實驗項目-include User_defined(labl 延伸)

一、 本節目的:

- 學習開發 C 語言程式
- 學習如何設計自訂的標頭檔

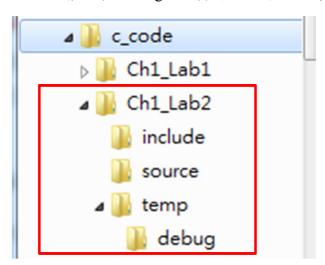
二、 設計重點:

● C語言的前置處理敘述指令

三、 設計步驟:

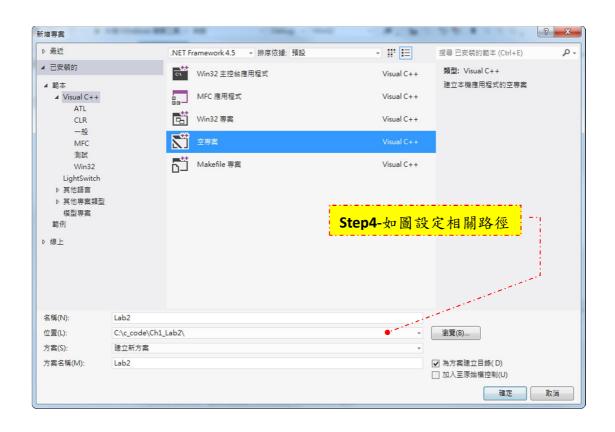
1. 建立新的空專案

Step1-在 C:\c_code 資料夾內新增名為 "Ch1_Lab2" 的資料夾,再於 Ch1_Lab2 資料夾內分別建立 include、source、temp 等資料夾,建立後需要在 temp 資料夾內新增名為 "debug" 的資料夾,建立完成後如下圖

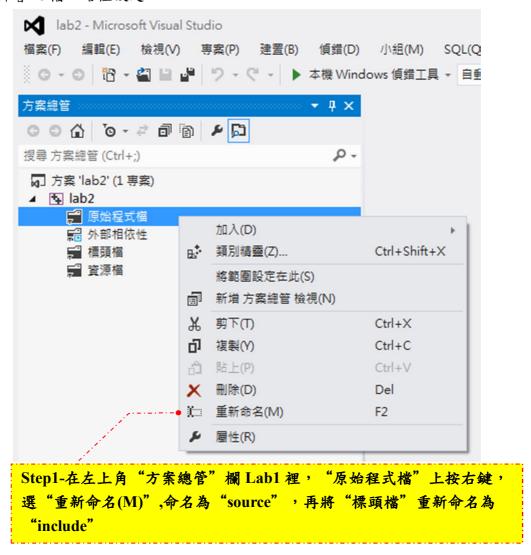


Step2-開啟 Microsoft Visual Studio 視窗畫面後點選左上角 "開始(F)" Step3-點選 "新增(N)" 再點選 "專案(P)"

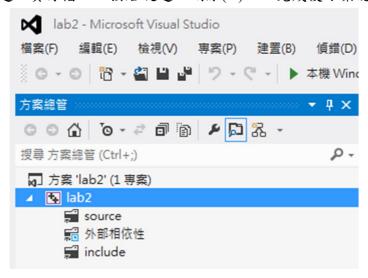


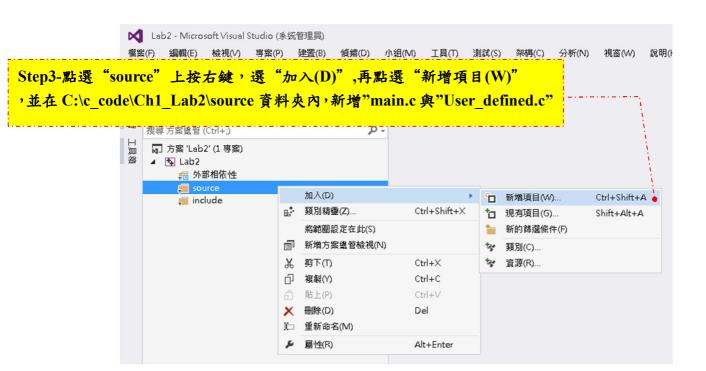


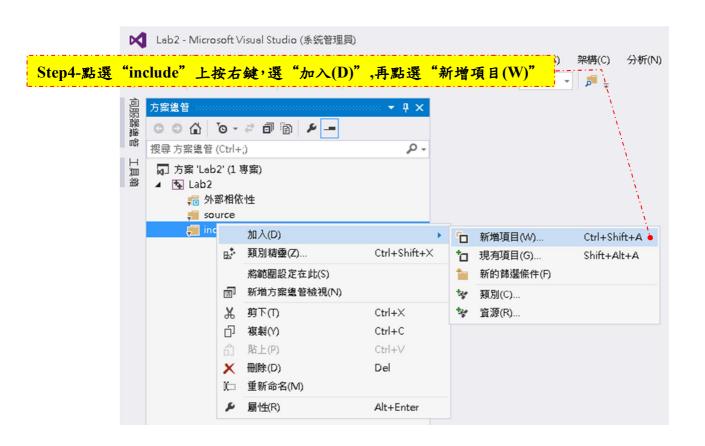
2. 新增 .c 檔、路徑設定

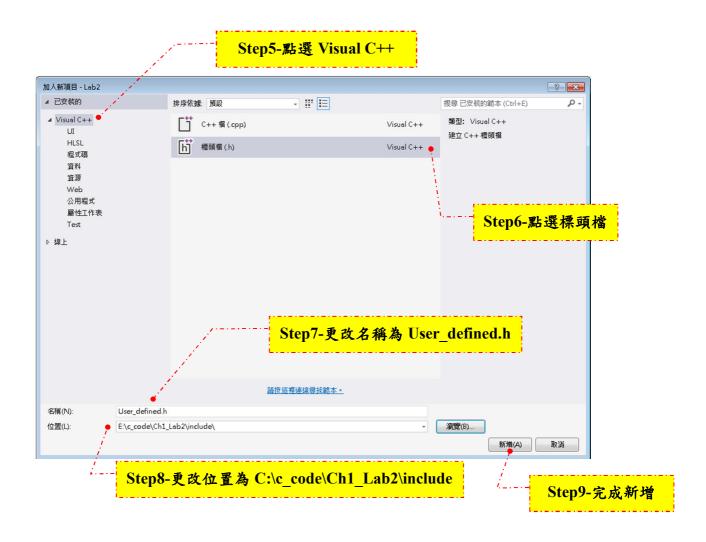


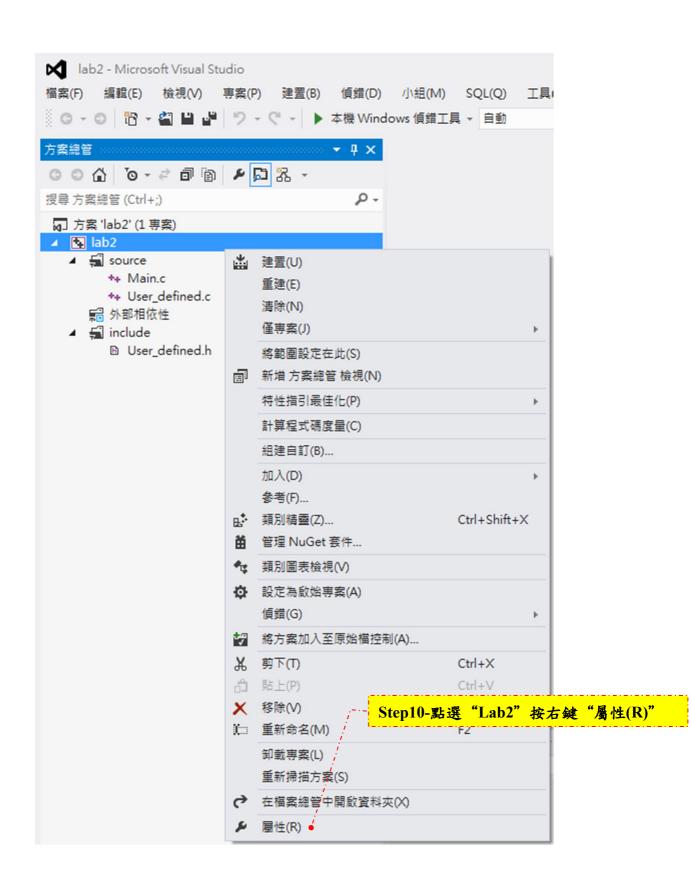
Step2-點選"資源檔",按右鍵選"刪除(D)",完成後方案總管如下圖

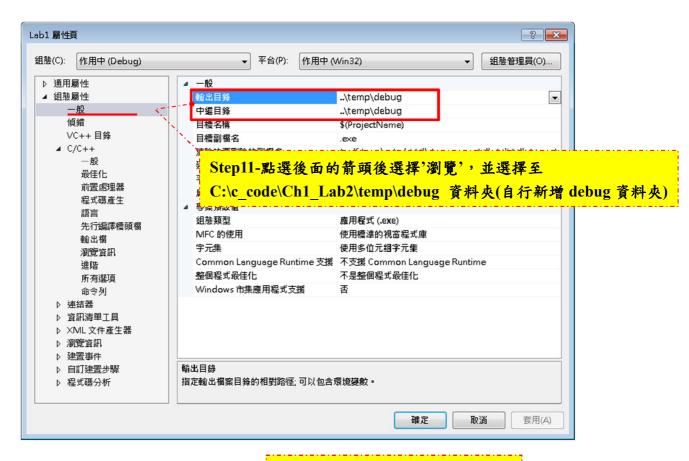




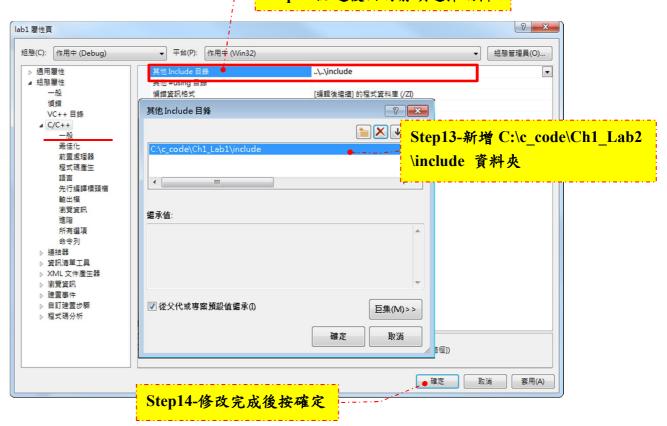




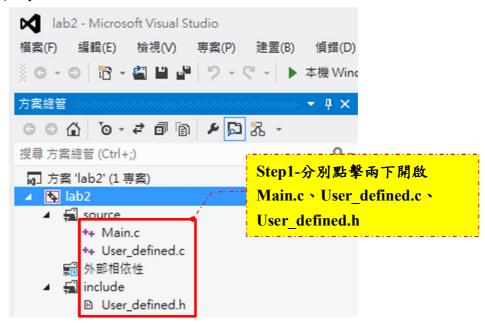


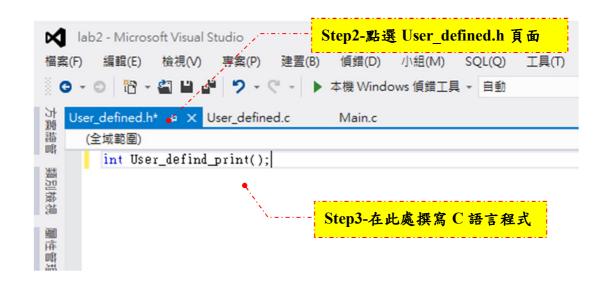


Step12-點選後面的箭頭選擇編輯



3. 撰寫 C 語言程式





```
Step4-點選 User defined.c 頁面
lab2 - Microsoft Visual Studio
檔案(F) 編輯(E) 檢視(V)
                         建置(B)
                   専案(P)
                                偵錯(D)
                                     小組(M) SQL(Q)
 User_defined.c → X
  User_defined.h
                               Main.c
海海
    (全域範圍)
                                   Step5-在此處撰寫 C 語言程式
     ≡#include <stdio.h>
類別
      #include <stdlib.h>
」檢視
     int User_defined_print()
性管理
         printf("Welcome to C\n");
```

```
★ lab2 [執行] - Microsoft Visual Studio
                              建置(B) 偵錯(D) Step6-點選 Main.c 頁面
檔案(F) 編輯(E) 檢視(V)
                       専案(P)
 ○ - ○ 沿 - 當 当 ♪ り -  で - ▶ 維續(C) - 自動
處理序: [3100] lab2.exe

    ▼ 图 暫止 * □ 執行緒:

  User_defined.h
                   User_defined.c
                                      Main.c* ≠ X
報腦
     (全域範圍)
mg.
      ∃#include <stdio.h>
類別檢視
       #include <stdlib.h>
       #include "User_defined.h"
      ⊡int main(void)
           User_defined_print();
                                              Step7-在此處撰寫 C 語言程式
           system("pause");
           return 0;
```

4. 執行與測試程式結果

