

C/C++入门基础

目录

第 1 章 C 语言简介.....	3
1.1 编程简介.....	3
1.2 Hello World!.....	5
1.3 Error or Warning?.....	6
1.4 注释.....	7
1.5 不同语言的 Hello World.....	8
第 2 章 数据类型.....	9
2.1 变量.....	9
2.2 数据类型.....	11
2.3 初始化.....	12
2.4 算术运算符.....	14
2.5 输入/输出函数.....	15
2.6 类型转换.....	19
第 3 章 判断.....	20
3.1 逻辑运算符.....	20
3.2 if 语句.....	22
3.3 switch 语句.....	26
第 4 章 循环.....	28
4.1 自增/自减运算符.....	28
4.2 循环语句.....	29
4.3 break or continue?.....	38
第 5 章 数组.....	40
5.1 数组.....	40
5.2 字符串.....	45
5.3 字符串数组.....	51
第 6 章 函数.....	52
6.1 函数.....	52
6.2 本地变量与全局变量.....	58
6.3 递归.....	60
第 7 章 指针.....	67
7.1 指针.....	67
7.2 指针与数组.....	71
7.3 指针与字符串.....	73
7.4 动态内存申请.....	75
第 8 章 文件.....	80
8.1 文件打开方式.....	80
8.2 文件读写.....	83

第 9 章 结构体.....	90
9.1 结构体.....	90
9.2 typedef.....	92
9.3 结构体指针.....	93

第 1 章 C 语言简介

1.1 编程简介

程序(Program)

程序是为了让计算机执行某些操作或者解决问题而编写的一系列**有序**指令的集合。由于计算机只能够识别二进制数字**0 和 1**，因此需要使用特殊的编程语言来描述如何解决问题过程和方法。

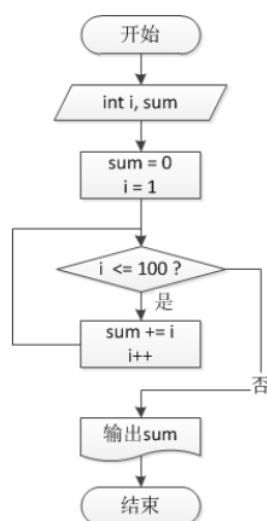
算法(Algorithm)

算法是可完成特定任务的一系列步骤，算法的计算过程定义明确，通过一些值作为**输入**并产生一些值作为**输出**。

流程图(Flow Chart)

流程图是算法的一种**图形化**表示方式，使用一组预定义的符号来说明如何执行特定任务：

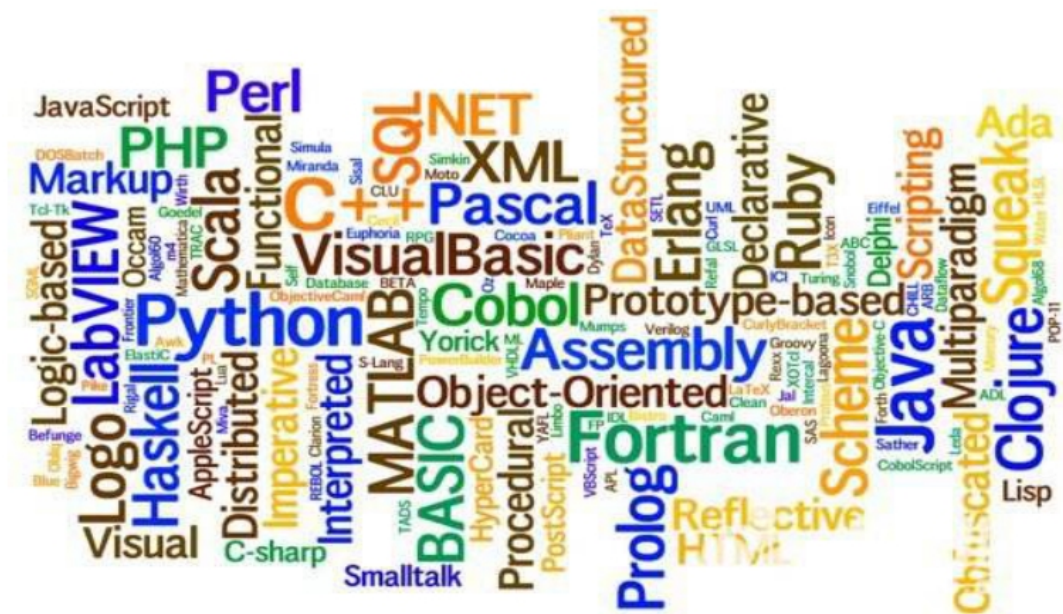
1. 开始和结束用**圆角矩形**表示
2. 数据处理用**矩形**表示
3. 输入/输出用**平行四边形**表示
4. **菱形**用于表示分支判断条件
5. 各步骤间用**流程线**连接



编程语言(Programming Language)

编程语言主要分为**面向机器**、**面向过程**和**面向对象**三类。C语言是面向过程的语言，常用于操作系统、嵌入式系统、驱动程序、图形引擎、图像处理、声音效果等。

C语言是一个**结构化**的编程语言，因此它层次清晰便于按模块化方式组织程序，易于调试和维护。然而结构化的缺点也很明显，比如程序的可重用性差。



1.2 Hello World!

第一个程序 Hello World

范例：第一个程序 Hello World

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("Hello World!\n");
    return 0;
}
```

运行结果

Hello World!

第一行语句为**预处理**指令，预处理指令以“#”开头，`#include`表示程序需要使用**头文件** `stdio.h` 中的函数。`stdio.h` 文件中包含了有关**输入输出**语句的函数。

`main()`是 C 程序的**入口**，在程序的主体部分，`printf()`的功能是在屏幕上**输出**“Hello World”这个**字符串**，“`\n`”表示**换行符**。

C 语言中**分号**表示语句结束，注意不要使用中文的分号。一条语句可以跨越多行，并且用分号通知编译器该语句结束。

编译器(Compiler)

编译器的作用是将程序**编译**成计算机能够识别的**二进制**文件。



1.3 Error or Warning?

错误(Error)/警告(Warning)

在编写程序的过程中，错误是不可避免的，错误主要能够分为以下三种类别：

1. **语法错误**(Syntax Error): 程序的语法不符合编程语言的要求，编译器会反馈报错信息。
2. **逻辑错误**(Logical Error): 人类在编程过程中的逻辑错误，无法被编译器所检测。
3. **运行时错误**(Runtime Error): 例如除以 0、数组越界、指针越界、使用已经释放的空间、栈溢出等情况，可以被编译器发现。



1.4 注释

注释(Comment)

在编程中加入注释可以增加程序的可读性和可维护性，编译器不会对注释的部分进行编译。C 语言中注释分为两类：

1. **单行注释**：将一行内 “//” 之后的内容视为注释。
2. **多行注释**：以 “/*” 开始， “*/” 结束，中间的内容视为注释。

范例：添加注释

```
/*  
    这个程序在屏幕上输出 Hello World  
*/  
#include <stdio.h>           // 头文件  
  
int main()  
{  
    printf("Hello World!\n"); // 输出  
    return 0;  
}
```

运行结果

Hello World!

1.5 不同语言的 Hello World

编程语言对比

范例：C++

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main() {
    cout << "Hello World" << endl;
    return 0;
}
```

范例：Java

```
public class HelloWorld {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hello World");
    }
}
```

范例：Python

```
print("Hello World")
```


第 2 章 数据类型

2.1 变量

变量(Variable)

C 语言是一种**强类型**的语言，任何数据都有一个确定的类型。

变量是计算机中一块特定的**内存空间**，由一个或多个连续的字节组成，不同数据存入具有不同内存地址的空间，相互独立，通过变量名可以简单快速地找到在内存中存储的数据。

变量名/标识符

变量名需要符合以下要求：

1. 由字母、数字和下划线组成，第一个字符**必须**为字母或下划线。
2. 不能包含除“_”以外的任何特殊字符，如“%#”。
3. 不可以使用**保留字/关键字**。
4. 准确、顾名思义，**不要**使用汉语拼音。

关键字/保留字(Key Words)

关键字是编程语言内置的一些名称，具有特殊的用处和意义。

关键字			
auto	break	case	char
const	continue	default	do

C/C++入门基础

double	else	enum	extern
float	for	goto	if
int	long	register	return
short	signed	sizeof	static
struct	switch	typedef	union
unsigned	void	volatile	while
inline	restrict		

2.2 数据类型

数据类型

C 语言中变量主要有三大类型：

1. **整型**：包含短整型、**整型**、长整型、**长长整型**
2. **浮点型**：包含**单精度**浮点型、**双精度**浮点型
3. **字符型**

数据类型	数据说明符	位数	取值范围
整型	int	32	$-2^{31} \sim 2^{31} - 1$ (-2147483648 ~ +2147483647)
短整型	short	16	$-2^{15} \sim 2^{15} - 1$ (-32768 ~ +32767)
长整型	long	32	$-2^{31} \sim 2^{31} - 1$ (-2147483648 ~ +2147483647)
单精度浮点数	float	32	-3.4E38 ~ +3.4E38
双精度浮点数	double	64	-1.7E308 ~ +1.7E308
字符型	char	8	$-2^7 \sim 2^7 - 1$ (-127 ~ +128)

2.3 初始化

初始化(initialization)

变量可以在定义时初始化，也可以在定义后初始化。

范例：初始化

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int n = 10;
    double wage = 8232.56;

    printf("%d\n", n);
    printf("%.2f\n", wage);
    return 0;
}
```

运行结果	10 8232.56
------	---------------

赋值运算符(Assignment)

在编程中，“=”不是数学中的“等于”符号，而是表示“**赋值**”，即将“=”右边的值赋给左边的变量。

常量(Constant)

常量是一个**固定值**，在程序执行期间不会改变，即在定义后**不可修改**。常量可以是任何的基本数据类型，比如整数常量、浮点常量、字符常量。

范例：定义常量

```
#include <stdio.h>

int main()
```

```
{  
    const double PI = 3.1415;  
    PI = 4;  
    return 0;  
}
```

运行结果

error: assignment of read-only variable 'PI'

2.4 算术运算符

四则运算

数学符号	C 符号	意义
+	+	加
-	-	减
×	*	乘
÷	/	除
	%	取模

C 语言中除法“/”的意义与数学中不同，当相除的两个运算数都为整型，则运算结果为两个数进行除法运算后的**整数部分**，如 $21 / 5$ 的结果为 4。如果两个运算数其中**至少一个**为浮点型，则运算结果为浮点型，如： $21 / 5.0$ 的结果为 4.2。

取模%(mod)表示求两个数相除之后的**余数**，如 $22 \% 3$ 的结果为 1、 $4 \% 7$ 的结果为 4。

复合赋值运算符

赋值运算符	描述	实例
+=	加法赋值运算符	$c += a$ 等价于 $c = c + a$
-=	减法赋值运算符	$c -= a$ 等价于 $c = c - a$
*=	乘法赋值运算符	$c *= a$ 等价于 $c = c * a$
/=	除法赋值运算符	$c /= a$ 等价于 $c = c / a$
%=	取模赋值运算符	$c \% = a$ 等价于 $c = c \% a$

2.5 输入/输出函数

输出函数 printf()

printf()的功能是向屏幕**输出**指定格式的字符串内容。在对变量的值进行输出时，需要使用相应数据类型的**占位符**表示。

数据类型	占位符
int	%d
long	%ld
float	%f
double	%f
char	%c

转义字符

在一个**字符串**描述的过程中，有可能会有一些**特殊字符**的信息。

符号	描述
\	续行符，实现字符串多行定义
\\	表示一个反斜杠 “\”
\'	表示一个单引号 “'”
\"	表示一个双引号 “"”
\n	换行
\v	纵向制表符
\t	横向制表符

\r	回车
\f	换页
\b	退格

范例：转义字符

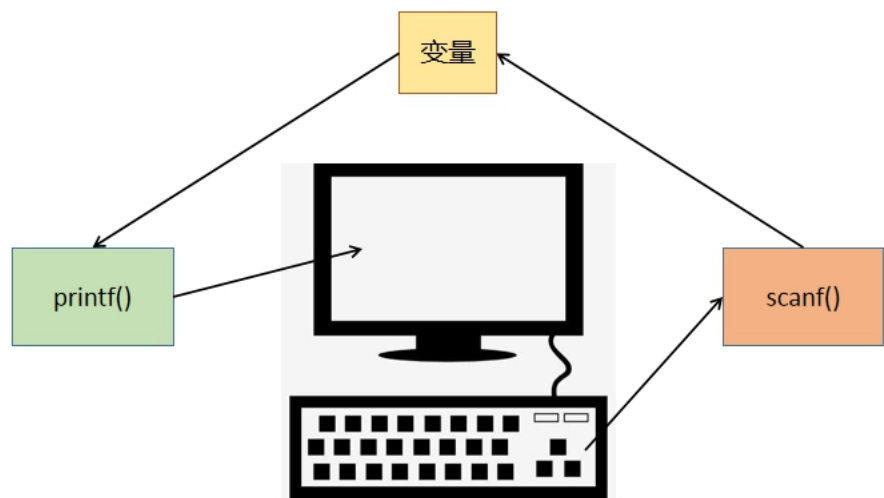
```
#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("全球最大同性交友网站\n");
    printf("\'https://github.com\'");
    return 0;
}
```

运行结果	全球最大同性交友网站 'https://github.com'
------	------------------------------------

输入函数 scanf()

scanf()的作用是读取用户从键盘上的**输入**。在将值赋给对应的变量时，需要使用“&”（**取地址符**），即将输入的值存放到该变量的**内存地址**中。



范例：计算长方形面积

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



```

int main()
{
    double length, width;
    double area;

    printf("输入长度: ");
    scanf("%lf", &length);
    printf("输入宽度: ");
    scanf("%lf", &width);

    area = length * width;
    printf("面积 = %.2f\n", area);
    return 0;
}

```

运行结果

输入长度: 20
 输入宽度: 30
 面积 = 600.00

范例：计算圆面积

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    double r;    //半径
    double area;
    const double PI = 3.14159;

    printf("输入半径: ");
    scanf("%lf", &r);

    area = PI * r * r;
    printf("面积 = %f\n", area);
    return 0;
}

```

运行结果

输入半径: 5
 面积 = 78.539750

范例：逆序三位数

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int num;
    int a, b, c;

    printf("输入一个正三位数: ");
    scanf("%d", &num);

    a = num / 100;
    c = num % 10;
    b = num / 10 % 10;

    printf("逆序: %d\n", c*100 + b*10 + a);
    return 0;
}
```

运行结果	输入一个正三位数: 520 逆序: 25
------	-------------------------

2.6 类型转换

类型转换

类型转换是把变量从一种类型**转换**为另一种数据类型。类型转换可以是**隐式**的，由编译器自动执行，也可以是**显式**的，通过使用强制类型转换运算符来指定。在有需要类型转换时都用上强制类型转换运算符是一种良好的编程习惯。

范例：隐式类型转换

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    double a = 2.717;
    int b = a;
    printf("b = %d\n", b);
    return 0;
}
```

运行结果

b = 2

范例：显式类型转换

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int sum = 821;
    int num = 10;
    double average;

    average = (double)sum / num;
    printf("average = %.2f\n", average);
    return 0;
}
```

运行结果

82.10

第3章 判断

3.1 逻辑运算符

关系运算符

数学符号	C 语言关系运算符
<	<
≤	<=
>	>
≥	>=
≠	!=
=	==

逻辑运算符

C 语言中逻辑运算符有三种，分别是：

1. **逻辑与&&** (logical AND)：当两个条件同时为真，结果为真。
2. **逻辑或||** (logical OR)：两个条件有一个为真时，结果为真。
3. **逻辑非!** (logical NOT)：条件为真时，结果为假；条件为假时，结果为真。

运算符	表达式
&&	条件 1 && 条件 2
	条件 1 条件 2

C/C++入门基础

!	!条件
---	-----

逻辑与		
条件 1	条件 2	条件 1 && 条件 2
T	T	T
T	F	F
F	T	F
F	F	F

逻辑或		
条件 1	条件 2	条件 1 条件 2
T	T	T
T	F	T
F	T	T
F	F	F

逻辑非	
条件	!条件
T	F
F	T

3.2 if 语句

if 语句

当 if 语句的条件为**真**时，进入花括号执行内部的代码；若条件为**假**，则跳过花括号执行后面的代码。

if 语句主要有以下几种形式：

```
if(条件)
{
    //code
}
```

范例：使用 if 语句

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int age = 15;
    if(age > 0 && age < 18)
    {
        printf("未成年\n");
    }
    return 0;
}
```

运行结果

未成年

```
if(条件)
{
    //code
}
else
{
    //code
}
```



范例：使用 if-else 语句

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int age = 30;
    if(age > 0 && age < 18)
    {
        printf("未成年人\n");
    }
    else
    {
        printf("成年人\n");
    }
    return 0;
}
```

运行结果

成年人

```
if(条件)
{
    //code
}
else if(条件)
{
    //code
}
else
{
    //code
}
```

范例：多条件判断

```
#include <stdio.h>

int main()
{
```

```
int score = 76;

if(score >= 90 && score <= 100)
{
    printf("优秀\n");
}
else if(score >= 60)
{
    printf("合格\n");
}
else
{
    printf("不合格\n");
}

return 0;
}
```

运行结果	合格
------	----

if 语句也可以嵌套使用：

```
if(条件 1)
{
    if(条件 2)
    {
        //code
    }
}
```

范例：判断整数奇偶

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int num;

    printf("输入一个正整数: ");
    scanf("%d", &num);

    if(num > 0)
    {
```



```
if(num % 2 == 0)
{
    printf("%d 是偶数\n", num);
}
else
{
    printf("%d 是奇数\n", num);
}
return 0;
}
```

运行结果

输入一个正整数: 66
66 是偶数

3.3 switch 语句

switch 语句

switch-case 结构可以对**整数值**的表达式进行判断。语法如下：

```
switch(表达式) {  
    case label:  
        //code  
        break;  
    // ...  
    default:  
        //code  
        break;  
}
```

根据表达式的值，跳转到对应的 case 处进行执行。需要注意的是，当对应的 case 中的代码被执行完后，并**不会跳出** switch，而是会继续执行后面的代码，所以需要使用 **break 跳出** switch 结构。

当所有 case 都不满足表达式的值时，会执行 **default** 语句中的代码，相当于 if-else 结构中的 else。

范例：根据月份输出对应的英语简写

```
#include <stdio.h>  
  
int main()  
{  
    int month;  
    printf("输入月份: ");  
    scanf("%d", &month);  
  
    switch(month)  
    {  
        case 1:  
            printf("Jan.\n");  
            break;  
        case 2:
```

```
        printf("Feb.\n");
        break;
    case 3:
        printf("Mar.\n");
        break;
    case 4:
        printf("Apr.\n");
        break;
    case 5:
        printf("May\n");
        break;
    case 6:
        printf("Jun.\n");
        break;
    case 7:
        printf("Jul.\n");
        break;
    case 8:
        printf("Aug.\n");
        break;
    case 9:
        printf("Sep.\n");
        break;
    case 10:
        printf("Oct.\n");
        break;
    case 11:
        printf("Nov.\n");
        break;
    case 12:
        printf("Dec.\n");
        break;
    default:
        printf("输入有误\n");
        break;
}
return 0;
}
```

运行结果

输入月份： 5
May

第 4 章 循环

4.1 自增/自减运算符

自增/自减运算符

单目运算符中自增++、自减--运算符可以将变量的值进行加 1、减 1，但是++和--可以出现在变量之前或之后，即有四种情况：

1. 前缀自增
2. 前缀自减
3. 后缀自增
4. 后缀自减

表达式	运算	含义
count++	给 count 加 1	执行完所在语句后自增 1
++count	给 count 加 1	执行所在语句前自增 1
count--	给 count 减 1	执行完所在语句后自减 1
--count	给 count 减 1	执行所在语句前自减 1

4.2 循环语句

while 循环

在 while 循环中，当条件满足时**重复**循环体内的语句。如果条件**永远**为真，循环会永无止境的进行下去（**死循环**），因此循环体内要有**改变条件**的机会。

控制循环次数的方法就是设置**循环变量**：**初值、判断、更新**。

while 循环的特点是**先判断、再执行**，所以循环体有可能会进入**一次或多次**，也有可能**一次也不会**进入。

```
while(条件)
{
    //code
}
```

范例：计算 5 个人的平均身高

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    double height;
    double total = 0;
    double average;
    int i = 1;

    while(i <= 5)
    {
        printf("输入第%d 个人的身高: ", i);
        scanf("%lf", &height);
        total += height;
        i++;
    }

    average = total / 5;
    printf("平均身高: %.2f\n", average);
}
```

<pre>return 0; }</pre>	
运行结果	输入第 1 个人的身高: 160.8 输入第 2 个人的身高: 175.2 输入第 3 个人的身高: 171.2 输入第 4 个人的身高: 181.3 输入第 5 个人的身高: 164 平均身高: 170.5

do-while 循环

do-while 循环在进入循环的时候**不做检查**，而是在执行完一轮循环体的代码之后，再来检查循环的条件是否满足，如果满足则继续下一轮循环，不满足则结束循环，即**至少执行一次**循环。

do-while 循环的主要特点是**先执行、再判断**。

```
do
{
    //code
} while(条件);
```

范例：计算整数位数

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int num;
    int n = 0;

    printf("输入整数: ");
    scanf("%d", &num);

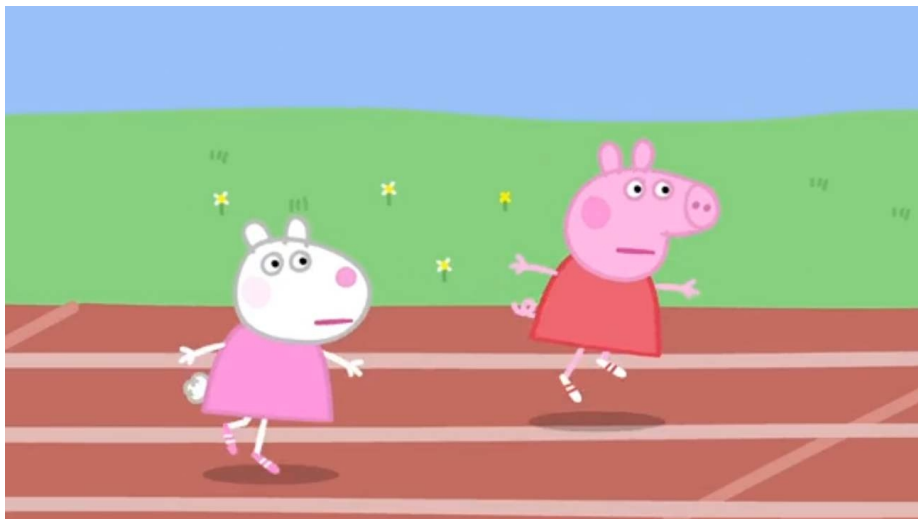
    do
    {
        num /= 10;
        n++;
    } while(num != 0);
```

```
printf("位数: %d\n", n);
return 0;
}
```

运行结果	输入整数: 123 位数: 3
------	--------------------

do-while 循环与 while 循环的区别:

1. 执行顺序不同
2. 初始情况不满足循环条件时:
 - while 循环一次都不会执行
 - do-while 循环不管任何情况都至少执行一次
3. do-while 循环的 while 语句后有“;”



范例：计算元音、辅音个数

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    char c;
    int vowel = 0;
    int consonant = 0;

    printf("输入一句英语句子: ");

    while((c = getchar()) != '\n')
```

```

{
    if(c == 'a' || c == 'e' || c == 'i' || c == 'o' || c == 'u'
        || c == 'A' || c == 'E' || c == 'I' || c == 'O' || c == 'U')
    {
        vowel++;
    }
    else if((c >= 'a' && c <= 'z') || (c >= 'A' && c <= 'Z'))
    {
        consonant++;
    }
}

printf("元音 = %d\n", vowel);
printf("辅音 = %d\n", consonant);
return 0;
}

```

运行结果

输入一句英语句子: Hello World
 元音 = 3
 辅音 = 7

范例：猜数字

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>    //标准库
#include <time.h>

int main()
{
    srand(time(NULL));    //时间种子
    int answer = rand() % 100 + 1;    //产生 1-100 之间的随机数
    int num = 0;
    int cnt = 0;

    do
    {
        printf("猜一个 1-100 之间的数字: ");
        scanf("%d", &num);
        cnt++;

        if(num > answer)
        {
            printf("猜大了! \n");
        }
    }
}

```



```

    }
    else if(num < answer)
    {
        printf("猜小了! \n");
    }
} while(num != answer);

printf("猜对了! 你一共用了%d 次猜对! \n", cnt);
return 0;
}

```

运行结果

```

猜一个 1-100 之间的数字: 50
猜大了!
猜一个 1-100 之间的数字: 25
猜小了!
猜一个 1-100 之间的数字: 37
猜小了!
猜一个 1-100 之间的数字: 43
猜小了!
猜一个 1-100 之间的数字: 46
猜小了!
猜一个 1-100 之间的数字: 48
猜小了!
猜一个 1-100 之间的数字: 49
猜对了! 你一共用了 7 次猜对!

```

for 循环

for 循环有**三个**表达式，中间用**分号分隔**，**分号不可省略**：

- 表达式 1 通常是给循环变量赋**初值**，可省略。
- 表达式 2 是循环**条件**，是否继续执行循环，可省略。
- 表达式 3 为**更新**循环变量的值，可省略。

```

for(表达式 1; 表达式 2; 表达式 3)
{
    //code
}

```

范例：计算 1-100 的累加和

$$\sum_{i=1}^{100} i$$

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int sum = 0;
    for(int i = 1; i <= 100; i++)
    {
        sum += i;
    }
    printf("累加: %d\n", sum);
    return 0;
}
```

运行结果

累加: 5050

范例：计算 $f(n) = 1 + \frac{1}{2} + \frac{1}{3} + \dots + \frac{1}{n}$

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int n;
    double sum = 0.0;

    printf("输入 n: ");
    scanf("%d", &n);

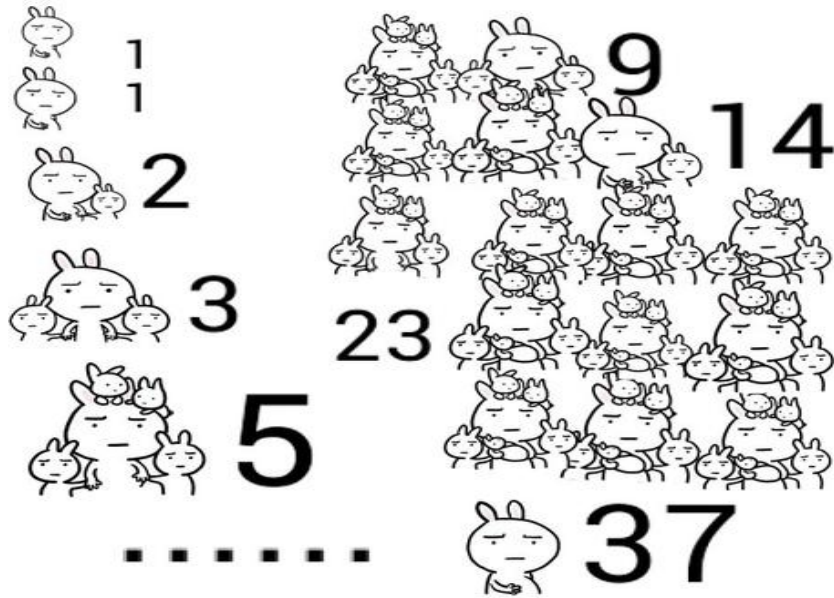
    for(int i = 1; i <= n; i++)
    {
        sum += 1.0 / i;
    }

    printf("%f\n", sum);
    return 0;
}
```

运行结果

输入 n: 10
2.928968

兔子斐波纳切数列



范例：兔子数列（斐波那契数列）

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int n;
    int num1, num2, val;

    printf("输入斐波那契数列长度: ");
    scanf("%d", &n);

    if(n == 1)
    {
        printf("1\n");
    }
    else if(n == 2)
    {
        printf("1, 1\n");
    }
    else
    {
        num1 = 1;
        num2 = 1;
        printf("1, 1");
        for(int i = 3; i <= n; i++)
```

<pre> { val = num1 + num2; printf(", %d", val); num1 = num2; num2 = val; } printf("\n"); } return 0; }</pre>	
运行结果	输入斐波那契数列长度：10 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55

循环也可以进行嵌套使用。

范例：九九乘法表									
<pre>#include <stdio.h> int main() { for(int i = 1; i <= 9; i++) { for(int j = 1; j <= 9; j++) { printf("%d*%d=%d\t", i, j, i*j); } printf("\n"); } return 0; }</pre>									
运行结果	1*1=1	1*2=2	1*3=3	1*4=4	1*5=5	1*6=6	1*7=7	1*8=8	1*9=9
	2*1=2	2*2=4	2*3=6	2*4=8	2*5=10	2*6=12	2*7=14	2*8=16	2*9=18
	3*1=3	3*2=6	3*3=9	3*4=12	3*5=15	3*6=18	3*7=21	3*8=24	3*9=27
	4*1=4	4*2=8	4*3=12	4*4=16	4*5=20	4*6=24	4*7=28	4*8=32	4*9=36
	5*1=5	5*2=10	5*3=15	5*4=20	5*5=25	5*6=30	5*7=35	5*8=40	5*9=45
	6*1=6	6*2=12	6*3=18	6*4=24	6*5=30	6*6=36	6*7=42	6*8=48	6*9=54
	7*1=7	7*2=14	7*3=21	7*4=28	7*5=35	7*6=42	7*7=49	7*8=56	7*9=63
	8*1=8	8*2=16	8*3=24	8*4=32	8*5=40	8*6=48	8*7=56	8*8=64	8*9=72
	9*1=9	9*2=18	9*3=27	9*4=36	9*5=45	9*6=54	9*7=63	9*8=72	9*9=81

范例：输出图案
*

```
**  
***  
****  
*****
```

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

```
int main()  
{  
    for(int i = 1; i <= 5; i++)  
    {  
        for(int j = 1; j <= i; j++)  
        {  
            printf("*");  
        }  
        printf("\n");  
    }  
    return 0;  
}
```

运行结果

```
*  
**  
***  
****  
*****
```

4.3 break or continue?

循环控制

循环控制语句的作用是控制当前的循环结构是否继续向下执行，如果不进行控制，那么会根据既定的结构重复执行。如果有一些特殊的情况导致循环的执行**中断**，就称为循环的控制语句。循环控制语句的关键字有 **break** 和 **continue**。

break 的作用是**跳出当前循环**，执行当前循环之后的语句。**break** **只能**跳出一层循环，如果是嵌套循环，那么需要按照嵌套的层次，逐步使用 **break** 来跳出。

break 语句只能在**循环体内**和 **switch 语句**内使用。

continue 的作用是**跳过本轮循环，开始下一轮循环**的条件判断。**continue** 终止当前轮的循环过程，但它并不跳出循环。

范例：break 语句

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    for(int i = 1; i <= 10; i++)
    {
        if(i == 5)
        {
            break;
        }
        printf("%d ", i);
    }
    return 0;
}
```

运行结果

1 2 3 4

范例：continue 语句

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    for(int i = 1; i <= 10; i++)
    {
        if(i == 5)
        {
            continue;
        }
        printf("%d ", i);
    }
    return 0;
}
```

运行结果	1 2 3 4 6 7 8 9 10
------	--------------------

第5章 数组

5.1 数组

数组(Array)

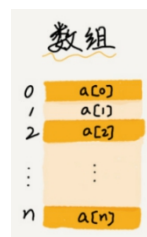
数组可以用于声明**多个**具有**相同类型**的变量，它们共享同一个名字，数组中的每个变量都能被其**下标**所访问。数组一旦创建就**不能改变大小**。

数组的创建范例如下：

```
int number[10];
float grade[50];
```

关于数组的一些术语：

1. **元素**：数组中的每个变量
2. **大小**：数组的容量
3. **下标/索引(index)**：元素的位置，下标从**0**开始，必须为非负整数



一维数组初始化

一维数组可以在声明时进行初始化，如：

```
int x[10] = {3, 6, 8, 2, 4, 0, 9, 7, 1, 5};
```

很多时候在使用数组之前需要将数组的内容全部清空，这可以利用循环来实现。

范例：初始化数组

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

```
int main()
{
```



```

int arr[100];
for(int i = 0; i < 100; i++)
{
    arr[0] = 0;
}
return 0;
}

```

范例：找出数组中的最大值和最小值

```

#include <stdio.h>

int main()
{
    int num[] = {7, 6, 2, 9, 3, 1, 4, 0, 5, 8};
    int n = sizeof(num) / sizeof(int);
    int max = num[0];
    int min = num[0];

    for(int i = 1; i < n; i++)
    {
        if(num[i] > max)
        {
            max = num[i];
        }
        else if(num[i] < min)
        {
            min = num[i];
        }
    }

    printf("max = %d\n", max);
    printf("min = %d\n", min);
    return 0;
}

```

运行结果

```

max = 9
min = 0

```

二维数组(2D Array)

二维数组可以看成是由多个一维数组组成的。二维数组包括行和列两个维度。

a[0][0]	a[0][1]	a[0][2]	a[0][3]	a[0][4]
a[1][0]	a[1][1]	a[1][2]	a[1][3]	a[1][4]
a[2][0]	a[2][1]	a[2][2]	a[2][3]	a[2][4]

二维数组的初始化如：

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

也可以利用两层循环来初始化二维数组。

范例：初始化二维数组

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int arr[3][4];
    for(int i = 0; i < 3; i++)
    {
        for(int j = 0; j < 4; j++)
        {
            arr[i][j] = 0;
        }
    }
    return 0;
}
```

矩阵运算

矩阵的加法/减法是指两个矩阵把其相对应元素加/减一起的运算。

矩阵加法：两个 $m \times n$ 矩阵 A 和 B 的和，标记为 $A+B$ ，结果为一个 $m \times n$ 的矩阵，其内的各元素为其相对应元素相加后的值。

$$\begin{bmatrix} 1 & 3 \\ 1 & 0 \\ 1 & 2 \end{bmatrix} + \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 7 & 5 \\ 2 & 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1+0 & 3+0 \\ 1+7 & 0+5 \\ 1+2 & 2+1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 3 \\ 8 & 5 \\ 3 & 3 \end{bmatrix}$$

矩阵的减法：两个 $m \times n$ 矩阵 A 和 B 的差，标记为 A-B，结果为一个 $m \times n$ 的矩阵，其内的各元素为其相对应元素相减后的值。

$$\begin{bmatrix} 1 & 3 \\ 1 & 0 \\ 1 & 2 \end{bmatrix} - \begin{bmatrix} 0 & 0 \\ 7 & 5 \\ 2 & 1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1-0 & 3-0 \\ 1-7 & 0-5 \\ 1-2 & 2-1 \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 3 \\ -6 & -5 \\ -1 & 1 \end{bmatrix}$$

范例：矩阵运算

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int A[3][2] = {
        {1, 3},
        {1, 0},
        {1, 2}
    };
    int B[3][2] = {
        {0, 0},
        {7, 5},
        {2, 1}
    };
    int C[3][2];

    printf("矩阵加法\n");
    for(int i = 0; i < 3; i++) {
        for(int j = 0; j < 2; j++) {
            C[i][j] = A[i][j] + B[i][j];
            printf("%3d", C[i][j]);
        }
        printf("\n");
    }

    printf("矩阵减法\n");
    for(int i = 0; i < 3; i++) {
        for(int j = 0; j < 2; j++) {
            C[i][j] = A[i][j] - B[i][j];
        }
    }
}
```

```
        printf("%3d", c[i][j]);  
    }  
    printf("\n");  
}  
  
return 0;  
}
```

运行结果

矩阵加法

1 3

8 5

3 3

矩阵减法

1 3

-6 -5

-1 1

5.2 字符串

字符串(string)

由字符组成的数组成为字符串。字符串有两种初始化的方式。第一种就是普通的数组初始化形式，另一种是直接使用**双引号**。如：

```
char str[8] = {'p', 'r', 'o', 'g', 'r', 'a', 'm', '\0'};
char str[8] = "program";
```

字符串结尾需要添加一个**字符'\0'**表示**结束符**，字符串遇到'\0'结束。'\0'占一个字符的大小，**记入**字符数组的大小。

对于字符串的输入输出 C 语言提供了专门的方式：

- 输出字符串：

```
printf("%s", str);    //方法 1
puts(str);           //方法 2
```

- 输入字符串：

```
scanf("%s", str);
```

使用 scanf()读取字符串的时候，字符串会读到空格为止，空格后的内容不会被保存到字符串中。如果需要能够读取字符串直到回车键为止，可以使用 **gets()**。

范例：字符串输入输出

```
#include <stdio.h>

int main() {
    char str[32];
    printf("输入字符串: ");
    gets(str);
    printf("%s\n", str);
    return 0;
}
```

运行结果

```
输入字符串: hello world
hello world
```

范例：统计字符串中某个字符出现的次数

```
#include <stdio.h>

int main() {
    char str[32];        // 字符串
    char c;              // 待统计字符
    int cnt = 0;         // 出现次数
    int i = 0;

    printf("输入字符串: ");
    gets(str);
    printf("输入待统计字符: ");
    c = getchar();

    while(str[i] != '\0') {
        if(str[i] == c) {
            cnt++;
        }
        i++;
    }

    printf("%c 在%s 中出现了%d 次\n", c, str, cnt);
    return 0;
}
```

运行结果

输入字符串: this is a test
输入待统计字符: t
t 在 this is a test 中出现了 3 次

ASCII 码

ASCII 全称 American Standard Code for Information Interchange（美国信息交换标准代码），一共定义了 **128** 个字符。

ASCII 值	控制字符	ASCII 值	控制字符	ASCII 值	控制字符	ASCII 值	控制字符
0	NUT	32	(space)	64	@	96	`
1	SOH	33	!	65	A	97	a
2	STX	34	"	66	B	98	b
3	ETX	35	#	67	C	99	c
4	EOT	36	\$	68	D	100	d
5	ENQ	37	%	69	E	101	e
6	ACK	38	&	70	F	102	f
7	BEL	39	,	71	G	103	g
8	BS	40	(72	H	104	h
9	HT	41)	73	I	105	i
10	LF	42	*	74	J	106	j
11	VT	43	+	75	K	107	k
12	FF	44	,	76	L	108	l
13	CR	45	-	77	M	109	m
14	SO	46	.	78	N	110	n
15	SI	47	/	79	O	111	o
16	DLE	48	0	80	P	112	p
17	DC1	49	1	81	Q	113	q
18	DC2	50	2	82	R	114	r
19	DC3	51	3	83	X	115	s
20	DC4	52	4	84	T	116	t
21	NAK	53	5	85	U	117	u
22	SYN	54	6	86	V	118	v
23	TB	55	7	87	W	119	w
24	CAN	56	8	88	X	120	x
25	EM	57	9	89	Y	121	y
26	SUB	58	:	90	Z	122	z
27	ESC	59	;	91	[123	{
28	FS	60	<	92	/	124	
29	GS	61	=	93]	125	}
30	RS	62	>	94	^	126	~
31	US	63	?	95	—	127	DEL

范例：ASCII 码表

```
#include <stdio.h>

int main() {
    for(int i = 0; i < 128; i++) {
        printf("%d - %c\n", i, i);
    }
    return 0;
}
```

字符串操作函数

C 语言的系统库中提供了一些对字符串的常用操作函数，这些函数都定义在 **string.h** 头文件中。

1. **strlen()**: 计算字符串的**长度**（**不包括**'\0'结束符）。

范例：strlen()计算字符串长度

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

int main() {
    char s[32] = "hello world";
    printf("字符串长度 = %d\n", strlen(s));
    return 0;
}
```

运行结果	字符串长度 = 11
------	------------

2. **strcpy()**: 将一个字符串**复制**到另一个字符串中，须确保第一个字符串有足够大的长度。

范例：strcpy()字符串复制

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

int main() {
    char s1[32] = "hello world";
    char s2[32] = "program";

    strcpy(s1, s2);
    printf("s1 = %s\n", s1);
    printf("s2 = %s\n", s2);
    return 0;
}
```

运行结果	s1 = program s2 = program
------	------------------------------

3. **strcat()**: 将第二个字符串**拼接**到第一个字符串尾部，须确保第一个字符串

有足够大的长度。

范例：strcat()字符串拼接

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

int main() {
    char s1[32] = "hello";
    char s2[32] = "world";

    strcat(s1, s2);    // 把 s2 拼接到 s1 后面，s2 不发生改变
    printf("s1 = %s\n", s1);
    printf("s2 = %s\n", s2);
    return 0;
}
```

运行结果

```
s1 = helloworld
s2 = world
```

4. **strcmp()**: 比较两个字符串的大小，依次比较字符串中每一个字符的 ASCII 码。

- 若字符串 1 小于字符串 2，strcmp()返回负数。
- 若字符串 1 大于字符串 2，strcmp()返回正数。
- 若字符串 1 等于字符串 2，strcmp()返回 0。

范例：strcmp()字符串比较

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

int main() {
    char s1[32] = "communication";
    char s2[32] = "compare";
    printf("strcmp()比较结果: %d\n", strcmp(s1, s2));
    return 0;
}
```

运行结果

```
strcmp()比较结果: -1
```

范例：实现一个简单的登录功能

```
/**
 * 缓冲区溢出
 * 用户名输入：[32 个任意字符] + [新用户名]
 * 密 码输入：[32 个任意字符] + [新密 码]
 * 产生缓冲区溢出，密码被篡改
 * 下一次登录输入新用户名和密码就能实现成功登录
 */
#include <stdio.h>
#include <string.h>

int main() {
    char username[16] = "admin";
    char password[16] = "qwerty";
    char input_username[16];
    char input_password[16];

    while(1) {
        printf("用户名: ");
        gets(input_username);
        printf("密 码: ");
        gets(input_password);

        if(strcmp(input_username, username) == 0
            && strcmp(input_password, password) == 0) {
            printf("登录成功! \n");
            break;
        } else {
            printf("用户名或密码错误! \n");
        }
    }

    return 0;
}
```

运行结果

用户名: admin
密 码: qwerty
登录成功!

5.3 字符串数组

字符串数组

字符串数组就是由多个字符串组成的数组，可以看作是一个二维的字符串数组，其中第一维表示字符串数组的大小，第二维表示每个字符串的最大长度。

如定义以下这样的字符串数组：

```
char str[4][12] = {"C++", "Java", "Python", "JavaScript"};
```

其中 str[0]为字符串“C++”、str[1]为字符串“Java”、str[2]为字符串“Python”...

其中 str[0][0]为字符‘C’、str[0][1]为字符‘+’、str[0][2]为字符‘+’...

C	+	+	\0									
J	a	v	a	\0								
P	y	t	h	o	n	\0						
J	a	v	a	S	c	r	i	p	t	\0		

范例：遍历字符串数组

```
#include <stdio.h>

int main() {
    char str[4][12] = {"C++", "Java", "Python", "JavaScript"};
    for(int i = 0; i < 4; i++) {
        printf("%s\n", str[i]);
    }
    return 0;
}
```

运行结果

C++
Java
Python
JavaScript

第 6 章 函数

6.1 函数

函数(Function)

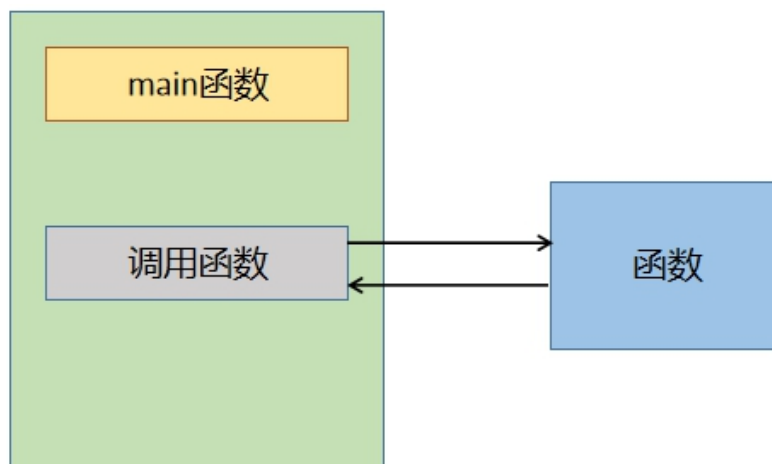
函数执行一个**特定**的任务,每个 C 程序都**至少**有一个函数,即主函数 `main()`。

C 标准库提供了大量**内置函数**,例如 `strlen()`用来计算字符串的长度、`printf()`用来进行格式化输出等。



函数调用

当**调用**函数时,程序**控制权**会转移给**被调用**的函数,当函数执行**结束**后,函数会把程序序控制权交还给其**调用者**。



函数声明与定义

函数声明时需要告诉编译器函数的**名称**、**返回类型**和**参数**。在函数声明时，参数的名称可以省略，但是参数的**类型**是必须的。

```
DataType funcName(parameterList);
```

函数的**参数列表**包括参数的**类型**、**顺序**、**数量**等信息，参数列表可以为**空**。

函数可以返回**一个值**，函数的返回类型为被返回的值的类型。函数也可以**不返回**任何值，此时函数的返回类型应该定义为 **void**。

函数定义即函数的具体实现，语法格式如下：

```
DataType funcName(parameterList) {  
    //code  
}
```

为什么要使用函数？

为什么不把所有的代码全部写在 `main()` 中，还需要自定义函数呢？使用函数有以下好处：

1. 避免“**代码复制**”：“代码复制”是程序质量不良的表现
2. 便于代码的**维护**
3. 避免重复制造“**轮子**”，提高开发效率

函数的设计方法

在设计函数的时候需要考虑以下的几点要素：

1. 确定函数的**功能**

2. 确定函数的**参数**（是否需要参数、参数的个数、参数的类型）
3. 确定函数的**返回值**（是否需要返回值、返回值的类型）

范例：函数实现返回最大值

```
#include <stdio.h>

// 函数原型
int max(int num1, int num2);

int main() {
    printf("%d\n", max(4, 12));
    printf("%d\n", max(54, 33));
    printf("%d\n", max(0, -12));
    printf("%d\n", max(-999, -774));
    return 0;
}

// 函数实现
int max(int num1, int num2) {
    // if(num1 > num2) {
    //     return num1;
    // } else {
    //     return num2;
    // }

    return num1 > num2 ? num1 : num2;
}
```

运行结果

12
54
0
-774

范例：函数实现累加和

```
#include <stdio.h>

int sum(int start, int end) {
    int total = 0;
    for(int i = start; i <= end; i++) {
        total += i;
    }
}
```

<pre> } return total; } int main() { printf("1-100 的累加和 = %d\n", sum(1, 100)); printf("1024-2048 的累加和 = %d\n", sum(1024, 2048)); return 0; }</pre>	
运行结果	1-100 的累加和 = 5050 1024-2048 的累加和 = 1574400

范例：函数实现输出 i 行 j 列由自定义字符组成的图案	
<pre>#include <stdio.h> void printChars(int row, int col, char c) { for(int i = 0; i < row; i++) { for(int j = 0; j < col; j++) { printf("%c", c); } printf("\n"); } } int main() { printChars(5, 10, '?'); return 0; }</pre>	
运行结果	?????????? ?????????? ?????????? ?????????? ??????????

范例：自定义函数实现 strlen()	
<pre>#include <stdio.h> /** * @brief 自定义计算字符串长度函数</pre>	

```

* @param str[]: 待计算字符串
* @retval 字符串长度
*/
int myStrlen(char str[]) {
    int i = 0;
    while(str[i] != '\0') {
        i++;
    }
    return i;
}

int main() {
    char str[32] = "hello world";
    printf("字符串长度 = %d\n", myStrlen(str));
    return 0;
}

```

运行结果

字符串长度 = 11

范例：自定义函数实现 strcpy()

```

#include <stdio.h>

/**
 * @brief 自定义字符串复制函数
 * @param dst[]: 目标字符串
 * @param src[]: 源字符串
 */
void myStrcpy(char dst[], char src[]) {
    int i = 0;
    while(src[i] != '\0') {
        dst[i] = src[i];
        i++;
    }
    dst[i] = '\0';
}

int main() {
    char s1[32] = "hello world";
    char s2[32] = "program";

    myStrcpy(s1, s2);
}

```



```
printf("s1 = %s\n", s1);
printf("s2 = %s\n", s2);
return 0;
}
```

运行结果

```
s1 = program
s2 = program
```

范例：自定义函数实现 strcat()

```
#include <stdio.h>

/**
 * @brief 自定义字符串拼接函数
 * @param dst[]: 目标字符串
 * @param src[]: 源字符串
 */
void myStrcat(char dst[], char src[]) {
    int i = 0;
    int j = 0;

    // 找到目标字符串尾部
    while(dst[i] != '\0') {
        i++;
    }

    while(src[j] != '\0') {
        dst[i++] = src[j++];
    }
    dst[i] = '\0';
}

int main() {
    char s1[32] = "hello";
    char s2[32] = "world";

    myStrcat(s1, s2);
    printf("s1 = %s\n", s1);
    printf("s2 = %s\n", s2);
    return 0;
}
```

运行结果

```
s1 = helloworld
s2 = world
```

6.2 本地变量与全局变量

本地变量(Local Variable)

定义在**块内**的变量就是本地变量，在进入块之前，其中的变量不存在，离开块，变量则**释放**。在一个块内不能定义**同名**的变量，并且本地变量**不会**被默认初始化。

本地变量的**生存周期**从声明时开始到所在块结束消亡，其**作用域**为所在的块中。

在函数中，函数的每次调用就会产生一个**独立**的空间，在这个空间中的变量，是函数的这次运行所独有的，函数的参数也是本地变量。

范例：本地变量

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int a = 1;
    printf("a = %d\n", a);
    {
        int a = 2;
        printf("a = %d\n", a);
    }
    printf("a = %d\n", a);
    return 0;
}
```

运行结果

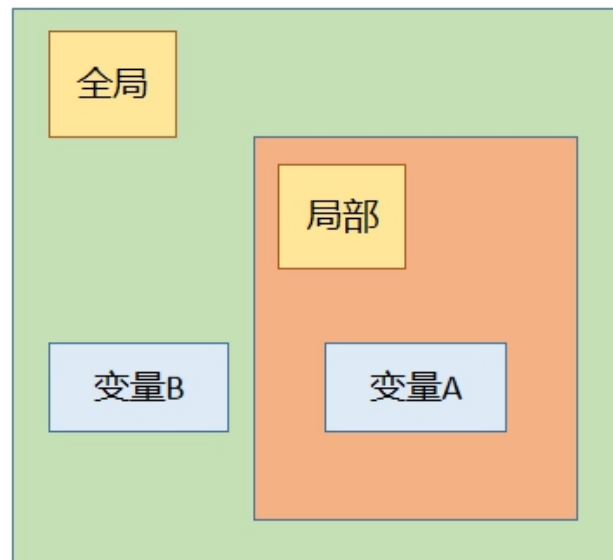
```
a = 1
a = 2
a = 1
```

全局变量(Global Variable)

全局变量可以在程序**任何**地方创建，可以被本程序**所有**对象或函数引用。但

是全局变量会占用**更多**的内存（因为其生命周期长），使用全局变量程序运行时速度**更快**一些（因为内存不需要再分配）。

全局变量的优先级**低于**局部变量，当全局变量与局部变量重名的时候，起作用的是局部变量，全局变量会被暂时屏蔽掉。



范例：全局变量

```
#include <stdio.h>

int a = 1;    // 全局变量

int main() {
    int a = 2; // 本地变量
    printf("a = %d\n", a);
    return 0;
}
```

运行结果

a = 2

6.3 递归

递归(Recursive)

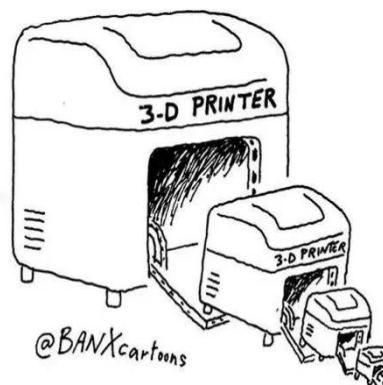
要理解递归，先得理解递归（见 6.3 章节）。

在函数的内部，直接或者间接的**调用自己**的过程就叫作递归。对于一些问题，使用递归可以简洁易懂的解决问题，但是递归的缺点是**性能低**，占用大量系统**栈空间**。

递归算法很多时候可以处理一些特别复杂、难以直接解决的问题，比如：

1. 迷宫问题
2. 汉诺塔问题

在定义递归函数时，一定要确定一个“**结束条件**”，否则会造成无限递归的情况，最终会导致**栈溢出**。





范例：无限递归

```
#include <stdio.h>

void tellStory() {
    printf("从前有座山\n");
    printf("山里有座庙\n");
    printf("庙里有个老和尚和小和尚\n");
    printf("老和尚在对小和尚讲故事\n");
    printf("他讲的故事是: \n");
    tellStory();
}

int main() {
    tellStory();
    return 0;
}
```

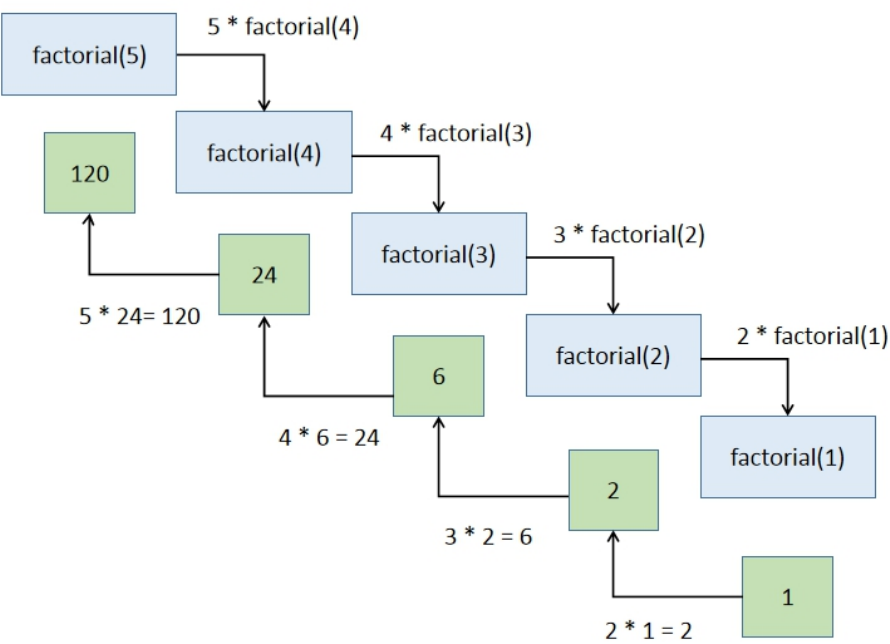
运行结果

从前有座山
山里有座庙
庙里有个老和尚和小和尚
老和尚对小和尚在讲故事
他讲的故事是：
从前有座山

	山里有座庙 庙里有个老和尚和小和尚 老和尚对小和尚在讲故事 他讲的故事是： ...
--	---

递归函数一般需要定义递归的出口，即“结束条件”，确保递归能够在适合的地方退出。

范例：阶乘	
<pre>#include <stdio.h> int factorial(int n) { if(n == 0 n == 1) { return 1; } return n * factorial(n-1); } int main() { printf("5! = %d\n", factorial(5)); return 0; }</pre>	
运行结果	5! = 120



范例：斐波那契数列（递归）

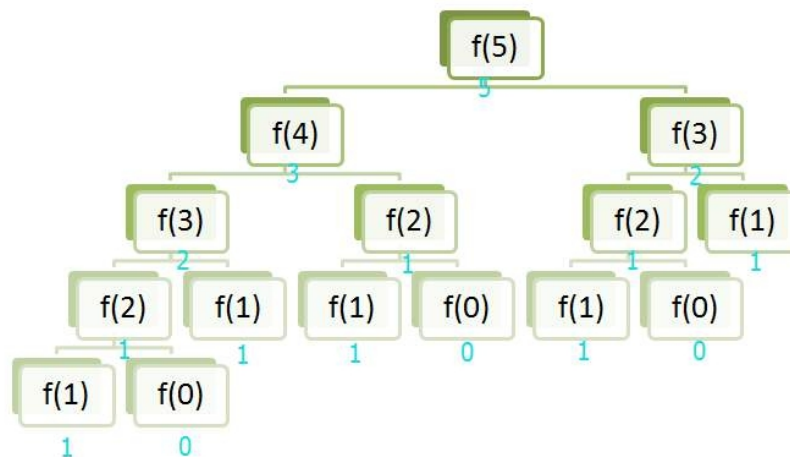
```
#include <stdio.h>

int fibonacci(int n) {
    if(n == 1 || n == 2) {
        return 1;
    }
    return fibonacci(n-2) + fibonacci(n-1);
}

int main() {
    int n = 7;
    printf("斐波那契数列第%d位: %d\n", n, fibonacci(n));
    return 0;
}
```

运行结果

斐波那契数列第 7 位: 13



范例：斐波那契数列（迭代）

```
#include <stdio.h>

int fibonacci(int n) {
    int f[n];
    f[0] = f[1] = 1;
    for(int i = 2; i < n; i++) {
        f[i] = f[i-2] + f[i-1];
    }
    return f[n-1];
}
```

```
int main() {
    int n = 7;
    printf("斐波那契数列第%d 位: %d\n", n, fibonacci(n));
    return 0;
}
```

运行结果	斐波那契数列第 7 位: 13
------	-----------------

范例：阿克曼函数

$$A(m,n)=\begin{cases}n+1 & m=0 \\ A(m-1,1) & m>0,n=0 \\ A(m-1,A(m,n-1)) & m>0,n>0\end{cases}$$

```
#include <stdio.h>

int A(int m, int n) {
    if(m == 0) {
        return n + 1;
    } else if(m > 0 && n == 0) {
        return A(m-1, 1);
    } else if(m > 0 && n > 0) {
        return A(m-1, A(m, n-1));
    }
}

int main() {
    printf("%d\n", A(3, 4));
    return 0;
}
```

运行结果	125
------	-----

A(m, n) 的值						
m\ n	0	1	2	3	4	n
0	1	2	3	4	5	n + 1
1	2	3	4	5	6	2 + (n + 3) - 3
2	3	5	7	9	11	2 · (n + 3) - 3
3	5	13	29	61	125	2 ^(n + 3) - 3
4	13	65533	2 ⁶⁵⁵³⁶ - 3	A(3, 2 ⁶⁵⁵³⁶ - 3)	A(3, A(4, 3))	2 ^{2[⋮]2} - 3 n + 3 twos
5	65533	A(4, 65533)	A(4, A(5, 1))	A(4, A(5, 2))	A(4, A(5, 3))	
6	A(5, 1)	A(5, A(5, 1))	A(5, A(6, 1))	A(5, A(6, 2))	A(5, A(6, 3))	

吓得我抱起了

抱着抱着抱着我的小鲤鱼的我的我的我



范例：汉诺塔



```
#include <stdio.h>

int move = 0;           // 移动次数

/**
 * @brief 汉诺塔算法
 * @note 把 n 个盘子从 src 借助 mid 移到 dst
 * @param n: 层数
 * @param src: 起点柱子
 * @param mid: 临时柱子
 * @param dst: 目标柱子
 */
void hanoi(int n, char src, char mid, char dst) {
    if(n == 1) {
        printf("%d 号盘: %c -> %c\n", n, src, dst);
        move++;
    } else {
        // 把前 n-1 个盘子从 src 借助 dst 移到 mid
        hanoi(n-1, src, dst, mid);
        // 移动第 n 个盘子
        printf("%d 号盘: %c -> %c\n", n, src, dst);
        move++;
        // 把刚才的 n-1 个盘子从 mid 借助 src 移到 dst
    }
}
```

```
        hanoi(n-1, mid, src, dst);
    }
}

int main() {
    hanoi(4, 'A', 'B', 'C');
    printf("步数 ==> %d\n", move);
    return 0;
}
```

运行结果

1 号盘: A -> B
2 号盘: A -> C
1 号盘: B -> C
3 号盘: A -> B
1 号盘: C -> A
2 号盘: C -> B
1 号盘: A -> B
4 号盘: A -> C
1 号盘: B -> C
2 号盘: B -> A
1 号盘: C -> A
3 号盘: B -> C
1 号盘: A -> B
2 号盘: A -> C
1 号盘: B -> C
步数 ==> 15

第 7 章 指针

7.1 指针

指针(Pointer)

指针是一个变量，用来保存另一个变量的地址。指针与其它变量或常量一样，在使用指针之前需对其进行声明。

“*”是用来指定一个变量是指针类型，语法格式为：

```
DataType *pointerName;
```

通过取地址运算符“&”可以获得变量在内存中的地址。

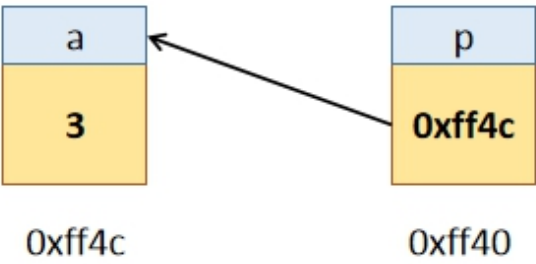
范例：指针变量

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int a;
    int *p = &a;

    printf("变量 a 的地址: %p\n", &a);
    printf("指针 p 保存的值: %p\n", p);
    printf("指针 p 的地址: %p\n", &p);
    return 0;
}
```

运行结果	变量 a 的地址: 0060FEFC 指针 p 保存的值: 0060FEFC 指针 p 的地址: 0060FEF8
------	---



取地址运算符“&”不能对没有地址的东西取地址，如：&(a+b)、&(a++)等。

取内容运算符

取内容运算符“*”是一个单目运算符，用来访问指针所指向地址上的值。

范例：通过指针修改变量的值

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int a = 1;
    int *p = &a;

    printf("指针 p 所指向的地址上的值: %d\n", *p);
    *p = 2;
    printf("指针 p 所指向的地址上的值: %d\n", *p);
    return 0;
}
```

运行结果

指针 p 所指向的地址上的值: 1
指针 p 所指向的地址上的值: 2

取地址运算符“&”与取内容运算符“*”起相反作用：

1. $*\&p == *(&p) == *(p \text{ 的地址}) == p \text{ 的地址上的值} == p$
2. $\&*p == \&(*p) == p \text{ 的地址上的值的地址} == p$

指针应用场景

为什么要多此一举通过指针修改变量的值？

由于函数只能由一个返回值，如果当函数需要返回多个值时，某些值就只能

通过指针进行返回。

范例：交换两个变量的值（Bug 版本）

```
#include <stdio.h>

void swap(int num1, int num2) {
```

```

    int temp = num1;
    num1 = num2;
    num2 = temp;
}

int main() {
    int a = 11;
    int b = 22;

    printf("交换前: a = %d, b = %d\n", a, b);
    swap(a, b);
    printf("交换前: a = %d, b = %d\n", a, b);
    return 0;
}

```

运行结果

交换前: a = 11, b = 22
 交换前: a = 11, b = 22

范例：交换两个变量的值（正确版本）

```

#include <stdio.h>

void swap(int *num1, int *num2) {
    int temp = *num1;
    *num1 = *num2;
    *num2 = temp;
}

int main() {
    int a = 11;
    int b = 22;

    printf("交换前: a = %d, b = %d\n", a, b);
    swap(&a, &b);
    printf("交换前: a = %d, b = %d\n", a, b);
    return 0;
}

```

运行结果

交换前: a = 11, b = 22
 交换前: a = 22, b = 11

指针最常见的错误

使用指针时最常见的错误就是声明了指针变量，但**还没有**指向任何变量，就开始使用指针。

范例：野指针

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int *p;
    printf("%d\n", *p);
    return 0;
}
```

运行结果

warning: 'p' is used uninitialized in this function [-Wuninitialized]

因此，在变量声明的时候，如果没有确切的地址可以赋值，为指针变量赋一个 **NULL** 值是一个良好的编程习惯。赋为 NULL 值的指针被称为**空指针**。NULL 指针是一个定义在标准库中的值为**零**的**常量**。

```
#define NULL 0
```

范例：空指针 NULL

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int *p = NULL;
    printf("%p\n", p);
    return 0;
}
```

运行结果

000000

7.2 指针与数组

指针遍历数组

数组变量本身就表达地址，所以**无需**使用“&”取地址。

```
int a[10];
int *p = a;
```

但是数组的每个单元表达的是变量，需要使用“&”取地址。

```
int a[10];
int *p = &a[0];
```

范例：通过指针遍历数组

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int arr[] = {44, 12, 64, 78, 16, 72, 13, 98, 84};
    int n = sizeof(arr) / sizeof(arr[0]);
    int *p = arr;

    while(p < arr + n) {
        printf("%d ", *p);
        p++;
    }
    printf("\n");
    return 0;
}
```

运行结果	44 12 64 78 16 72 13 98 84
------	----------------------------

数组作为函数参数

在将数组作为函数**参数**传递的时候，在函数参数列表中的数组实际上是一个指向数组**首地址**的指针。

以下两种函数声明是等价的：

```
int func(int *arr);  
int func(int arr[]);
```

范例：查找数组最大值

```
#include <stdio.h>  
  
int getMax(int *arr, int n) {  
    int max = arr[0];  
    for(int i = 1; i < n; i++) {  
        if(arr[i] > max) {  
            max = arr[i];  
        }  
    }  
    return max;  
}  
  
int main() {  
    int arr[] = {76, 23, 12, 98, 5, 61, 30};  
    int n = sizeof(arr) / sizeof(arr[0]);  
    int max = getMax(arr, n);  
    printf("max = %d\n", max);  
    return 0;  
}
```

运行结果

max = 98

7.3 指针与字符串

指针与字符串

指针还可以指向一个**字符串常量**，但是试图通过指针所指的字符串做“**写**”操作会导致程序**崩溃**。

范例：修改字符串常量

```
#include <stdio.h>

int main() {
    char *s = "hello";
    s[0] = 'H';
    printf("%s\n", s);
    return 0;
}
```

运行结果

出现了一个问题，导致程序停止正常工作。请关闭该程序。

因此，如果需要对字符串进行**修改**，应该用字符数组的形式。

范例：修改字符串

```
#include <stdio.h>

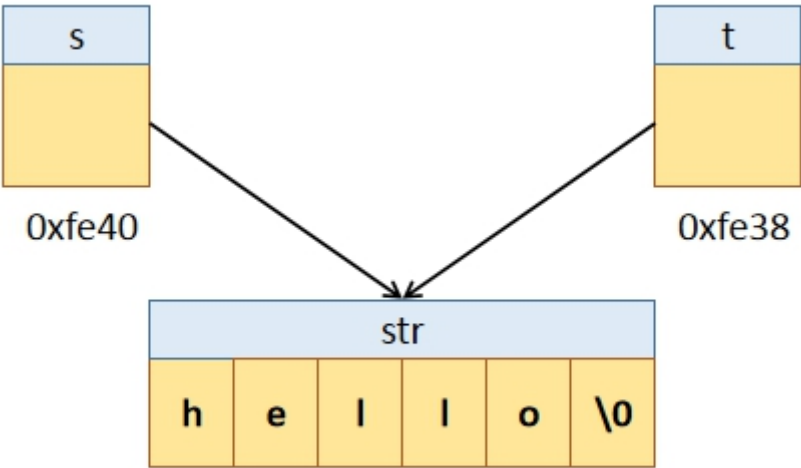
int main() {
    char s[] = "hello";
    s[0] = 'H';
    printf("%s\n", s);
    return 0;
}
```

运行结果

Hello

在对一个指向字符串的指针进行赋值操作的时候，并**没有**产生新的字符串，只是让两个指针都指向该字符串，对其中任意一个指针做的操作都会对另一个指针产生影响。

范例：字符串指针	
<pre>#include <stdio.h> int main() { char str[] = "hello"; char *s = str; char *t; t = s; s[0] = 'H'; printf("指针 s 指向的字符串: %s\n", s); printf("指针 t 指向的字符串: %s\n", t); printf("指针 s 的地址: %p\n", &s); printf("指针 t 的地址: %p\n", &t); return 0; }</pre>	
运行结果	指针 s 指向的字符串: Hello 指针 t 指向的字符串: Hello 指针 s 的地址: 0022FE40 指针 t 的地址: 0022FE38



7.4 动态内存申请

动态内存申请

C99 支持声明数组时使用**变量**作为数组的大小。

范例：变量作为数组大小

```
#include <stdio.h>

int main() {
    int n = 50;
    int arr[n];
    return 0;
}
```

但是在 C99 之前的版本中，需要使用**动态内存申请**的方式进行数组空间的开辟。语法格式如下：

数据类型 *变量名 = (数据类型 *)malloc(sizeof(数据类型) * 申请数量);

malloc()的功能是向系统**申请**指定的内存空间（以**字节**为单位），使用该函数需要包含头文件 **stdlib.h**，函数原型为：

```
void* malloc(size_t size);
```

malloc()的**返回值**为 **void ***类型，表示一个指向申请到的空间的**首地址**，是一个**无类型**的指针，开发者需要自行**转换**为自己需要的类型。如果 malloc()申请内存**失败**，则会返回空指针 **NULL**。

范例：耗尽所有可申请到的内存空间

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

int main() {
    void *p;
    int cnt = 0;
```

```
// 每次申请 100MB 的空间
while((p = malloc(100 * 1024 * 1024))) {
    cnt++;
}
printf("一共分配了%dMB 空间\n", cnt*100);
return 0;
}
```

运行结果

一共分配了 1900MB 空间

通过 malloc()申请来的空间是需要**归还**给**操作系统**的，否则程序长时间运行**内存**会逐渐**下降**。通过 **free()**可以把申请来的空间**释放**，但是有两点需要注意：

1. 只能释放通过 **malloc()**申请得到的空间
2. 只能通过空间的首地址进行释放



快还钱

范例：动态申请内存空间并录入数据

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

int main() {
    int n;
    printf("班级人数: ");
    scanf("%d", &n);

    int *scores = (int *)malloc(sizeof(int) * n);
    if(!scores) {
        fprintf(stderr, "内存申请失败\n");
        exit(1);
    }

    int total = 0;
    for(int i = 0; i < n; i++) {
        printf("第%d 个学生成绩: ", i+1);
        scanf("%d", &scores[i]);
    }
}
```

```

        total += scores[i];
    }

    printf("平均分: %.2f\n", 1.0 * total / n);
    free(scores);
    return 0;
}

```

运行结果

```

班级人数: 5
第 1 个学生成绩: 67
第 2 个学生成绩: 98
第 3 个学生成绩: 100
第 4 个学生成绩: 53
第 5 个学生成绩: 65
平均分: 76.60

```

在函数中的定义的字符数组是**局部**变量，其作用域和生命周期仅在函数内有效，如果将其作为函数返回值返回，在函数外部无法访问到该变量的内容。

范例：函数返回字符串（Bug 版本）

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>

/**
 * @brief 生成一段自我介绍
 * @param name: 姓名
 * @param age: 年龄
 * @retval 指定格式字符串：大家好，我叫{name}，今年{age}岁。
 */
char* generateInfo(char *name, int age) {
    char info[128] = "大家好，我叫";
    char age_str[8] = "";
    strcat(info, name);
    strcat(info, ", 今年");
    // itoa()函数用于将整数转为字符串
    // 把 age 以 10 进制转换为字符串保存到 age_str
    strcat(info, itoa(age, age_str, 10));
    strcat(info, "岁。");
    return info;
}

int main() {

```

```
printf("%s\n", generateInfo("极夜酱", 17));
return 0;
}
```

运行结果

warning: function returns address of local variable [-Wreturn-local-addr]

范例：函数返回字符串（正确版本）

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

/**
 * @brief 生成一段自我介绍
 * @param name: 姓名
 * @param age: 年龄
 * @retval 指定格式字符串：大家好，我叫{name}，今年{age}岁。
 */
char* generateInfo(char *name, int age) {
    char *info = (char *)malloc(sizeof(char) * 128);
    if(!info) {
        return NULL;
    }
    char age_str[8] = "";
    strcpy(info, "大家好，我叫");
    strcat(info, name);
    strcat(info, ", 今年");
    // itoa()函数用于将整数转为字符串
    // 把 age 以 10 进制转换为字符串保存到 age_str
    strcat(info, itoa(age, age_str, 10));
    strcat(info, "岁。");
    return info;
}

int main() {
    printf("%s\n", generateInfo("极夜酱", 17));
    return 0;
}
```

运行结果

大家好，我叫极夜酱，今年 17 岁。



第 8 章 文件

8.1 文件打开方式

文件

C 语言具有**操作文件**的能力，比如对文件数据的添加、删除、修改等。在 C 语言中，为了**统一**对各种硬件的操作，不同的**硬件设备**也都被看作是**文件**进行管理。计算机中**键盘**是**标准输入设备（stdin）**，**显示器**是**标准输出设备（stdout）**。

C 语言通过声明一个文件 **FILE** 类型的指针，可以对指针所指向的文件进行操作。语法形式如下：

```
FILE *fpName;
```

文件打开

fopen()用于**打开文件**，函数原型为：

```
FILE *fopen(const char *fname, const char *mode);
```

其中函数的第一个参数 **fname** 表示需要被打开的文件名，可以是**相对路径**，也可以是**绝对路径**。第二个参数 **mode** 用于指定文件的**打开方式**。

打开方式	描述
r	以“只读”模式打开文本文件。文件必须存在，否则打开失败。
w	以“只写”模式打开文本文件。如果文件不存在，则创建一个文件；如果文件存在，则情况文件内容。
a	以“追加”模式打开文本文件。如果文件不存在，则创建一个文件；

	如果文件存在，则将写入的数据追加到文件末尾。
r+	以“读/写”模式打开文件文件。文件必须存在，否则打开失败。
w+	以“写/读”模式打开文件文件。如果文件不存在，则创建一个文件；如果文件存在，则清空文件内容。
a+	以“追加/读”模式打开文件文件。如果文件不存在，则创建一个文件；如果文件存在，则将写入的数据追加到文件末尾。
rb	以“只读”模式打开二进制文件。
wb	以“只写”模式打开二进制文件。
ab	以“追加”模式打开二进制文件。
rb+	以“读/写”模式打开二进制文件。
wb+	以“写/读”模式打开二进制文件。
ab+	以“追加/读”模式打开二进制文件。

如果文件打开**失败**，fopen()则会返回空指针 **NULL**。

在对文件操作结束后，需要将关闭文件。**fclose()**用于文件关闭，语法格式如下：

```
fclose(fpName);
```

fclose()负责**清空缓冲区**，并**释放**文件指针。需要特别**注意**的是，在对文件执行写操作以后，并不会马上写入文件，而只是写入到了这个文件的输出**缓冲区**中。只有当输出缓冲区满了，或者执行了 **fflush()**，或者执行了 fclose()以后，或者程序结束，才会把输出缓冲区中的内容写入文件。

范例：打开文件

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

```
int main() {  
    FILE *fp = fopen("data.txt", "r");  
    if(!fp) {  
        fprintf(stderr, "File Open Failed\n");  
        exit(1);  
    }  
    fclose(fp);  
    return 0;  
}
```

8.2 文件读写

fgetc()读字符

fgetc()的功能是从**文件读取一个字符**。成功时，返回读到的字符（int 类型）；

失败或读到文件尾，返回 **EOF (-1)**。函数原型如下：

```
int fgetc(FILE *stream);
```

范例：读取并输出指定文件内容

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

int main() {
    FILE *fp = fopen("data.txt", "r");
    if(!fp) {
        fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
        exit(1);
    }

    char c;
    while((c = fgetc(fp)) != EOF) {
        printf("%c", c);
    }

    fclose(fp);
    return 0;
}
```

范例：统计程序源代码的字符数和行数

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

int main() {
    FILE *fp = fopen("count_chars_and_lines.c", "r");
```

```

if(!fp) {
    fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
    exit(1);
}

char c;
int charNum = 0;        // 字符数量
int lineNum = 0;        // 行数

while((c = fgetc(fp)) != EOF) {
    if(c == '\n') {
        lineNum++;
    } else {
        charNum++;
    }
}

printf("字符数: %d\n", charNum);
printf("行 数: %d\n", lineNum);

fclose(fp);
return 0;
}

```

运行结果

字符数: 513
行 数: 27

fputc()写字符

fputc()的功能是**将一个字符写入文件**中。函数原型如下：

```
int fputc(int ch, FILE *stream);
```

范例：将程序源代码输出到指定文件

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main() {
    FILE *fp1 = fopen("fputc.c", "r");
    FILE *fp2 = fopen("data.txt", "w");

```

```

    if(!fp1) {
        fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
        exit(1);
    }

    char c;
    while((c = fgetc(fp1)) != EOF) {
        fputc(c, fp2);
    }

    fclose(fp1);
    fclose(fp2);
    return 0;
}

```

fgets()读字符串

fgets()的功能是**从文件读取一个字符串**。读取成功时，返回指向字符串的指针；读取失败时，返回 **NULL**。函数原型如下：

```
char *fgets(char *str, int num, FILE *stream);
```

fgets()的第一个参数 str 为用于保存字符串的变量，第二个参数 num 表示**最多**读取字符的数量，但是字符串结尾需要保留一个“\0”结束符，因此真正只能读取 **num-1** 个字符或遇到文件结束符 **EOF** 为止。

范例：读取并输出程序源代码内容

```

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>

int main() {
    FILE *fp = fopen("fgets.c", "r");
    if(!fp) {
        fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
        exit(1);
    }

    char line[128];

```

```
while(fgets(line, sizeof(line), fp)) {  
    printf("%s", line);  
}  
  
fclose(fp);  
return 0;  
}
```

fputs()写字符串

fputs()的功能是**将一个字符串写入文件**中。函数原型如下：

```
int fputs(const char *str, FILE *stream);
```

范例：将程序源代码输出到指定文件

```
#include <stdio.h>  
#include <stdlib.h>  
  
int main() {  
    FILE *fp1 = fopen("fputs.c", "r");  
    FILE *fp2 = fopen("data.txt", "w");  
    if(!fp1) {  
        fprintf(stderr, "File Open Failed\n");  
        exit(1);  
    }  
  
    char line[128];  
    while(fgets(line, sizeof(line), fp1)) {  
        fputs(line, fp2);  
    }  
  
    fclose(fp1);  
    fclose(fp2);  
    return 0;  
}
```

fprintf()格式化写数据

fprintf()使用方法与 **printf()**类似，只是多增加了一个参数，用于指定**输出流**。

函数原型如下：

```
int fprintf(FILE *stream, const char *format, ...);
```

范例：将数据格式化写入指定文件

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

int main() {
    FILE *fp = fopen("data.txt", "w");
    char name[3][12] = {"极夜酱", "小灰", "小白"};
    int age[3] = {17, 22, 19};

    for(int i = 0; i < 3; i++) {
        fprintf(fp, "%s\t%d\n", name[i], age[i]);
    }

    fclose(fp);
    return 0;
}
```

文件内容	极夜酱 17
text.txt	小灰 22
	小白 19

fscanf()格式化读数据

fscanf()的功能是按照**指定格式从文件读取数据**。读取成功时返回实际读取的

数据个数，失败时返回 **EOF**。函数原型如下：

```
int fscanf(FILE *stream, const char *format, ...);
```

范例：从指定文件读取指定格式数据

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

```
#include <stdlib.h>

int main() {
    FILE *fp = fopen("data.txt", "r");
    if(!fp) {
        fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
        exit(1);
    }

    char name[12];
    int age;

    while(fscanf(fp, "%s\t%d", name, &age) != EOF) {
        printf("%s\t%d\n", name, age);
    }

    fclose(fp);
    return 0;
}
```

文件内容 text.txt	极夜酱 17 小灰 22 小白 19
------------------	--------------------------

feof()检查文件结束

feof()的功能是**检查文件是否已经达到文件末尾位置**，如果是就返回**非零值**

(真)。函数原型如下：

```
int feof(FILE *stream);
```

范例：从通讯录文件中查找指定人名

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <stdbool.h>

int main() {
    FILE *fp = fopen("data.txt", "r");
```



```

if(!fp) {
    fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
    exit(1);
}

char key[32];          // 需查找数据
char name[32];
int age;
bool found = false; // 是否找到

printf("查找姓名: ");
gets(key);

while(!feof(fp)) {
    fscanf(fp, "%s\t%d", name, &age);
    if(strcmp(name, key) == 0) {
        printf("%s\t%d\n", name, age);
        found = true;
        break;
    }
}

if(!found) {
    printf("未找到【%s】的信息\n", key);
}

fclose(fp);
return 0;
}

```

文件内容 info.txt	极夜酱 17 小灰 22 小白 19
运行结果	查找姓名: 小灰 小灰 22

第 9 章 结构体

9.1 结构体

结构体(Structure)

C 语言中，数组是一种允许存储多个相同类型数据项的结构。结构体是另一种用户**自定义**的数据类型，它允许存储**不同类型**的数据项。

结构体的声明可以使用关键字 **struct**，结构体名一般**首字母大写**。结构体的声明以**分号**结束。结构体的声明通常定义为**全局变量**，这样就可以被多个函数所使用的了。语法格式如下：

```
struct StructName {  
    DataType variableName;  
    DataType variableName;  
    ...  
};
```



通常会用于描述同一个事物的变量定义成结构体，如：日期（年、月、日）、坐标（横、纵坐标）、学生信息（姓名、年龄、学号、成绩）等。

定义结构体变量时，**不能**只使用结构体名，需要加上 **struct** 关键字。语法格式如下：

```
struct StructName structVarName;
```

通过**成员运算符**“.”可以**访问**一个结构体之中的成员变量。

范例：定义结构体变量

```
#include <stdio.h>

struct Date {
    int year;
    int month;
    int day;
};

int main() {
    struct Date date;
    date.year = 2021;
    date.month = 3;
    date.day = 12;

    printf("%d 年%d 月%d 日\n", date.year, date.month, date.day);
    return 0;
}
```

运行结果

2021 年 3 月 12 日

9.2 typedef

typedef 类型定义

关键字 **typedef** 可以用来给数据类型**定义别名**，通过使用 typedef 可以简化结构体的声明，不用每次都加上 struct 关键字了。语法格式如下：

```
typedef struct [StructName] {  
    DataType variableName;  
    DataType variableName;  
    ...  
} StructName;
```

范例：为结构体定义别名

```
#include <stdio.h>  
  
typedef struct Coordinate {  
    double x;  
    double y;  
} Coordinate;  
  
int main() {  
    Coordinate coor;  
    coor.x = 3.1;  
    coor.y = 2.7;  
    printf("(%.1f, %.1f)\n", coor.x, coor.y);  
    return 0;  
}
```

运行结果

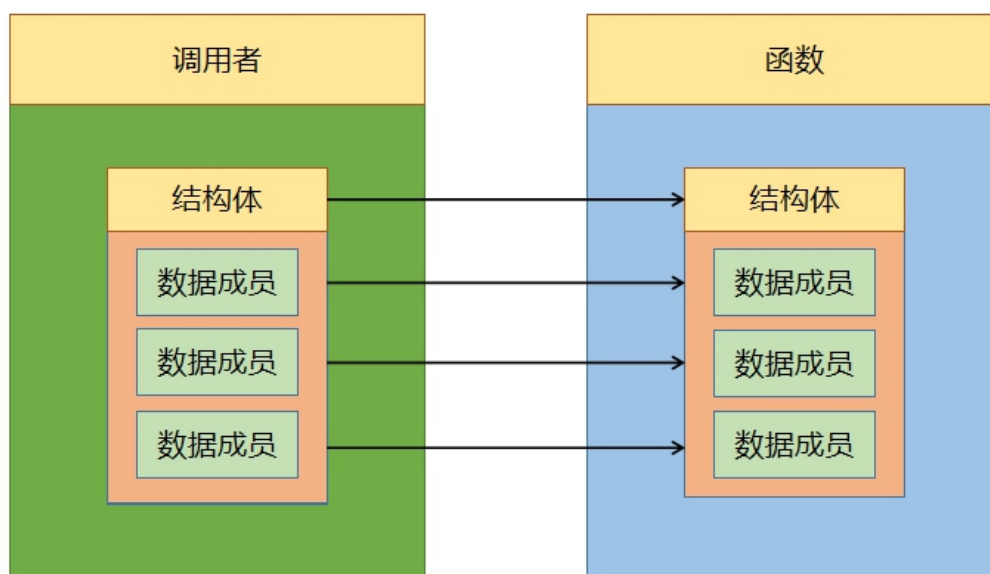
(3.1, 2.7)

9.3 结构体指针

结构体指针

与数组不同，结构体变量的名字**并不是**结构体变量的地址，必须使用取地址运算符“&”。

结构体也可以作为函数参数进行传递。如果是**按值传递**，那么在函数中会新建一个结构体变量，并复制调用者的结构体的值。如果是**按址传递**，则需要传递结构体的指针。



C 语言还提供了一个**间接引用运算符“->”**，可以直接访问结构体指针所指的
结构变量中的成员。语法格式如下：

```
structPointer->member
```

范例：倒数

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

```
// 分数
typedef struct Fraction {
    int numerator;    // 分子
    int denominator; // 分母
} Fraction;

/**
 * @brief 倒数
 * @note 分母不能为 0
 * @param f: 分数结构体
 * @retval None
 */
void reciprocal(Fraction *f) {
    if(f->numerator == 0) {
        fprintf(stderr, "无法计算倒数\n");
    } else {
        int temp = f->numerator;
        f->numerator = f->denominator;
        f->denominator = temp;
    }
}

int main() {
    Fraction fraction = {2, 5}; // 2/5
    printf("%d/%d 的倒数是", fraction.numerator, fraction.denominator);
    reciprocal(&fraction);
    printf("%d/%d\n", fraction.numerator, fraction.denominator);
    return 0;
}
```

运行结果

2/5 的倒数是 5/2