

Предисловие  
О компиляторе и среде разработки  
Как работать с книгой?  
Оформление решений  
ЧАСТЬ 1. Примеры и задачи  
Объявление переменных  
Инструкция присваивания  
Вывод на консоль  
Ввод с консоли  
Программы с линейной структурой  
Выбор  
Инструкция *if*  
Инструкция *switch*  
Циклы  
Цикл *for*  
Цикл *do... while*  
Цикл *while*  
Массивы  
Символы и строки  
Функции  
Классы и объекты  
Файлы  
Рекурсия  
ЧАСТЬ 2. Справочник  
Структура программы  
Основные типы данных  
Целые числа  
Вещественные числа  
Символы  
Строки  
Массивы  
Инструкция присваивания  
Выбор  
Инструкция *if*  
Инструкция *switch*  
Циклы  
Цикл *for*  
Цикл *do ... while*  
Цикл *while*  
Объявление функции  
Стандартные функции  
Функции ввода/вывода  
*printf*  
*scanf*  
*puts*  
*gets*  
*putch*  
*getch*  
*cputs*  
*cprintf*  
*sprintf*  
Функции работы с файлами

*fopen*  
*fprintf*  
*fscanf*  
*fgets*  
*fputs*  
*ferror*  
*feof*  
*fclose*

#### **Функции работы со строками**

*strcat*  
*strcpy*  
*strlen*  
*strcmp*  
*strlwr*  
*strupr*  
*strset*  
*strchr*

#### **Математические функции**

*abs, fabs*  
*acos, asin, atan, acosl, asinl, atanl*  
*cos, sin, tan, cosl, sinl, tanl*  
*exp, expl*  
*pow, powl*  
*sqrt*  
*rand*  
*srand*

#### **Функции преобразования**

*atof*  
*atoi, atol*  
*gcvt*  
*itoa, ltoa, ultoa*

#### **ПРИЛОЖЕНИЯ**

**Приложение 1. Таблица ASCII кодировки символов**

**Приложение 2. Представление информации в компьютере: десятичные, двоичные и шестнадцатеричные числа**

**Предметный указатель**