

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