辑方法相似。编辑状态下的有关功能键,如表 1.1 所示。

3. Run 菜单

Run(Ctrl+F9):运行程序。对当前编辑的文件先编译、连接再运行。

Program reset(Ctrl+F2):程序重启。终止当前的调试,释放分给程序的空间。

Go to cursor(F4):调试程序时,使程序运行到光标处。

Trace into(F7):使程序运行时有亮条显示当前执行的函数或过程的位置。

Step over(F8):单步执行命令,一次执行一条语句。

User screen(Alt+F5):在用户窗口和编辑窗口之间进行切换。用于查看结果。

4. Compile 菜单

Compile to obj:编译源程序生成目标文件。

Make EXE file:生成可执行文件。

Link EXE file:连接成可执行文件。

Build all:编译工程中的所有文件,打包生成可执行文件。

Primary C file:指定编译的主文件。

Get info:获得当前的相关信息(路径、源文件名及大小、编译中的错误数等)。

表 1.1 编辑状态下的功能键

功 能 键	功 能
F1	得到 TC 编辑命令的帮助信息
F5	编辑窗口最大化
F6	在编辑窗口与信息窗口之间进行切换
F10	在编辑状态下激活主菜单
Ctrl+Y	删除光标所在的行
Ctrl+T	删除光标位置的一个词
Ctrl+KB	设置块头
Ctrl+KK	设置块尾
Ctrl+KV	块移动
Ctrl+KC	块拷贝
Ctrl+KY	块删除
Ctrl+KH	块隐藏
Ctrl+KW	将编辑块写入文件
Ctrl+KR	块读出
Ctrl+Kp	块文件打印
Ctrl+F1	若光标处为库函数,则得到该函数的帮助信息
Ctrl+Q[	查找 TC 双界符的后匹配符
Ctrl+Q]	查找 TC 双界符的前匹配符

5. Project 菜单

Project name:工程文件(.PRJ)名。

Break make on:终止编译。

Auto dependencies:编译时源文件与目标文件的时间对应检查开关。

Clear project:清除工程文件名。

Remove messages:删除信息窗口中的信息。

6. Options 菜单

Include directories:TC 2.0 系统文件所在目录。

Library directories:TC 2.0 库文件所在目录。

Output directory:输出目录,即生成的目标文件和可执行文件所在的目录。

Turbo C directory:TC.exe 文件所在的目录。

Pick file name:定义加载的 Pick 文件名。

Current pick file:当前加载的 Pick 文件名。

7. Debug 菜单

Evaluate(Ctrl+F4):设置要计算结果的表达式。

Call stack(Ctrl+F3):检查堆栈情况。

Find Function:显示规定的函数。

Refresh display:恢复编辑窗口的内容。

Display swapping:切换显示窗口。

Source debugging:反汇编查找源程序。

8. Break/Watch 菜单

Add watch:在监视窗口插入监视表达式。

Delete watch:删除监视窗口当前监视表达式。

Edit watch:在监视窗口编辑监视表达式。

Remove all watches:从监视窗口删除所有的监视表达式。

Toggle breakpoint (Ctrl+F8):设置或删除光标所在的行为断点。

Clear all breakpoints:清除所有的断点。

View next breakpoints:移动光标到下一个断点。

1.3 程序的编辑、编译与运行

1. 建立新文件

按功能键 F10 后,用光标移动键将亮条选中 File 菜单或用 Alt+F 键打开 File 菜单,再用鼠标或“↓”、“↑”键选中 New 命令项回车,这样就可以建立一个新文件了。若用鼠标或“↓”、“↑”键选中 Load 命令,则可以装载一个存于外部介质上的 C 语言源文件。

对源文件进行建立、修改等编辑操作之后,要按 F2 键保存或者在关闭编辑窗口时回答系统的“是否保存对源程序的修改”的询问,然后按提示操作,保存源程序。

2. 源程序的编译连接和运行

对于已经编辑好的源程序,可以用 Run 菜单中的 Run 命令或按 Ctrl+F9 键,对源程序进行编译、连接和运行。

源程序在建立、编辑过程中,如果有语法错误,在对源程序进行编译的过程中,TC 2.0 编译系统会给出错误信息提示,并停止编译且用亮条或彩条指示出错的语句行,以便用户检查修改。用户对源程序进行修改之后,再进行编译。如此反复,直至通过编译。

对源程序进行编译之后,系统将生成扩展名为“.obj”的目标文件,存于磁盘上。然后系统经过目标文件的连接(LINK)生成扩展名为“.exe”的可执行文件。

请注意,TC 2.0 系统在编译过程中只能检查出语法错误,而源程序的逻辑错误、算法错误是检查不出来的。也就是说,有逻辑错误的程序可以编译通过,但不能运行出正确结果或压根就不能运行而死机。若此种情况发生,源程序又没保存,恢复源程序是非常麻烦的。因此,建议每次对源程序进行修改后都要按 F2 键对源程序进行保存。

3. 看运行结果

TC 2.0 集成开发环境中有两个窗口:一个是编辑窗口,另一个是用户窗口。源程序的运行结果显示在用户窗口。而用户窗口是隐含的。用户要想看到运行结果,可以在编辑窗口中按下 Alt+F5 键进行编辑窗口和用户窗口的切换(也可以用 Run 菜单中的 Userscreen 命令)。

4. 执行文件的生成与运行

在上面的运行步骤中系统是先生成可执行文件然后再执行它。用户在用户窗口中看见的运行结果,是系统执行扩展名为“. exe”的可执行文件的结果。我们可以在 Options 菜单中的 Outputdirectory 命令项中显示的目录路径中查看“*. obj”和“*. exe”文件。

5. 其他编译和调试操作

调试程序时,按下 F8 键,可以单步执行程序;利用 Break/Watch 菜单中的 Add watch 命令可以进行单步执行方式下的变量监视;利用 Break/Watch 菜单中的 Toggle breakpoint 命令可以设置断点,使程序运行到断点时暂停,按 Alt+F9 键可以使程序从中断处继续运行。还有一些其他的调试操作,在此不赘述。

第2章 C语言课程设计理论指导

2.1 Turbo C 2.0 程序设计初步

2.1.1 Turbo C 2.0 程序设计基本步骤

一般来说,程序设计方法主要包括三个基本步骤。

第一步:分析问题。

第二步:画出程序的基本轮廓。

第三步:实现该程序。

(1) 编写程序。

(2) 测试和调试程序。

(3) 提供数据打印结果。

下面说明每一步的具体细节。

第一步:分析问题,在这一步你必须:

(1) 作为解决问题的一种方法,应该确定要产生的输出数据。同时作为这一子步的一部分,还应该定义表示输出的变量。

(2) 确定需要产生的输入数据,作为这一子步的一部分,也应该定义表示输入的变量。

(3) 制定一种算法,它通过有限次的数据输入来获取数据的输出。这种算法定义为结构化的顺序操作,以便在有限步内解决问题。就数字问题而言,这种算法包括获取输出的计算,但对非数字问题来说,这种算法包括许多文本和图元处理操作。

第二步:画出程序的基本轮廓。

在这一步,要用一些句子(伪代码)来画出程序的基本轮廓。每个句子对应一个简单的程序操作。对于一个简单的程序来说,通过列出程序顺序执行的动作,便可直接产生伪代码。然而对于复杂一些的程序,则需要将大致过程有条理地进行组织。对此,应使用自上而下的程序设计方法。

在使用自上而下的程序设计方法时,要把程序分割成几段来完成。同时列出每段要实现的任务,这样做以后程序的轮廓也就有了,我们称之为主模块。当一项任务出现在主模块时,我们仅用其名加以标识,并未指出该任务完成的具体方法。这方面的内容将留给程序设计的下一个阶段来讨论。我们将程序分为几项任务只是对程序进行初步的设计。整个程序设计可以归结为如图 2.1 所示的流程图。

如果把主模块的每项任务再扩展成一个模块,并根据子任务进行定义的话,那么程序设计就更为详细了,如图 2.2 所示。这些模块称为主模块的子模块。程序中许多子模块之间的关系可以像图 2.2 那样归结为一张图。这种图称为结构图。只画出模块的轮廓,可以

不必考虑细节问题。如果要考虑细节问题的话,必须再使用子模块,将各个模块求精,达到第三级设计。继续这一过程,直到说明了程序的全部细节。这一级一级的程序设计过程称之为逐步求精法。在编写程序之前,使程序逐步求精,对我们来说是个很好的程序设计实践过程,而且这样做也会使你养成良好的设计习惯。

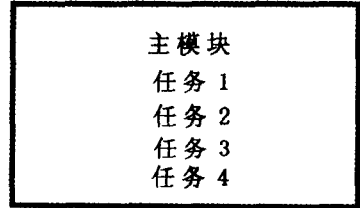


图 2.1 流程图

刚才我们描述了程序设计中自上而下的逐步求精程序设计方法。实际上我们设计程序也正是从程序的“顶部”开始一直考虑到程序“底部”的。

第三步:实现该程序。

程序设计的最后一步就是编写源代码。在这一步要把模块的伪代码翻译成 Turbo C 语句。对于源程序来说,它还应该包含注释部分,目的就是対源程序的主要部分的思路进行解释。此外源程序还应该包含调试程序阶段,以便测试程序的运行情况是否符合设计要求,并允许查找编程错误。一旦程序运行情况良好,就可以去掉调试程序段。

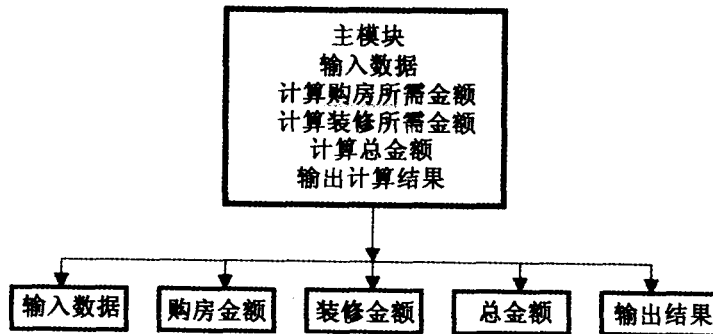


图 2.2 结构图

2.1.2 源程序的输入、编译和运行

C 语言是一种高级语言,用 C 语言编写的程序被称为源程序,存放用 C 语言所写源程序的文件名的最后两个字符一般必须为“.c”。计算机硬件不能够直接执行源程序,必须将源程序翻译成二进制目标程序。翻译工作是由一个被称为编译程序的程序来完成的。翻译的过程称之为“编译”,编译的结果称之为目标程序,存放目标程序的文件名的后缀一般为“.obj”或“.o”。源程序被翻译成目标程序后,便可以进行“连接”。连接的目的是使程序变成可以在计算机上执行的最终形式。在这一阶段,存在于系统程序库的库函数程序要与目标程序进行连接,连接的结果称为执行程序,存放执行程序的文件名字一般以“.exe”结尾。

在 Turbo C 2.0 集成开发环境中建立一个新程序通常需要以下几个步骤:

- (1) 在编辑器中编写源文件。
- (2) 生成可执行文件。

当进入 Turbo C 2.0 主屏后,按 F3 键,即可在随之出现的框中输入文件名,文件名可以带“.C”也可以不带(此时系统会自动加上)。输入文件名后,按回车键,即可将文件调