



(<https://www.educba.com/software-development/>)

←
(<https://www.educba.com/c-keywords/>)

→ (<https://www.educba.com/command-line-arguments-in-c/>)



Introduction to C Commands

C-это императивный и универсальный язык программирования, который является основой компьютерного и системного программирования. Он поддерживает лексический тип переменных, структурированное программирование и состояние рекурсии. Язык Си используется для предоставления конструкций, которые помогают эффективно сопоставлять машинные инструкции, и поэтому основное использование сегодня лежит в языке ассемблера, который включает в себя операционные системы (<https://www.educba.com/what-is-assembly-language/>) и несколько прикладных программ (<https://www.educba.com/what-is-application-software-its-types/>). Ассортимент варьируется от встраиваемых систем до суперкомпьютеров (<https://www.educba.com/what-is-embedded-systems/>). Первоначальная цель C (<https://www.educba.com/introduction-to-c/>) состояла в том, чтобы использоваться в качестве операционной системы UNIX (<https://www.educba.com/career-in-unix/>) язык программирования. Сегодня он находит большинство своих применений в разработке компиляторов, операционных системах и компьютерных архитектурах (<https://www.educba.com/types-of-computer-architecture/>). Он используется в тех местах, где требуется низкий уровень доступа к памяти и минимальный

объем поддержки во время выполнения. Чтобы выполнить этот язык, вы должны быть осведомлены о командах, которые будут использоваться. В этом посте C commands мы перечислим важные команды C, которые будут важны для вас.





(<https://www.educba.com/software-development/>)

Начните свой курс разработки свободного программного обеспечения

Веб-разработка, языки программирования, тестирование программного обеспечения и другие

1. **#include**: Это основная команда препроцессора заголовочного файла, которая включает стандартный входной и выходной заголовочный файл, такой как `stdio.h`, из репозитория библиотеки C до компиляции программы.

```
#include <stdio.h>
```

2. **int main()**: Эта команда C, как и в большинстве языков программирования, является основной функцией, которая обычно является отправной точкой выполнения программы. Все остальные методы и функции вызываются после выполнения первичной функции `main()`.

```
int main()
```

3. **{**: Это фигурные скобки, которые не только специфичны для языка Си, но и распространены в любом языке программирования. Это указывает на начало определения метода или функции.

```
{
```

4. **/* abc*/**: Текст, написанный внутри `/* и*/`, будет рассматриваться как комментарии и не будет использоваться для выполнения или компиляции. Это просто для того, чтобы дать программисту четкое представление (<https://www.educba.com/concepts-of-programming-languages/>) о сложностях.



🔖 Популярный курс в этой категории



Обучение программированию на C (3 курса, 5 проектов)

3 онлайн-курса | 5 практических проектов | 34+ часа | Проверяемый сертификат об окончании |

Пожизненный доступ

★★★★★ 4.5 (8 573 рейтинга)

Стоимость курса

\$79 ~~\$399~~

[Посмотреть Курс](#)

(<https://www.educba.com/software-development/courses/c-programming-course/?btnz=edu-blg-inline-banner1>)

Сопутствующие курсы

Обучение C++ (4 курса, 5 проектов, 4 викторины) (<https://www.educba.com/software-development/courses/c-course/?btnz=edu-blg-inline-banner1>)

Обучение Java (10 курсов, 29 проектов, 4 викторины) (<https://www.educba.com/software-development/courses/java-course/?btnz=edu-blg-inline-banner1>)





(<https://www.educba.com/software-development/>)

5. **Printf:** Эта команда C используется для печати выходных данных на экране консоли.

```
printf("Hello World");
```

6. **Getch():** Эта команда используется для ожидания любого ввода от пользователя.

```
getch();
```

7. **Return 0:** Эта команда C используется для завершения программы C или основной функции и возвращает 0.

```
return 0;
```

8. **};** Эти фигурные скобки используются для закрытия блока функции или метода.

```
}
```

9. **//:** Они известны как однострочные комментарии, которые используются не только специально на языке Си, но и на любом другом языке программирования.

```
// This is a hello World program.
```

10. **Return:** Эта команда используется для возврата результатов выполнения кода.

```
return;
```

Промежуточные команды C

Ниже приведены некоторые промежуточные команды C, которые выглядят следующим образом:

1. **For:** Это команда looping C, которая используется, когда вы знаете определенные циклы. Это также называется итерацией, которая состоит из определенного набора команд, необходимых для их выполнения для оператора.

```
for
```

2. **Инициализация:** Это начальная часть цикла, которая состоит из инициализации переменной части.

```
( i = 1 ;
```

3. **Test:** Это средняя часть цикла, которая используется для указания последней итеративной точки условия, т. Е. Последней точки до тех пор, пока условие не будет выполнено и команда не будет выполнена.





(<https://www.educba.com/software-development/>)

определения значения приращения.

```
i = i+1 )
```

5. Операторы: Это основной текст цикла, который содержит фактическую логику программы. Это может быть любое количество строк, сколько потребуется.

```
{
    printf(" %d \t Hello! \n", i);
}
```

6. Return EXIT_SUCCESS: Это оператор return, который используется для сообщения системе о нормальном завершении программы. Заголовочный файл Stdlib.h является обязательным файлом для этой работы.

```
return EXIT_SUCCESS;
```

7. %d: Это спецификатор формата для обозначения символа целочисленного типа. Он используется для форматирования выходных данных.

```
%d
```

8. \t: Это команда для использования вкладки или пустой вкладки горизонтального пространства. Это используется для форматирования программы и относится к категории escape-последовательностей (<https://www.educba.com/escape-sequence-in-c/>).

```
\t
```

9. \n: Это еще одна escape-последовательность спецификатора формата, которая используется для разбиения на новую строку.

```
\n"
```

10. %lf: Это спецификатор формата для плавающего литерала двойного типа, который имеет более широкий диапазон и более высокое значение, чем тип float.

```
%lf
```

Расширенные команды C

Ниже приведены некоторые продвинутые команды C, которые заключаются в следующем:

1. Scanf: Эта команда C используется для получения пользовательского ввода из стандартного окна консольного терминала (<https://www.educba.com/linux-vs-windows/>).





(<https://www.educba.com/software-development/>)

```
"%lf | %lf"
```

3. Список переменных: Они содержат переменные, которые образуют часть строки формата. Он может содержать любое количество переменных, которым предшествует символ &.

```
&x, &epsilon
```

4. %f: используется для определения значений с плавающей запятой, то есть значений, содержащихся в десятичных дробях. Его диапазон сравнительно меньше по сравнению с переменной двойного типа.

```
%f
```

5. Double: используется для присвоения двойного типа имени переменной, следующей за ним.

```
double x,y,z=1.0;
```

6. Char: Это команда, которая используется для определения любой переменной, содержащейся в типе данных char.

```
char a='A',b, c='C';
```

7. Float: используется для определения плавающего типа значения переменной.

```
float test1;
```

8. Gets(): Эта команда C используется для чтения оператора string type со стандартного устройства ввода и сохраняет его до тех пор, пока он не найдет символ новой строки. Он не проверяет привязку массива.

```
gets(buf);
```

9. %s: Это спецификатор формата, используемый для обозначения переменных строкового типа.

```
%s\n",buf);
```

10. Fgets(): Эта команда C используется для чтения значения строкового типа до тех пор, пока не будет достигнута новая строка или максимальный предел массива. Он проверяет значение, связанное с массивом.

```
fgets(buf,MAX,stdin);
```

Советы и рекомендации по использованию команды C





(<https://www.educba.com/software-development/>)

java и т. д. поэтому такие специфические особенности, как указатели

(<https://www.educba.com/pointers-in-c/>) и адреса, должны использоваться с умом.

Заключение

Эти команды Си-это те, которые будут использоваться вами чаще всего, если вы решили сделать свою карьеру на языке Си. Пожалуйста, не стесняйтесь публиковать свои вопросы и продолжайте следить за нами, чтобы получать свежие новые сообщения.

Рекомендуемые статьи

Это было руководство по командам Си. Здесь мы обсудили базовые, промежуточные и продвинутые команды языка Си с соответствующими выходами. Вы также можете ознакомиться со следующей статьей, чтобы узнать больше –

1. Команды HBase (<https://www.educba.com/hbase-commands/>)
2. Команды Свиньи (<https://www.educba.com/pig-commands/>)
3. Команды Sqoop (<https://www.educba.com/sqoop-commands/>)
4. Команды Уля (<https://www.educba.com/hive-command/>)

ОБУЧЕНИЕ ПРОГРАММИРОВАНИЮ НА ЯЗЫКЕ СИ (3 КУРСА, 5 ПРОЕКТОВ)

- ☒ 3 Online Courses
- ☒ 5 Hands-on Projects
- ☒ 34+ Hours
- ☒ Verifiable Certificate of Completion
- ☒ Lifetime Access

[Learn More](#)

(<https://www.educba.com/software-development/courses/c-programming-course/?btnz=educba-inline-banner3>)



About Us

Blog (<https://www.educba.com/blog/?source=footer>)



[\(https://www.educba.com/software-development/\)](https://www.educba.com/software-development/)

source=footer)

Contact Us (<https://www.educba.com/contact-us/?source=footer>)

Verifiable Certificate (<https://www.educba.com/software-development/verifiable-certificate/?source=footer>)

Reviews (<https://www.educba.com/software-development/reviews/?source=footer>)

Terms and Conditions (<https://www.educba.com/terms-and-conditions/?source=footer>)

Privacy Policy (<https://www.educba.com/privacy-policy/?source=footer>)

Apps

iPhone & iPad (<https://itunes.apple.com/in/app/educba-learning-app/id1341654580?mt=8>)

Android (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.educba.www>)

Resources

Free Courses (<https://www.educba.com/software-development/free-courses/?source=footer>)

Java Tutorials (<https://www.educba.com/software-development/software-development-tutorials/java-tutorial/?source=footer>)

Python Tutorials (<https://www.educba.com/software-development/software-development-tutorials/python-tutorial/?source=footer>)

All Tutorials (<https://www.educba.com/software-development/software-development-tutorials/?source=footer>)

Certification Courses

All Courses (<https://www.educba.com/software-development/courses/?source=footer>)

Software Development Course - All in One Bundle (<https://www.educba.com/software-development/courses/software-development-course/?source=footer>)

Become a Python Developer (<https://www.educba.com/software-development/courses/python-certification-course/?source=footer>)

Java Course (<https://www.educba.com/software-development/courses/java-course/?source=footer>)

Become a Selenium Automation Tester (<https://www.educba.com/software-development/courses/selenium-training-certification/?source=footer>)

Become an IoT Developer (<https://www.educba.com/software-development/courses/iot-course/?source=footer>)

ASP.NET Course (<https://www.educba.com/software-development/courses/asp-net-course/?source=footer>)

VB.NET Course (<https://www.educba.com/software-development/courses/vb-net-course/?source=footer>)

PHP Course (<https://www.educba.com/software-development/courses/php-course/?source=footer>)





[\(https://www.educba.com/software-development/\)](https://www.educba.com/software-development/)

