

目录

C程序快速入门

介绍	1.1
C程序基本认识	1.2
数据类型等	1.3
标识符、变量与常量	1.3.1
数据类型	1.3.2
C程序语句	1.3.3
输入、输出函数	1.3.4

C语言的运算符和表达式

算术运算	2.1
运算符与表达式	2.1.1
算术运算符和算术表达式	2.1.2
赋值运算	2.2
赋值运算符	2.2.1
自增1（自减1）运算符	2.2.2
类型转换等运算	2.3
类型转换	2.3.1
逗号运算符	2.3.2
容量运算符	2.3.3
位运算符	2.3.4

选择结构

关系运算符和逻辑运算符	3.1
if语句	3.2
switch语句	3.3

循环结构

while循环	4.1
do-while循环	4.2
for循环	4.3
break和continue语句	4.4

数组

一维数组	5.1
二维数组	5.2
字符数组	5.3
字符数组	5.3.1
字符串处理函数	5.3.2

C语言学习笔记

本书主要记录我学C语言时所记录的笔记，其中主要是我从参考书上摘录下来的

可以关注我的微信公众号：我的数学世界

我的博客（这个19年底左右就会停）[我的数学世界](#)

或者这个博客[我的数学世界](#)

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-25 21:44:56

C程序基本认识

C程序的基本框架为：

```
#include "stdio.h"
main()
{
    <语句系列>
}
```

其中 `#include "stdio.h"` 为编译预处理命令，位于程序开始，命令后无分号

`main()` 是C程序的主函数，任何C程序有且仅有一个主函数，都从主函数处开始执行，`main`是函数名，`()`表示这个函数没有参数，“{”和“}”括起来的部分叫函数体，分别表示函数体的开始与结束

语句用于描述对象以及对对象的操作，语句写在函数体中，以分号结尾

一行可以写一个或多个语句

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-25 20:19:04

数据类型等

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-26 22:39:57

标识符、变量与常量

1. 标识符

需要人为命名的如：变量名，符号常量名，函数名，数组名，文件名等对象称为变量名

规定：

1. 只能由英文字母、下划线、数字组成，只能以字母或下划线开头，但下划线开头的多为系统定义的变量
2. 变量名区分大小写，但通常用小写（可读性）
3. 标识符的可辨识长度在不同系统有不同规定，最短为8个，最长为32个。一般不超8个
4. 不能用系统保留字（关键字）作为标识符，C语言有32个

2. 变量

程序数据中的两种形式：常量和变量，常量不能改变，变量可变

变量要先声明（定义）后使用且命名遵循标识符的命名规则，定义的任务要包括变量的类型（`int`, `float`），变量的名字和初值，例如：`int a, sum=0;` 为定义`a`，`sum`变量为整型变量，`a`的初值不确定，`sum`初值为0，且通过赋值运算符 `=` 可以改变变量值

3. 常量

`main`函数前用 `#define PI 3.14` 称为宏定义命令，它定义`PI`代表常量3.14，符号常量不能改变

符号常量还可以用`const`和类型说明符来声明如：`const float PI = 3.14;`

符号常量通常用大写

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-28 15:25:53

数据类型

- 基本类型
 - 整型 (int)
 - 字符型 (char)
 - 实型 (float、double)
- 构造类型
 - 数组
 - 结构体
 - 共用体
 - 枚举型
- 指针类型
- 空指针 (void)

1. 整型数据

- 整型常量
 - 十进制整数
 - 0开头的八进制整数
 - 0x开头的十六进制整数
- 整型变量

[unsigned] int、[unsigned] short [int]、[unsigned] long [int]

方括号内的部分可以缺省不填

2. 实型（浮点型）数据

- 实型常量
 - 小数形式
 - 指数形式，如123e3、123E3、123E+3、1.23e5都表示 123×10^3 e（E）前必须有数，且e（E）后必须为整数
- 实型变量

可定义为单精度型 float、双精度型 double、长双精度型 long double

较大数和较小数进行加减等运算时会被忽略

3. 字符型数据

- 字符型常量
 - 以单引号括起来的一个字符如 'a','+', '2',' ' 等
 - 以"\"开头的特殊字符（转义字符）有的转为控制码，有的转为字符本身如下：

转义字符	功能
\a	警告响铃
\b	退格

\f	走纸
\n	换行
\r	回车
\t	水平制表
\v	垂直制表
\\	反斜杠
\'	单引号
\"	双引号
\?	问号
\ddd	1~3位八进制数所代表的字符，如'\101'代表'A'
\xhh	1、2位十六进制数所代表的字符，如'\x41'代表'A'

- 字符串常量

用双引号括起来的字符就是字符串常量，如 `"CHINA"`、`"a"`、`"2"` 等，且内部储存时以 `'\0'` 结尾，常存储在字符数组中

没有字符串变量

[danger] 注意

没有字符串变量

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-27 16:14:15

C程序语句

- 执行语句
 - 表达式语句 `t=a; a++`
 - 函数调用语句 `printf("a=%d,b=%d\n",a,b);`
 - 流程控制语句
- 声明语句
 - `int a,b,t;` 为声明语句，旨在给变量分配空间以方便存储数据
 - `;` 为空语句，即在要求至少有一条语句但不做执行时使用
- 块语句
 - 语法中要求只能有一条语句，但难以用一条语句表达
 - 形成局部化封装体，一般语句块中定义的量仅在语句块中有效

```
#include "stdio.h"
main()
{
    int x = 1;
    {
        int x = 2;
        {
            int x = 3;
            printf("%d\n",x);
        }
        printf("%d\n",x);
    }
    printf("%d\n",x);
}
```

程序的运行结果为

```
3
2
1
```

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-28 15:30:56

输出、输入函数

1. 格式输出函数

```
printf("格式说明",项目输出表);
```

项目输出表是由逗号分隔的0~n个表达式

格式说明：

- 格式字段
说明项目输出表中各表达式的数据类型、对齐方式、宽度、精度
- 控制字符
- 需要原样输出的字符

格式字段的形式为 %[对齐方式] [宽度和精度说明] 格式符 格式符和%之间不能插入其他字符

printf中常用格式符：

格式符	输出项形式
d,i	十进制整数（正数不输出符号）
x,X	无符号十六进制整数，用X时输出十六进制的大写字母
o	无符号八进制整数
u	无符号十进制整数
f	以小数形式输出实数，隐含输出六位小数
e,E	以指数形式输出实数，用E时指数用E表示
g,G	选用%f或%e格式中输出宽度较短的一种格式，用G时指数用大写表示
c	输出一个字符
s	字符串

[info] 注

整数部分表达宽度小数部分表达精度 %5.2f 表示宽度为5个字符位，精度为保留两位小数

另：

[warning] 注意

宽度说明缺省或小于实际宽度时按实际宽度输出

精度说明缺省时小数部分取六位

默认情况下数据按右对齐输出，当在 % 后使用 - 时则按左对齐输出

在右对齐时宽度说明前加 0 则数据前多余的空位用“0”补齐

2. 格式输入函数

```
scanf("格式说明",地址表列);
```

地址表列指键盘输入的数据应存入的变量地址（&变量），不能是表达式

[info]注

除格式符以外的字符必须按原样输入，一般是输入的间隔字符

如：

```
scanf("a = %d,b = %d",&a,&b);
```

输入的必须是

```
a = 2,b = 3
```

格式说明中指定列宽，系统会按列宽自动截取数据

若使用 * 而不是 & 则将在输入数据时跳过一项，不赋值给任何变量，且不应指定精度

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-27 17:27:23

算术运算

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-28 15:25:46

运算符与表达式

学习运算符时应注意：

1. 运算符的功能
2. 运算符对运算对象的限制
 - o 运算对象个数
 - o 操作数
 - o 运算对象的类型
3. 表达式值的类型
4. 运算符的优先级
5. 结合方向
 - o 左结合
 - o 右结合

C语言运算符的优先级与结合性

优先级	运算符	结合方向		
1	() [] . (取成员) -> (指向成员) ++ -- (后缀)	→ (左结合)		
2	! (逻辑非) ~ (按位取反) ++ -- (前缀) - (负) * (间接引用) & (取地址) sizeof (容量运算)	← (右结合)		
3	* / %	→		
4	+ -	→		
5	<< (左移运算) >> (右移运算)	→		
6	< <= > >= (关系运算)	→		
7	== != (关系运算)	→		
8	& (按位与)	→		
9	^ (按位异或与)	→		
10	\	(按位或)	→	
11	&& (逻辑与)	→		
12	\	(逻辑或)	→	
13	? : (条件运算)	←		
14	= += -= *= /= %= <<= >>= &= ^= \	= (赋值运算)	←	
15	, (逗号运算)	→		

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-28 15:59:48

算术运算符和算术表达式

单目运算符：-（负）+（正）

双目运算符：*（乘）/（除）%（取余）+（加）-（减）

- 单目运算符是右结合，双目运算符是左结合
- 单目运算符优先级高
- 算术运算符要求的操作数为数值型（整型、实型、字符型）
- %要求的两个操作数必须为整型
- 运算对象可以是常量、变量、函数等

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-28 16:16:57

赋值运算

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-28 16:17:48

赋值运算符

= 的作用是将右边表达式的结果存入左边的变量，且左边是合法的变量名

一般形式为：<变量> = <表达式>

[info] 注 以下表达式均合法：

```
int a,b,c;  
a = b = 5;  
a = 6 + ( c = 6 );  
a = ( b = 5 )+( c = 6 );
```

在 = 前加上二元运算符就变成复合的赋值运算符，如 += -= *= /=

```
a += 3; /*相当于a = a + 3;*/  
x *= y + 8; /*相当于x = x * (y + 8);*/
```

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-28 19:55:17

自增1（自减1）运算符

`x += 1;` 和 `x++;` 等价

`++`和`--` 叫自增1和自减1运算符

前缀和后缀的区别：

```
y = x++; /*相当于y = x; x += 1;*/  
y = x--; /*相当于x += 1; y = x;*/
```

[danger] 注意

如果有

```
int i = 5;  
printf("%d", i++);
```

在不同的系统中会输出不同的结果，为6或5，所以最好不要这么写

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-28 20:09:44

类型转换等运算

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-28 20:11:44

类型转换

1. 自动类型转换

- 非赋值运算的类型转换

运算中char, short型都将转换成int型, 所有unsigned short型转换成unsigned型, 所有long型转换成unsigned long型, 所有float型转成double, 若数据类型仍不一致, 则低级(占字节少的类型)向高级(占字节多的类型)转换

- 赋值运算的类型转换

赋值运算符两边数据类型不同时, 右侧向左侧转换

例如

```
int a,j,y;
float b;
long d;
double c;
y = j + 'a' + a * b - c / d;
```

其运算顺序和隐含的类型转换如下:

1. 计算 `a*b`, 结果为double型
2. 计算 `c/d`, 结果为double型
3. 计算 `j+'a'`, 结果为整型
4. 将1和3的结果相加, 结果为double型
5. 将第4步结果减第2步的结果, 结果为double型
6. 给y赋值, 先将第5步的结果double型转成整型, 截掉double的小数部分, 压缩成int型

2. 强制类型转换

一般形式为: (类型名) (须强制转换的表达式)

如:

```
(double)b * 3; /*将b的值转换为double型*/
(int)(x) % a; /*将x的值转换成int型, 再做%运算*/
(float)(5 % 3); /*将5%3的结果转换为float型*/
```

[warning] 注意

类型转换是对值而不是对变量, 如:

`(double)x = 7;` 变成了 `((double)x) = 7;`, 错误

类型转换是一元运算符, 优先级与一元运算符相同

powered by Gitbook该文件修订时间: 2019-02-28 21:25:38

逗号运算符

逗号运算符又叫“顺序求值”运算符，它用逗号连接若干表达式顺序求其值

一般形式为：

表达式1, 表达式2,..., 表达式n

逗号表达式先求表达式1的值，再求表达式2的值，整个表达式的值是最后一个表达式的值，且逗号运算符的优先级最低，如：

`a = 3 * 5, a * 4;`

第一表达式 `a = 3 * 5` 的值是15，第二表达式 `a * 4` 的值是60，整个表达式的值是60

，除做运算符以外，还常做分隔符

如：

```
int a,b,c;  
printf("%d,%d,%d\n",a,b,c);
```

其中，作为分隔符，若第二行改为 `printf("%d",(a,b,c))`，则 `(a,b,c)` 为逗号表达式，值为c的值

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-28 21:36:16

容量运算符

一元运算符**sizeof**的使用形式为:

`sizeof(目标)`

其功能是返回该目标所占的字节

目标可以为:

1. `int`, `float` 一类的类型符
2. `a+b` 形式的表达式
3. 数组或结构

[danger] 注意

`sizeof()`不是函数，是运算符，结果是无符号整数！

`sizeof()`不是函数，是运算符，结果是无符号整数！

`sizeof()`不是函数，是运算符，结果是无符号整数！

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-28 21:40:46

位运算符

位运算符只能作用于整数分量，即有无符号的char，short，int，long型

除~是一元运算符外，全为二元运算符

位运算符：

运算符	功能	
&	按位与	
		按位或
^	按位异或	
<<	左移	
>>	右移	
~	求反	

1. 按位与（&），按位或（|），按位异或（^）

前三个运算分别对二进制每一位按照真值表运算

&：当两个都是1时返回1，否则返回0

|：当两个都是0时返回0，否则返回1

^：当两个都为0或都为1时返回0，否则返回1

2. 按位左移（<<），按位右移（>>）

将二进制位左移或右移若干位，左移一位相当于乘2，右移一位相当于除2

左移时右边的空位用0填充

右移时若右移无符号量则左边用0填充，若右移有符号量则左边空出的位数用符号位填充（算术移位）或用0填充（逻辑移位）

3. 按位求反（~）

求整数的反码，即将0变为1，1变为0

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-02-28 22:13:59

关系运算符和逻辑运算符

1. 关系运算符和关系表达式

关系表达式是用关系运算符和括号将运算对象（常量、变量、函数等）连接起来的式子

关系运算符共有六种：

< <= > >= == !=

前四种运算符 < <= > >= 运算级相同，后两种运算符 == != 运算级相同，且前四种高于后两种

关系运算符优先级低于算术运算符但高于赋值运算符

[warning] 注意

若关系表达式成立，则表达式的值为“真”，用整数“1”表示

若关系表达式不成立，则表达式的值为“假”，用整数“0”表示

2. 逻辑运算符和逻辑表达式

逻辑运算符：

&& （逻辑与）
|| （逻辑或）
! （逻辑非）

优先级：

! > 算术运算符和关系运算符 > && > ||

逻辑运算真值表：（真为T，假为F）

a	b	!a	!b	a&&b	a\	\	b
T	T	F	F	T	T		
T	F	F	T	F	T		
F	T	T	F	F	T		
F	F	T	T	F	F		

- 逻辑运算符中所有非零数值均认为真
- 逻辑运算中并非所有运算符都会被执行
 - a&&b&&c 中当a为真时才判断b的值，当a和b均为真时才判断c的值
 - a||b||c 中a为假时才会判断b的值，当a和b均为假时才判断c的值

3. 条件运算符和条件表达式

条件表达式的格式为：表达式1?表达式2:表达式3

求解过程为：

判断表达式1的值，若为真，则执行表达式2，否则执行表达式3

if语句

1. 简单选择结构

语句形式为：

```
if(表达式)
    语句;
```

2. 二路选择结构

语句形式为：

```
if(表达式1)
    语句1;
else(表达式2)
    语句2;
```

3. 多路选择结构

```
if(表达式1)
    语句1;
else if(表达式2)
    语句2;
.....
else if(表达式n)
    语句n;
else
    语句n+1;
```

[warning] 注意

这一节并没记完，因为我觉得if嵌套什么的太简单了，没得说（我就是懒得记），实在想看就给我说或者看我心情

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-03-01 17:03:40

switch语句

一般形式:

```
switch(表达式)
{
    case 常量表达式1: 语句1;
        break;
    case 常量表达式2: 语句2;
        break;
    ...
    case 常量表达式n: 语句n;
        break;
    default: 语句n+1;
}
```

在执行时先计算switch后的表达式的值，再与1~n个常量表达式的值进行比较，当表达式的值与某个case后常量表达式的值相等时，则执行该case后的语句，然后执行break语句跳出switch结构，若所有常量表达式的值都不等于switch后表达式的值，则执行default后的语句

注意:

1. case后的常量表达式的值应与switch后的表达式的值类型一致且都为整型或字符型
2. 同一个switch语句中所有case后常量表达式的值必须互不相同，否则会发生冲突
3. 当表达式的值与某个case后常量表达式的值相等时，则执行该case后的语句，然后执行break语句跳出switch结构，若所有常量表达式的值都不等于switch后表达式的值，则执行default后的语句
4. 各case和default顺序可以改变，但default前置时要加 break;，最后的语句可以不加 break;
5. 多个case可以用一组执行语句，直到遇到 break; 才停止，否则执行其后所有case（default）的执行语句
6. 每个case后可有任意多个语句，且无需使用花括号

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-03-01 18:42:58

while循环

语句形式:

```
while(表达式)  
    语句;
```

执行过程:

当表达式的值为真时，执行循环体一次，再判断表达式的值，并重复上述过程，直到表达式的值为假时才结束循环

说明:

- 特点为：先判断表达式，再执行语句
- 若循环体包含一个以上语句，应用花括号括起来，以复合语句形式出现，若不加花括号，则只执行到第一个花括号处结束

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-03-01 20:05:09

do-while循环

一般形式：

```
do  
    语句;  
while(表达式);
```

执行过程：

先执行一次指定的循环体语句，然后判别表达式，当表达式的值为非零（真）时，返回重新执行循环体语句，直到表达式的值等于0为止

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-03-01 20:09:05

for循环

一般形式:

```
for(表达式1;表达式2;表达式3)
    语句;
```

说明:

1. 表达式1: 一般为赋值表达式, 为循环控制变量赋初值
2. 表达式2: 一般为关系表达式或逻辑表达式, 作为控制循环结束的条件
3. 表达式3: 一般为赋值表达式, 为循环控制变量增量或减量

for(i = 1, sum = 0; i <= 100, i++) sum = sum + i 相当于

```
i = 1, sum = 0;
while(i <= 100)
{
    sum = sum + i;
    i++;
}
```

说明:

1. for语句一般形式中表达式1可以省略, 但 ; 不能省略, 次时应在for前给循环变量赋初值
2. 若表达式2省略, 则默认始终为真
3. 表达式3也可省略, 但需自行设置终止条件
4. 可以省略表达式1和3
5. 可以均省略, 此时循环不会退出
6. 表达式1和3可以是任意表达式
7. 表达式2可以是关系表达式、逻辑表达式、数值表达式、字符表达式

powered by Gitbook 该文件修订时间: 2019-03-01 20:51:13

break和continue语句

`break;`

终止switch或循环语句的执行，跳出当前break所在的控制结构，转去执行后继语句

1. 只能在循环体内和switch语句体内使用break语句
2. 在多重循环嵌套中，break语句仅跳出它所在的那一层循环结构，不能跳出（或终止）多层循环结构

`continue;`

终止本次循环的执行，直接开始下一次循环的执行

[warning] 注意

1. continue语句只能用于循环语句
2. 在（do-）while中continue立即去检查循环控制表达式，在for中立即转向执行表达式3

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-03-01 21:04:09

一维数组

1. 定义

一般形式：

```
类型名 数组名[常量表达式]
```

其中：

1. 数组的命名符合命名规则
2. “类型名”指数组存储数据的类型，可以为int、float、char等，也可以为指针或结构体等
3. “[常量表达式]”用来指定数组的长度

2. 一维数组的存储

以 `int a[13]` 为例，元素下标为0~12，元素分别为`a[0]`，`a[1]`，...，`a[12]`共13个元素

3. 一维数组元素的引用

引用形式为：

```
数组名[下标值]
```

其中：

1. 下标值必须在下标值范围内
2. 下标值形式可以为常量、变量、表达式
3. 数组名不代表任意一个元素，例如`a`不代表`a[]`中任意一元素
4. 使用数组元素时可以把他们看作同类型变量使用

4. 一维数组的初始化

一维数组的初始化有两种方法：

1. 给数组的全部元素赋初值

```
int a[5] = {0,1,2,3,4};
```

在给定全部元素赋初值的情况下也可以

```
int a[] = {0,1,2,3,4};
```

2. 给数组中的部分元素赋初值

```
int a[5] = {0,1,2};
```

该语句把0，1，2赋给`a[0]`~`a[2]`三个元素，其余默认赋初值为0

5. 一维数组的输入、输出

对于一维数组的输入与输出要用循环语句，例如：

```
#include<stdio.h>
main()
{
```

```
int a[5];
int i;
for(i = 0; i < 5; i++)
    scanf("%d", &a[i]);
for(i = 0; i < 5; i++)
    printf("%d", a[i]);
printf("\n");
}
```

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-03-02 17:29:02

二维数组

1. 定义

一般形式为：

```
类型名 数组名[常量表达式1][常量表达式2]
```

其中二维数组命名规则、类型名与一维数组相同，但[常量表达式1]用来指定二维数组的行数，[常量表达式2]用来指定二维数组的列数

2. 二维数组元素的引用

引用形式为：

```
数组名[下标值1][下标值2]
```

其余特性与一维数组相似

同样的，还可以定义多维数组：

```
int a[4][5][6];
```

3. 二维数组的初始化

二维数组的初始化有两种方法：

- 对数组的全部元素赋初值：

1. 整体赋初值：

```
int a[3][4] = {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12};
```

2. 分行赋初值：

```
int a[3][4] = {{1,2,3,4},{5,6,7,8},{9,10,11,12}};
```

在对全部元素赋初值时，第一维的长度可以省略，如：

```
int a[][4] = {{1,2,3,4},{5,6,7,8},{9,10,11,12}};
```

- 对数组的部分元素赋初值

部分赋值是对数组中各行对应位置的元素赋初值，没有指定元素则自动赋值为0

在对数组的部分元素赋初值时同样可以省略第一维长度的指定

4. 二维数组的输入/输出

二维数组的输入输出需要两重循环，例如：

```
#include<stdio.h>
main()
{
    int a[3][2];
    int i,j;
    for(i = 0;i < 3;i++)
        for(j = 0;j < 2;j++)
```

```
        scanf("%d",&a[i][j]);  
    for(i = 0; i < 3; i++)  
    {  
        for(j = 0; j < 2; j++)  
            printf("%d",&a[i][j]);  
        printf("\n");  
    }  
    printf("\n");  
}
```

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-03-02 21:25:44

字符数组

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-03-02 19:51:06

字符数组

1. 字符数组的定义

字符数组定义方法与一维数组类似，例如

```
char string[100];
```

同样可以定义二维字符数组

[warning] 注意

字符数组和前面一维二维数组基本上都一样，没什么好写的，暂时略过，有需求再加

另：

[danger] 注意

对于字符串的输入输出可用"%s"而不是"%c"

对于含空格的字符串的输入应用多个字符数组，如输入"I am a student"则应：

```
char str1[8],str2[8],str3[8],str4[8];
scanf("%s%s%s%s",str1,str2,str3,str4);
/*这里不用加&，因为字符数组名代表了字符数组的起始地址*/
printf("%s%s%s%s",str1,str2,str3,str4);
```

对于此类问题的解决方案是：

[success] 利用字符串输入/输出函数对字符数组进行输入输出

1. 字符串输入函数gets()的一般形式为：

```
gets(字符数组)
```

例如：

```
char string[50];
gets(string);
```

2. 字符串输出函数的puts()一般形式为：

```
puts(字符数组)
```

例如：

```
char string[50];
gets(string);
puts(string);
```

另：

[warning] 注意

在使用 gets()， puts() 函数时只需提供字符串数组名即可

powered by Gitbook该文件修订时间： 2019-03-02 20:17:07

字符串处理函数

1. `strlen()` 函数

用来测试字符串的长度，一般形式为：

```
strlen(字符数组)
```

其中：

1. 该参数会返回一个整数，数值即字符串的实际长度值（不包括'\0'在内）
2. 参数可以写成字符数组名，也可以是一个字符串常量

2. `strcmp()` 函数

该函数是用来比较两个字符串的大小，一般形式为：

```
strcmp(字符串1,字符串2)
```

其中：

1. 两字符串可以是字符数组名或字符串常量
2. 两字符串比较结果与返回值关系如下：

- i. 若字符串1等于字符串2则返回0
- ii. 若字符串1大于字符串2则返回正数
- iii. 若字符串1小于字符串2则返回负数

3. 字符串的比较规则：

对两字符串从左到右逐个字符相比（按ASCII码值大小比较），直到出现不同或遇到“\0”为止，若全部字符相同，则认为相等，否则，以第一个不同字母的ASCII值比较结果为准

若直接比较大小（`str1>str2` 类型比较的是两个字符串的首地址

3. `strcat()` 函数

该函数是连接两个字符串，一般形式为：

```
strcat(字符数组1,字符数组2)
```

其中：

1. 把字符串2的结果连接到字符串1的后面，结果放在字符数组1中，函数会返回字符数组1的地址，字符数组1必须写成数组名，字符数组2既可以为数组名也可以为字符串常量
2. 字符数组1的长度要足够大以容纳连接的字符串
3. 连接前，两字符数组末尾都有“\0”，连接后仅第二个后面有

4. `strcpy()` 函数和 `strncpy()` 函数

这两个函数是字符串复制函数，一般形式为：`strcpy(字符数组1,字符数组2)`

把字符数组2的值复制进字符数组1中

```
strncpy(字符数组1,字符数组2,n)
```

把字符数组2的前n个字符复制进字符数组1中

其中:

1. 字符数组1要足够大来容纳复制的字符串
2. 函数的返回值是字符数组1的地址
3. 字符数组1必须写成数组名, 字符数组2既可以为数组名也可以为字符串常量

[danger] 注意

`strcpy()` 会把字符数组2后的"`\0`"一并复制进字符数组1

另:

[warning] 注意

不能将一个字符串常量或字符数组直接赋值给一个字符数组

powered by Gitbook该文件修订时间: 2019-03-02 20:42:27