



C

极夜酱

目录

1	Hello World!	1
1.1	Hello World!	1
1.2	数据类型	5
1.3	输入输出函数	8
1.4	表达式	11
2	分支	15
2.1	逻辑运算符	15
2.2	if	17
2.3	switch	20
3	循环	22
3.1	while	22
3.2	for	28
3.3	break or continue?	33
4	数组	36
4.1	数组	36
4.2	字符串	42
5	函数	50
5.1	函数	50
5.2	作用域	55
5.3	递归	58
6	预处理	65
6.1	预处理	65
6.2	多文件编译	68
7	指针	71
7.1	指针	71

7.2	指针与数组	76
7.3	指针与字符串	78
7.4	动态内存申请	80
8	文件	86
8.1	文件	86
8.2	文件读写	88
9	结构体	97
9.1	结构体	97
9.2	typedef	99
9.3	结构体指针	100

Chapter 1 Hello World!

1.1 Hello World!

1.1.1 编程语言 (Programming Language)

程序是为了让计算机去解决某些问题，它由一系列指令构成。但是计算机并不能理解人类的语言，即使是最简单的，例如“计算一下 $1+2$ 是多少”。

计算机采用的是二进制 (binary)，也就是只能够理解 0 和 1，因此编程语言用于作为人类与计算机之间沟通的桥梁。



通过使用编程语言来描述解决问题的步骤，从而让计算机一步一步去执行。流程图 (flow chat) 成为了一种程序的图形化表示方式。



图 1.1: 计算 $\sum_{i=1}^{100} i$ 的流程图

1.1.2 Hello World!

Hello World 是学习编程的第一个程序，它的作用是向屏幕输出"Hello World!"。

Hello World!

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     printf("Hello World!\n");
6     return 0;
7 }
```

运行结果

Hello World!

`#include <stdio.h>` 用于包含标准输入输出库 (standard input/output library) 的头文件 (header file), 这样才能够在程序中进行输入输出相关的操作。

`main()` 是程序的入口, 程序运行后会首先执行 `main()` 中的代码。`printf()` 的功能是在屏幕上输出一个字符串 (string), 其中 `\n` 表示输出一个换行符。最后的分号用于表示一条语句的结束, 注意不要使用中文的分号。

`return 0` 表示 `main()` 运行结束, 返回值为 0, 一般返回 0 用于表示程序正常结束。

不同编程语言的 Hello World 写法大同小异, 可以看出编程语言的基本结构是相似的。

C++

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main() {
6     cout << "Hello World!" << endl;
7     return 0;
8 }
```

Java

```
1 public class HelloWorld {
2     public static void main(String[] args) {
3         System.out.println("Hello World!");
4     }
5 }
```

```
4     }  
5 }
```

Python

```
1 print("Hello World!")
```

1.1.3 注释 (Comment)

注释就是对代码的解释和说明，它并不会程序所执行。注释能提高程序的可读性，让人更加容易了解代码的功能。

注释一般分为单行注释和多行注释：

1. 单行注释：以//开头，该行之后的内容视为注释。
2. 多行注释：以/* 开头，*/结束，中间的内容视为注释。

注释

```
1 /*  
2 * Author: Terry  
3 * Date: 2022/11/16  
4 */  
5  
6 #include <stdio.h>    // header file  
7  
8 int main()  
9 {  
10     printf("Hello World!\n");  
11     return 0;  
12 }
```

1.2 数据类型

1.2.1 数据类型 (Data Types)

在计算机中，每个数据一般都有一个对应的类型，基础数据类型包括：

1. 整型

- 短整型 short
- 整型 int
- 长整型 long
- 长长整型 long long

2. 浮点型

- 单精度浮点数 float
- 双精度浮点数 double

3. 字符型 char

不同的数据类型所占的内存空间大小不同，因此所能表示的数值范围也不同。

数据类型	大小	取值范围
short	2 字节	$-2^{15} \sim 2^{15} - 1$
int	4 字节	$-2^{31} \sim 2^{31} - 1$
long	4 字节	$-2^{31} \sim 2^{31} - 1$
long long	8 字节	$-2^{63} \sim 2^{63} - 1$
float	4 字节	$1.2 \times 10^{-38} \sim 3.4 \times 10^{38}$
double	8 字节	$2.3 \times 10^{-308} \sim 1.7 \times 10^{308}$
char	1 字节	$-128 \sim 127$

1.2.2 变量 (Variable)

变量是用来存储数据的内存空间，每个变量都有一个类型，变量中只能存储对应类型的数据。

```
1 int num = 10;
2 double wage = 8232.56;
```

变量的命名需要符合规范：

1. 由字母、数字和下划线组成，不能以数字开头
2. 不可以使用编程语言中预留的关键字
3. 使用英语单词，顾名思义

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，因此不应该作为变量名，防止产生歧义。

auto	break	case	char	const
continue	default	do	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	

表 1.1: 关键字

1.2.3 常量 (Constant)

变量的值在程序运行过程中可以修改，但有一些数据的值是固定的，为了防止这些数据被随意改动，可以将这些数据定义为常量。

在数据类型前加上 `const` 关键字，即可定义常量，常量一般使用大写表示。如果在程序中尝试修改常量，将会报错。

常量

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     const double PI = 3.1415;
6     PI = 4;
7     return 0;
8 }
```

运行结果

error: assignment of read-only variable "PI"

1.3 输入输出函数

1.3.1 printf()

printf() 的功能是向屏幕输出指定格式的文本，但是有些需要输出的字符在编程语言中具有特殊含义，因此这些特殊的字符，需要经过转义后输出。

转义字符	描述
\\	反斜杠 \
\'	单引号 '
\"	双引号 "
\n	换行
\t	制表符

表 1.2: 转义字符

转义字符

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     printf("\nHello\nWorld\n");
6     return 0;
7 }
```

运行结果

```
"Hello
World"
```

在对变量的值进行输出时，需要在 printf() 中使用对应类型的占位符。

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

表 1.3: 占位符

长方形面积

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     int length = 10;
6     int width = 5;
7     double area;
8
9     area = length * width;
10    printf("Area = %d * %d = %.2f\n", length, width, area);
11    return 0;
12 }
```

运行结果

Area = 10 * 5 = 50.00

1.3.2 scanf()

有时候一些数据需要从键盘输入，scanf() 可以读取对应类型的数据，并赋值给相应的变量。

在被赋值的变量前需要使用取地址符 &，因为 scanf() 需要将读取到的数据保存

到该变量的内存地址中。

在使用 `scanf()`，通常会使用 `printf()` 先输出一句提示信息，告诉用户需要输入什么数据。

圆面积

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <math.h>
3
4 int main()
5 {
6     const double PI = 3.14159;
7     double r;
8     double area;
9
10    printf("Radius: ");
11    scanf("%lf", &r);
12
13    area = PI * pow(r, 2);
14    printf("Area = %.2f\n", area);
15    return 0;
16 }
```

运行结果

Radius: 5

Area = 78.54

头文件 `math.h` 中定义了一些常用的数学函数，例如 `pow(x, y)` 可用于计算 x 的 y 次方。

1.4 表达式

1.4.1 算术运算符

大部分编程语言中的除法与数学中的除法意义不同。

当相除的两个数都为整数时，那么就会进行整除运算，因此结果仍为整数，例如 $21 / 4 = 5$ 。

如果相除的两个数中至少有一个为浮点数时，那么就会进行普通的除法运算，结果为浮点数，例如 $21.0 / 4 = 5.25$ 。

取模（modulo）运算符% 用于计算两个整数相除之后的余数，例如 $22 \% 3 = 1$ 、 $4 \% 7 = 4$ 。

逆序三位数

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      int num;
6      int a, b, c;
7
8      printf("Enter a 3-digit integer: ");
9      scanf("%d", &num);
10
11     a = num / 100;
12     b = num / 10 % 10;
13     c = num % 10;
14
15     printf("Reversed: %d\n", c*100 + b*10 + a);
16     return 0;
17 }
```

运行结果

Enter a 3-digit integer: 520

Reversed: 25

1.4.2 复合运算符

使用复合运算符可以使表达式更加简洁。例如 $a = a + b$ 可以写成 $a += b$, $--$ 、 $*=$ 、 $/=$ 、 $\%=$ 等复合运算符的使用方式同理。

当需要给一个变量的值加/减 1 时,除了可以使用 $a += 1$ 或 $a -= 1$ 之外,还可以使用 $++$ 或 $--$ 运算符,但是 $++$ 和 $--$ 可以出现在变量之前或之后:

表达式	含义
$a++$	执行完所在语句后自增 1
$++a$	在执行所在语句前自增 1
$a--$	执行完所在语句后自减 1
$--a$	在执行所在语句前自减 1

表 1.4: 自增/自减运算符

自增/自减运算符

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     int n = 10;
6
7     printf("%d\n", n++);
8     printf("%d\n", ++n);
9     printf("%d\n", n--);
10    printf("%d\n", --n);
```

```
11  
12     return 0;  
13 }
```

运行结果

```
10  
12  
12  
10
```

1.4.3 隐式类型转换

在计算机计算的过程中，只有类型相同的数据才可以进行运算。例如整数 + 整数、浮点数/浮点数等。

但是很多时候，我们仍然可以对不同类型的数据进行运算，而并不会产生错误，例如整数 + 浮点数。这是由于编译器会自动进行类型转换。在整数 + 浮点数的例子中，编译器会将整数转换为浮点数，这样就可以进行运算了。

编译器选择将整数转换为浮点数，而不是将浮点数转换为整数的原因在于，浮点数相比整数能够表示的范围更大。例如整数 8 可以使用 8.0 表示，而浮点数 9.28 变为整数 9 后就会丢失精度。

隐式类型转换最常见的情形就是除法运算，这也是导致整数/整数 = 整数、整数/浮点数 = 浮点数的原因。

1.4.4 显式类型转换

有些时候编译器无法自动进行类型转换，这时就需要我们手动地强制类型转换。

显式类型转换


```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     int total = 821;
6     int num = 10;
7     double average = (double)total / num;
8     printf("Average = %.2f\n", average);
9     return 0;
10 }
```

运行结果

Average = 82.10

Chapter 2 分支

2.1 逻辑运算符

2.1.1 关系运算符

编程中经常需要使用关系运算符来比较两个数据的大小，比较的结果是一个布尔值 (boolean)，即 True (非 0) 或 False (0)。

在编程中需要注意，一个等号 = 表示赋值运算，而两个等号 == 表示比较运算。

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

2.1.2 逻辑运算符

逻辑运算符用于连接多个关系表达式，其结果也是一个布尔值。

1. 逻辑与 &&: 当多个条件全部为 True，结果为 True。

条件 1	条件 2	条件 1 && 条件 2
T	T	T
T	F	F
F	T	F
F	F	F

2. 逻辑或 ||: 多个条件至少有一个为 True 时, 结果为 True。

条件 1	条件 2	条件 1 条件 2
T	T	T
T	F	T
F	T	T
F	F	F

3. 逻辑非!: 条件为 True 时, 结果为 False; 条件为 False 时, 结果为 True。

条件	! 条件
T	F
F	T

2.2 if

2.2.1 if

if 语句用于判断一个条件是否成立，如果成立则进入语句块，否则不执行。

年龄

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     int age;
6     printf("Enter your age: ");
7     scanf("%d", &age);
8     if(age > 0 && age < 18)
9     {
10         printf("Minor\n");
11     }
12     return 0;
13 }
```

运行结果

Enter your age: 17

Minor

2.2.2 if-else

if-else 的结构与 if 类似，只是在 if 语句块中的条件不成立时，执行 else 语句块中的语句。

闰年

```

1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      int year;
6      printf("Enter a year: ");
7      scanf("%d", &year);
8
9      /*
10     * A year is a leap year if it is
11     * 1. exactly divisible by 4, and not divisible by 100;
12     * 2. or is exactly divisible by 400
13     */
14     if((year % 4 == 0 && year % 100 != 0) || year % 400 == 0)
15     {
16         printf("Leap year\n");
17     }
18     else
19     {
20         printf("Common year\n");
21     }
22
23     return 0;
24 }

```

运行结果

```

Enter a year: 2020
Leap year

```

2.2.3 if-else if-else

当需要对更多的条件进行判断时，可以使用 if-else if-else 语句。

字符

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     printf("Enter a character: ");
6     char c = getchar();
7
8     if(c >= 'a' && c <= 'z')
9     {
10         printf("Lowercase\n");
11     }
12     else if(c >= 'A' && c <= 'Z')
13     {
14         printf("Uppercase\n");
15     }
16     else if(c >= '0' && c <= '9')
17     {
18         printf("Digit\n");
19     }
20     else
21     {
22         printf("Special character\n");
23     }
24
25     return 0;
26 }
```

运行结果

Enter a character: T

Uppercase

2.3 switch

2.3.1 switch

switch 结构用于根据一个整数值，选择对应的 case 执行。需要注意的是，当对应的 case 中的代码被执行完后，并不会像 if 语句一样跳出 switch 结构，而是会继续向后执行，直到遇到 break。

计算器

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     int num1, num2;
5     char operator;
6
7     printf("Enter an expression: ");
8     scanf("%d %c %d", &num1, &operator, & num2);
9
10    switch (operator)
11    {
12        case '+':
13            printf("%d + %d = %d\n", num1, num2, num1 + num2);
14            break;
15        case '-':
16            printf("%d - %d = %d\n", num1, num2, num1 - num2);
17            break;
18        case '*':
19            printf("%d * %d = %d\n", num1, num2, num1 * num2);
20            break;
21        case '/':
22            printf("%d / %d = %d\n", num1, num2, num1 / num2);
23            break;
24        default:
25            printf("Error! Operator is not supported\n");
26            break;
```

```
27     }  
28  
29     return 0;  
30 }
```

运行结果

Enter an expression: 5 * 8

5 * 8 = 40

Chapter 3 循环

3.1 while

3.1.1 while

while 循环会对条件进行判断，如果条件成立，就会执行循环体，然后再次判断条件，直到条件不成立。

while 循环的次数由循环变量的变化决定，因此 while 循环一般都包括对循环变量的初值、判断和更新。

```
1 int i = 1;           // initial value
2 while(i <= 5)        // condition
3 {
4     printf("In loop: i = %d\n", i);
5     i++;             // update
6 }
7 printf("After loop: i = %d\n", i);
```

while 循环的特点是先判断、再执行，因此循环体有可能会执行一次或多次，也有可能一次也不会执行。

平均身高

```
1 #include <stdio.h>
2 #define NUM_PEOPLE 5
3
4 int main()
5 {
6     double height;
7     double total = 0;
```

```

8
9     int i = 1;
10    while (i <= NUM_PEOPLE)
11    {
12        printf("Enter person %d's height: ", i);
13        scanf("%lf", &height);
14        total += height;
15        i++;
16    }
17
18    double average = total / NUM_PEOPLE;
19    printf("Average height: %.2f\n", average);
20    return 0;
21 }

```

运行结果

```

Enter person 1's height: 160.8
Enter person 2's height: 175.2
Enter person 3's height: 171.2
Enter person 4's height: 181.3
Enter person 5's height: 164
Average height: 170.50

```

统计元音、辅音数量

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     char c;
6     int vowel = 0;
7     int consonant = 0;
8
9     printf("Enter an English sentence: ");

```

```

10
11 while ((c = getchar()) != '\n')
12 {
13     if (c == 'a' || c == 'A' ||
14         c == 'e' || c == 'E' ||
15         c == 'i' || c == 'I' ||
16         c == 'o' || c == 'O' ||
17         c == 'u' || c == 'U')
18     {
19         vowel++;
20     }
21     else if ((c >= 'a' && c <= 'z') || (c >= 'A' && c <= 'Z'))
22     {
23         consonant++;
24     }
25 }
26
27 printf("Vowel = %d\n", vowel);
28 printf("Consonant = %d\n", consonant);
29 return 0;
30 }

```

运行结果

Enter an English sentence: Hello World!

Vowel = 3

Consonant = 7

3.1.2 do-while

do-while 循环是先执行一轮循环体内的代码后，再检查循环的条件是否成立。如果成立，则继续下一轮循环；否则循环结束。

do-while 循环是先执行、再判断，因此它至少会执行一轮循环。do-while 一般应

用在一些可能会需要重复，但必定会发生一次的情景下。例如登录账户，用户输入账户和密码后，检查是否正确，如果正确，那么就成功登录；否则继续循环让用户重新输入。

需要注意，do-while 循环的最后有一个分号。

```
1 do {  
2     // code  
3 } while(condition);
```

整数位数

```
1 #include <stdio.h>  
2  
3 int main()  
4 {  
5     int num;  
6     int n = 0;  
7  
8     printf("Enter an integer: ");  
9     scanf("%d", &num);  
10  
11     do  
12     {  
13         num /= 10;  
14         n++;  
15     } while(num != 0);  
16  
17     printf("Digits: %d\n", n);  
18     return 0;  
19 }
```

运行结果

Enter an integer: 123

Digits: 3

猜数字

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <time.h>
4
5 int main()
6 {
7     srand(time(NULL));          // set random seed
8
9     // generate random number between 1 and 100
10    int answer = rand() % 100 + 1;
11    int num = 0;
12    int cnt = 0;
13
14    do
15    {
16        printf("Guess a number: ");
17        scanf("%d", &num);
18        cnt++;
19
20        if(num > answer)
21        {
22            printf("Too high\n");
23        }
24        else if(num < answer)
25        {
26            printf("Too low\n");
27        }
28    } while(num != answer);
```

```
29  
30     printf("Correct! You guessed %d times.\n", cnt);  
31     return 0;  
32 }
```

运行结果

```
Guess a number: 50  
Too high  
Guess a number: 25  
Too low  
Guess a number: 37  
Too low  
Guess a number: 43  
Too high  
Guess a number: 40  
Too high  
Guess a number: 38  
Too low  
Guess a number: 39  
Correct! You guessed 7 times.
```

3.2 for

3.2.1 for

while 循环将循环变量的初值、条件和更新写在了三个地方，但是这样不容易明显地看出循环变量的变化。

for 循环将循环变量的初值、条件和更新写在了了一行内，中间用分号隔开。对于指定次数的循环一般更多地会采用 for 循环，而对于不确定次数的一般会采用 while 循环。

```
1 for(int i = 0; i < 5; i++)
2 {
3     printf("i = %d\n", i);
4 }
```

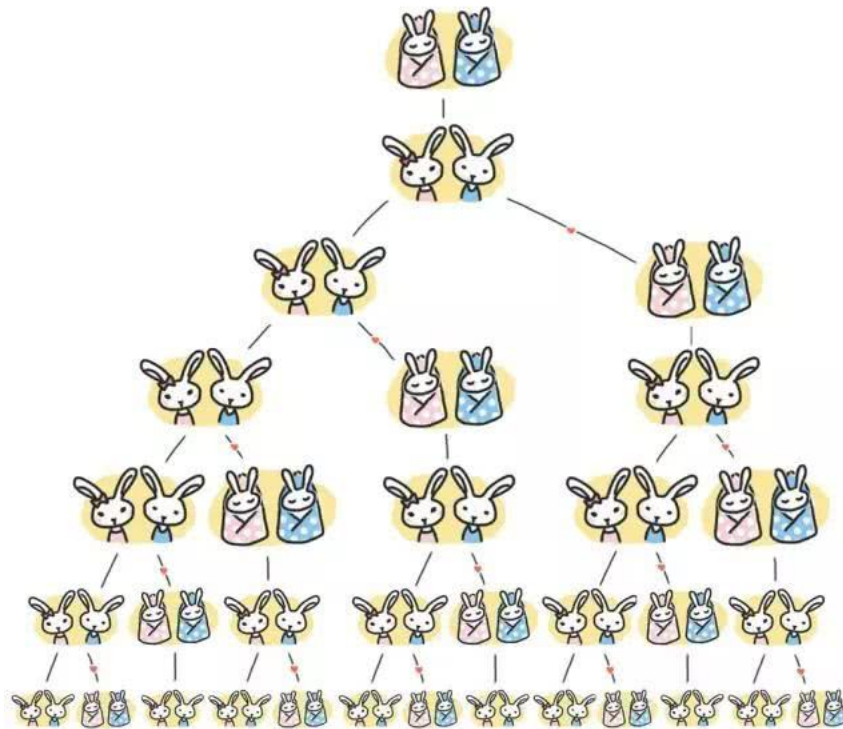
累加

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     int sum = 0;
6     for(int i = 1; i <= 100; i++)
7     {
8         sum += i;
9     }
10    printf("Sum = %d\n", sum);
11    return 0;
12 }
```

运行结果

Sum = 5050

斐波那契数列



```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     int n;
6     printf("Enter the number of terms: ");
7     scanf("%d", &n);
8
9     if(n == 1)
10    {
11        printf("1\n");
12    }
13    else if(n == 2)
14    {
15        printf("1, 1\n");
16    }
17    else
18    {
```



```

19     int num1, num2, val;
20     num1 = 1;
21     num2 = 1;
22     printf("1, 1");
23
24     for(int i = 3; i <= n; i++)
25     {
26         val = num1 + num2;
27         printf(", %d", val);
28         num1 = num2;
29         num2 = val;
30     }
31     printf("\n");
32 }
33
34 return 0;
35 }

```

运行结果

```

Enter the number of terms: 10
1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55

```

3.2.2 嵌套循环

循环也可以嵌套使用，外层循环每执行一次，内层循环就会执行多次。

```

1 for(int i = 0; i < 2; i++)
2 {
3     for(int j = 0; j < 3; j++)
4     {
5         printf("i = %d, j = %d\n", i, j);
6     }
7 }

```

运行结果

i = 0, j = 0
i = 0, j = 1
i = 0, j = 2
i = 1, j = 0
i = 1, j = 1
i = 1, j = 2

九九乘法表

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

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     for(int i = 1; i <= 9; i++)
6     {
7         for(int j = 1; j <= 9; j++)
8         {
9             printf("%d*%d=%d\t", i, j, i*j);
10        }
11        printf("\n");
```

```
12     }
13     return 0;
14 }
```

打印图案

```
1 *
2 **
3 ***
4 ****
5 *****
```

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main()
4 {
5     for(int i = 1; i <= 5; i++)
6     {
7         for(int j = 1; j <= i; j++)
8         {
9             printf("*");
10        }
11        printf("\n");
12    }
13    return 0;
14 }
```

3.3 break or continue?

3.3.1 break

break 可用于跳出当前的 switch 或循环结构。在一些情况下，在循环的中途已经完成了某个目标，没有必要再进行剩余的循环，这时就可以使用 break 跳出循环。

例如在判断一个数 n 是否为素数时，利用循环逐个判断 $2 \sim n - 1$ 之间的数是否能整除 n 。只要发现其中有一个数能整除 n ，就证明 n 不是素数，可以跳出循环，不必再进行剩余的检查。

素数

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdbool.h>
3 #include <math.h>
4
5 int main()
6 {
7     int n;
8     printf("Enter an integer: ");
9     scanf("%d", &n);
10
11     bool is_prime = true;
12     for(int i = 2; i <= sqrt(n); i++)
13     {
14         if(n % i == 0)
15         {
16             is_prime = false;
17             break;
18         }
19     }
20
21     if(is_prime)
22     {
```

```

23     printf("%d is a prime number\n", n);
24 }
25 else
26 {
27     printf("%d is not a prime number\n", n);
28 }
29
30 return 0;
31 }

```

运行结果

```

Enter an integer: 17
17 is a prime number

```

3.3.2 continue

continue 与 break 使用方法类似，但是它并不是跳出循环，而是跳过本轮循环，直接开始下一轮循环。

正数平方和

```

1  #include <stdio.h>
2
3  int main()
4  {
5      int n = 10;
6      printf("Enter 10 integers: ");
7
8      int sum_square = 0;
9      for(int i = 0; i < n; i++)
10     {
11         int num;
12         scanf("%d", &num);

```

```
13     if(num <= 0)
14     {
15         continue;
16     }
17
18     sum_square += num * num;
19 }
20
21 printf("Sum of squares of positive integers: %d\n", sum_square);
22
23 return 0;
24 }
```

运行结果

Enter 10 integers: 5 7 -2 0 4 -4 -9 3 9 5

Sum of squares of positive integers: 205

Chapter 4 数组

4.1 数组

4.1.1 数组 (Array)

数组能够存储一组类型相同的元素，数组在声明时必须指定它的大小（容量），数组的大小是固定的，无法在运行时动态改变。数组通过下标（index）来访问某一位置上的元素，下标从 0 开始。

```
1 int arr[5] = {3, 6, 8, 2, 4};
```

arr[0]	arr[1]	arr[2]	arr[3]	arr[4]
--------	--------	--------	--------	--------

如果在声明数组时没有指定数组的大小，那么将根据初始化的元素个数来确定。

```
1 int arr[] = {3, 6, 8, 2, 4, 0, 1, 7};
```

通过下标可以访问数组中的元素，下标的有效范围是 0 ~ 数组的长度 - 1，如果使用不合法的下标就会导致数组越界。

```
1 printf("%d\n", arr[0]);    // 3
2 printf("%d\n", arr[3]);    // 2
3 printf("%d\n", arr[7]);    // 7
```

当数组的容量比较大时，可以使用循环来初始化数组。

```
1 int arr[10];
2
3 for(int i = 0; i < 10; i++) {
4     arr[i] = i + 1;
5 }
```

查找数据

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdbool.h>
3
4 int main() {
5     int n;
6     printf("Enter the number of elements: ");
7     scanf("%d", &n);
8
9     int arr[n];
10    printf("Enter the elements: ");
11    for (int i = 0; i < n; i++) {
12        scanf("%d", &arr[i]);
13    }
14
15    int key;
16    printf("Enter the key: ");
17    scanf("%d", &key);
18
19    bool found = false;
20    for (int i = 0; i < n; i++) {
21        if (arr[i] == key) {
22            found = true;
23            break;
24        }
25    }
26
27    if (found) {
28        printf("%d exists.\n", key);
29    } else {
30        printf("%d not found!\n", key);
31    }
32
33    return 0;
34 }
```


运行结果

Enter the number of elements: 5

Enter the elements: 4 8 9 2 3

Enter the key: 2

2 exists.

最大值/最小值

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     int num[] = {7, 6, 2, 9, 3, 1, 4, 0, 5, 8};
5     int n = sizeof(num) / sizeof(num[0]);
6     int max = num[0];
7     int min = num[0];
8
9     for(int i = 1; i < n; i++) {
10         if(num[i] > max) {
11             max = num[i];
12         }
13         if(num[i] < min) {
14             min = num[i];
15         }
16     }
17
18     printf("Max = %d\n", max);
19     printf("Min = %d\n", min);
20     return 0;
21 }
```

运行结果

Max = 9

Min = 0

4.1.2 二维数组 (2-Dimensional Array)

二维数组由行和列两个维度组成，行和列的下标同样也都是从 0 开始。在声明二维数组时，需要指定行和列的大小。二维数组可以看成是由多个一维数组组成的，因此二维数组中的每个元素都是一个一维数组。

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

arr[0][0]	arr[0][1]	arr[0][2]	arr[0][3]
arr[1][0]	arr[1][1]	arr[1][2]	arr[1][3]
arr[2][0]	arr[2][1]	arr[2][2]	arr[2][3]

在初始化二维数组时，为了能够更直观地看出二维数组的结构，可以将每一行单独写在一行中。

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

对于容量较大的二维数组，可以通过两层循环进行初始化。

```
1 int arr[3][4];  
2  
3 for(int i = 0; i < 3; i++) {  
4     for(int j = 0; j < 4; j++) {  
5         arr[i][j] = 0;  
6     }  
7 }
```

矩阵运算

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

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

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     int A[3][2] = {
5         {1, 3},
6         {1, 0},
7         {1, 2}
8     };
9     int B[3][2] = {
10        {0, 0},
11        {7, 5},
12        {2, 1}
13    };
14    int C[3][2];
15
16    printf("Matrix Addition\n");
17    for(int i = 0; i < 3; i++) {
18        for(int j = 0; j < 2; j++) {
19            C[i][j] = A[i][j] + B[i][j];
20            printf("%3d", C[i][j]);
21        }
22        printf("\n");
23    }
24}
```

```
25     printf("Matrix Subtraction\n");
26     for(int i = 0; i < 3; i++) {
27         for(int j = 0; j < 2; j++) {
28             C[i][j] = A[i][j] - B[i][j];
29             printf("%3d", C[i][j]);
30         }
31         printf("\n");
32     }
33
34     return 0;
35 }
```

运行结果

Matrix Addition

1 3

8 5

3 3

Matrix Subtraction

1 3

-6 -5

-1 1

4.2 字符串

4.2.1 ASCII

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

ASCII	字符	ASCII	字符	ASCII	字符	ASCII	字符
0	NUL	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	S	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

ASCII

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     for(int i = 0; i < 128; i++) {
5         printf("%d - %c\n", i, i);
6     }
7     return 0;
8 }

```

4.2.2 字符串 (String)

字符数组通常被称为字符串，字符串有两种初始化的方式。一种与普通数组的初始化类似，逐个写出每一个字符，最后需要手动添加 `\0` 字符，表示字符串的结束符；另一种是直接使用双引号，这种写法无需手动添加 `\0`。

```

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

```

`\0` 占一个字符的大小，因此在设置字符串的大小时需要考虑 `\0`。

占位符%s 可以对字符串进行输入输出操作，使用 scanf() 和 gets() 都可以用于读取字符串，但是 scanf() 只会读取到空格为止，而 gets() 会读取到回车为止。

字符串输入输出

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     char str1[32];
5     printf("Enter string 1: ");
6     gets(str1);
7     puts(str1);
8
9     char str2[32];
10    printf("Enter string 2: ");
11    scanf("%s", str2);
12    printf("%s\n", str2);
13
14    return 0;
15 }
```

运行结果

```
Enter string 1: hello world
hello world
Enter string 2: hello world
hello
```

字符统计

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     char str[32];
```

```

5     printf("Enter a string: ");
6     gets(str);
7     printf("Character to search: ");
8     char c = getchar();
9
10    int cnt = 0;
11    int i = 0;
12    while (str[i] != '\0') {
13        if (str[i] == c) {
14            cnt++;
15        }
16        i++;
17    }
18
19    printf("\'%c\' appears %d times in \"%s\".\n", c, cnt, str);
20    return 0;
21 }

```

运行结果

```

Enter a string: this is a test
Character to search: t
't' appears 3 times in "this is a test".

```

4.2.3 字符串函数

头文件 <string.h> 中定义了一些常用的字符串处理函数。

strlen()

计算字符串的长度。

strlen()


```

1 #include <stdio.h>
2 #include <string.h>
3
4 int main() {
5     char s[] = "hello world";
6     printf("Length: %d\n", strlen(s));
7     return 0;
8 }

```

运行结果

Length: 11

strcpy()

字符串复制，调用者需要确保字符串的大小足够。

strcpy()

```

1 #include <stdio.h>
2 #include <string.h>
3
4 int main() {
5     char s1[32] = "hello world";
6     char s2[32] = "program";
7
8     strcpy(s1, s2);
9     printf("s1 = %s\n", s1);
10    printf("s2 = %s\n", s2);
11    return 0;
12 }

```

运行结果

```
s1 = program
```

```
s2 = program
```

strcat()

字符串拼接，调用者需要确保字符串的大小足够。

strcat()

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <string.h>
3
4 int main() {
5     char s1[32] = "hello";
6     char s2[32] = "world";
7
8     strcat(s1, s2);
9     printf("s1 = %s\n", s1);
10    printf("s2 = %s\n", s2);
11    return 0;
12 }
```

运行结果

```
s1 = helloworld
```

```
s2 = world
```

strcmp()

字符串比较，依次比较字符串中每个字符的 ASCII 码值。通过判断 strcmp() 的返回值，可以得知两个字符串比较后的结果。

- 负数：字符串 1 < 字符串 2
- 正数：字符串 1 > 字符串 2
- 0：字符串 1 == 字符串 2

strcmp()

```

1 #include <stdio.h>
2 #include <string.h>
3
4 int main() {
5     char s1[32] = "communication";
6     char s2[32] = "compare";
7     printf("%d\n", strcmp(s1, s2));
8     return 0;
9 }

```

运行结果

-1

4.2.4 字符串数组

字符串数组是一个二维的字符数组，或者可以理解为是由多个字符串组成的数组。

```

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

```

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
0	C	+	+	\0								
1	J	a	v	a	\0							
2	P	y	t	h	o	n	\0					
3	J	a	v	a	S	c	r	i	p	t	\0	

```
1 printf("str[0] = %s\n", str[0]);      // C++
2 printf("str[1] = %s\n", str[1]);      // Java
3 printf("str[0][0] = %c\n", str[0][0]); // C
4 printf("str[0][1] = %c\n", str[0][1]); // +
```

Chapter 5 函数

5.1 函数

5.1.1 函数 (Function)

数学中的函数 $y = f(x)$ ，通过输入 x 的值，经过计算可以得到 y 的值。计算机中的函数也是如此，将输入传给函数，经过处理后，会得到输出。

函数是一段可重复使用的代码，做了一个特定的任务。例如 `printf()` 和 `strlen()` 就是函数，其中 `printf()` 的功能是输出字符串，`strlen()` 的功能是计算字符串的长度。

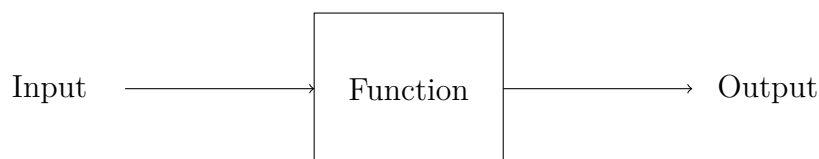


图 5.1: 函数

除了这些内置的函数以外，开发者还可以自定义函数，将程序中会被多次使用的代码或做了一件特定的任务的代码写成一个函数，这样就能避免重复写相同的代码，提高开发效率，也利于维护。

在编写函数时需要：

1. 确定函数的功能
 - 函数名
 - 确保一个函数只做一件事
2. 确定函数的输入（参数）
 - 是否需要参数
 - 参数个数

- 参数类型

3. 确定函数的输出（返回值）

- 是否需要返回值
- 返回值类型

最大值

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int max(int num1, int num2); // function prototype
4
5 int main() {
6     printf("%d\n", max(4, 12));
7     printf("%d\n", max(54, 33));
8     printf("%d\n", max(-999, -774));
9     return 0;
10 }
11
12 int max(int num1, int num2) {
13     // if(num1 > num2) {
14     //     return num1;
15     // } else {
16     //     return num2;
17     // }
18
19     return num1 > num2 ? num1 : num2;
20 }
```

运行结果

```
12
54
-774
```

函数也可以没有返回值，因为它执行完函数中的代码，并不需要将结果返回给调用者，此时函数的返回值类型为 void。

棋盘

```
1 #include <stdio.h>
2
3 void print_board(int row, int col) {
4     for (int i = 0; i < row; i++) {
5         for (int j = 0; j < col - 1; j++) {
6             printf("  |");
7         }
8         printf("\n");
9
10        if (i < row - 1) {
11            printf("---+---+---\n");
12        }
13    }
14 }
15
16 int main() {
17     print_board(3, 3);
18     return 0;
19 }
```

运行结果

```
  |  |
---+---+---
  |  |
---+---+---
  |  |
```

5.1.2 函数调用

当调用函数时，程序会记录下当前的执行位置，并跳转到被调用的函数处执行。
当被调用的函数执行结束后，程序会回到之前的位置继续执行。

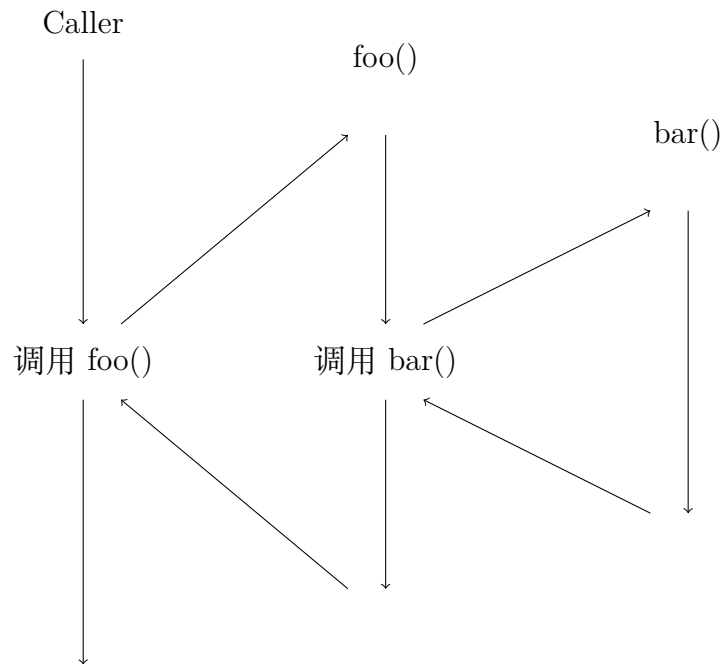


图 5.2: 函数调用

两点间距离

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <math.h>
3
4 double square(double x) {
5     return x * x;
6 }
7
8 double distance(double x1, double y1, double x2, double y2) {
9     return sqrt(square(x1 - x2) + square(y1 - y2));
10 }
11
12 int main() {
```



```
13     double x1, y1, x2, y2;
14     printf("Enter (x1, y1): ");
15     scanf("%lf%lf", &x1, &y1);
16     printf("Enter (x2, y2): ");
17     scanf("%lf%lf", &x2, &y2);
18
19     printf("Distance: %.2f\n", distance(x1, y1, x2, y2));
20     return 0;
21 }
```

运行结果

Enter (x1, y1): 0 0

Enter (x2, y2): 3 4

Distance: 5.00

5.2 作用域

5.2.1 局部变量 (Local Variable)

定义在块中的变量称为局部变量，在进入块时变量才会被创建，当离开块时变量就会被销毁。因此，局部变量的生存周期为从声明时开始到所在块结束。

例如有些变量只在程序的某一段代码中使用，而在其它地方不会被使用。这时就可以将这些变量定义在一个块（if、for、函数等）中，这样可以避免变量名冲突的问题。最典型的一个例子就是在 for 循环中，循环变量 i 被定义被块中，因为 i 的作用仅用于控制循环次数，在离开循环后就没有存在的必要了。

```
1 for(int i = 0; i < 5; i++)
```

块与块之间的局部变量是互相独立的，即使变量名相同，它们也不是同一个变量。

例如在函数调用中，函数的参数也是局部变量，它们的作用域仅限于函数内。

例如一个用于交换两个变量的函数 swap()，在 main() 中的变量 a 和 b 与 swap() 中的 a 和 b 并不是同一个变量。在调用 swap() 时，是将 main() 中的 a 和 b 的值复制给 swap() 中的 a 和 b。swap() 交换的是其内部的局部变量，并不会对 main() 中的 a 和 b 产生任何影响。

局部变量

```
1 #include <stdio.h>
2
3 void swap(int a, int b) {
4     int temp = a;
5     a = b;
6     b = temp;
7     printf("swap(): a = %d, b = %d\n", a, b);
8 }
9
```

```

10 int main() {
11     int a = 1;
12     int b = 2;
13
14     printf("Before: a = %d, b = %d\n", a, b);
15     swap(a, b);
16     printf("After: a = %d, b = %d\n", a, b);
17
18     return 0;
19 }

```

运行结果

```

Before: a = 1, b = 2
swap(): a = 2, b = 1
After: a = 1, b = 2

```

5.2.2 全局变量 (Global Variable)

全局变量拥有比局部变量更长的生命周期，它的生命周期贯穿整个程序。全局变量可以被程序中所有函数访问。

全局变量一般用于：

- 定义在整个程序中都会被使用到的常量（例如数组容量）
- 被函数间共享的变量（例如计数器）

全局变量

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int a, b;
4

```

```
5 void swap() {  
6     int temp = a;  
7     a = b;  
8     b = temp;  
9     printf("swap(): a = %d, b = %d\n", a, b);  
10 }  
11  
12 int main() {  
13     a = 1;  
14     b = 2;  
15  
16     printf("Before: a = %d, b = %d\n", a, b);  
17     swap(a, b);  
18     printf("After: a = %d, b = %d\n", a, b);  
19  
20     return 0;  
21 }
```

运行结果

Before: a = 1, b = 2

swap(): a = 2, b = 1

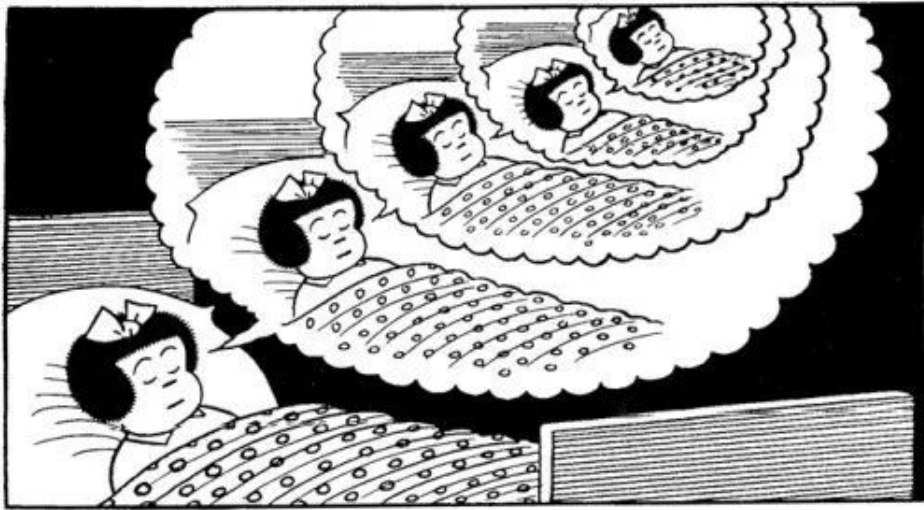
After: a = 2, b = 1

5.3 递归

5.3.1 递归 (Recursion)

要理解递归，得先理解递归（见5.3章节）。

一个函数调用自己的过程被称为递归。递归可以轻松地解决一些复杂的问题，很多著名的算法都利用了递归的思想。



讲故事

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <string.h>
3
4 void tell_story() {
5     char story[1024] = {0};
6     strcat(story, "从前有座山，山里有座庙\n");
7     strcat(story, "庙里有个老和尚\n");
8     strcat(story, "老和尚在对小和尚讲故事：\n");
9     printf("%s", story);
10
11     tell_story();
12 }
13
```

```

14 int main() {
15     tell_story();
16     return 0;
17 }

```

运行结果

```

从前有座山，山里有座庙
庙里有个老和尚
老和尚在对小和尚讲故事：
从前有座山，山里有座庙
庙里有个老和尚
老和尚在对小和尚讲故事：
从前有座山，山里有座庙
庙里有个老和尚
老和尚在对小和尚讲故事：
...

```

一个永远无法结束的递归函数最终会导致栈溢出。因此递归函数需要确定一个结束条件，确保在递归过程中能在合适的地方停止并返回。

阶乘

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int factorial(int n) {
4     if(n == 0 || n == 1) {
5         return 1;
6     }
7     return n * factorial(n-1);
8 }
9
10 int main() {
11     printf("5! = %d\n", factorial(5));

```

```

12     return 0;
13 }

```

运行结果

5! = 120

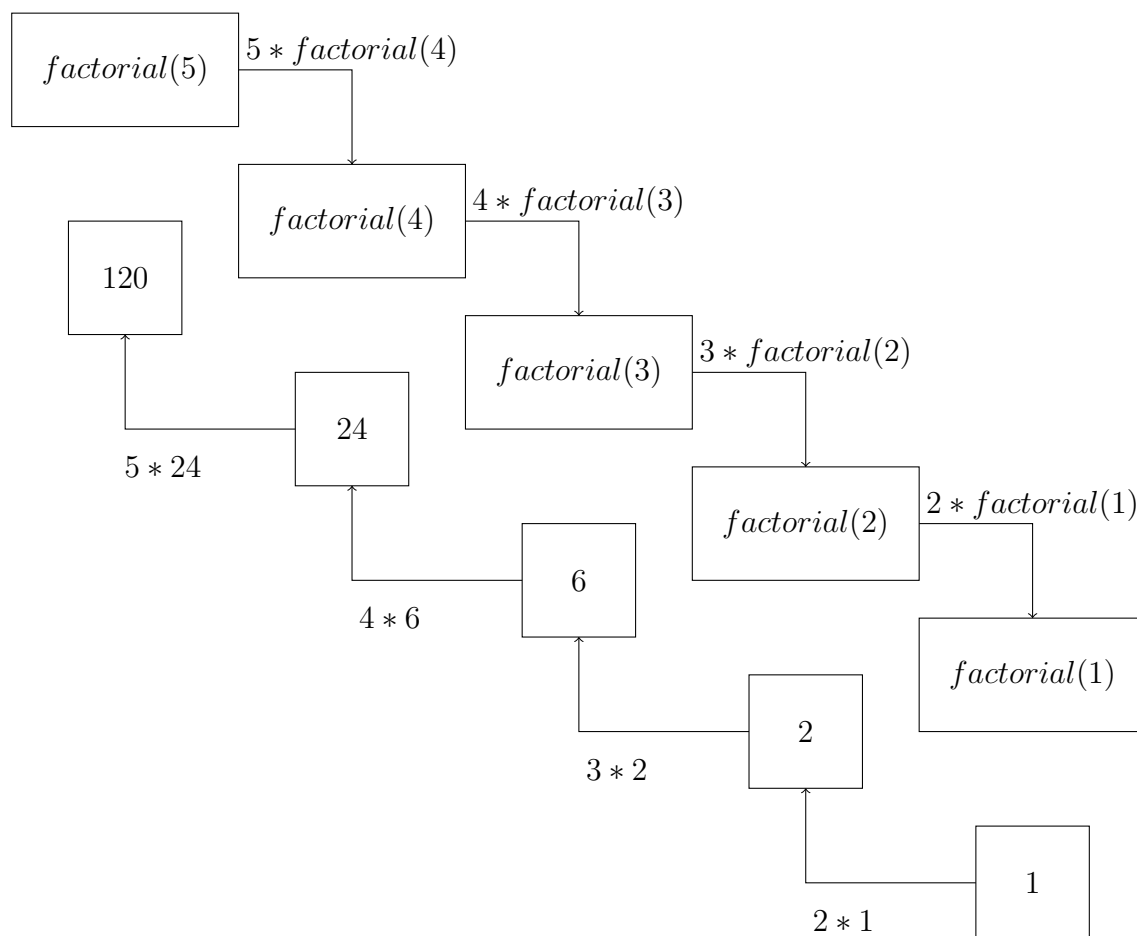


图 5.3: 阶乘

斐波那契数列

```

1  #include <stdio.h>
2
3  int fibonacci(int n) {
4      if (n == 1 || n == 2) {

```

```

5     return n;
6 }
7 return fibonacci(n - 2) + fibonacci(n - 1);
8 }
9
10 int main() {
11     int n = 7;
12     printf("%d\n", fibonacci(n));
13     return 0;
14 }

```

运行结果

21

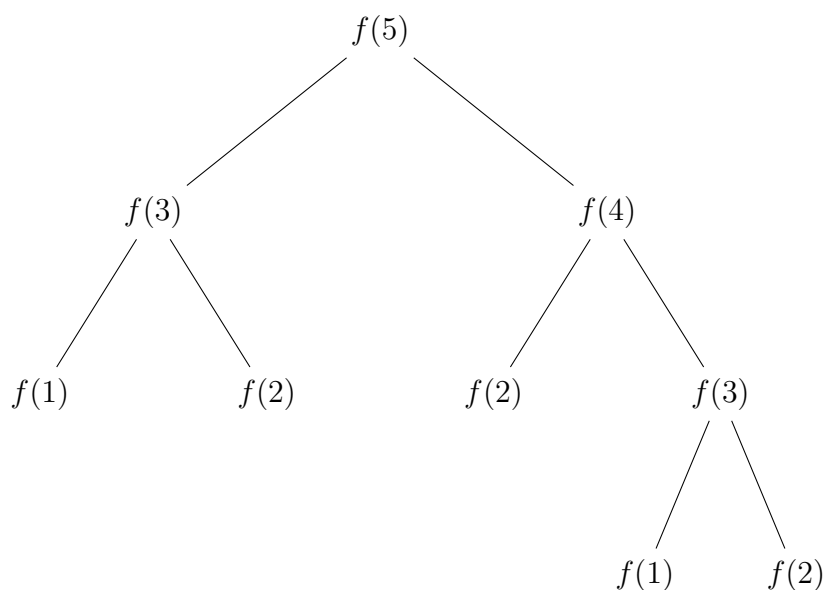


图 5.4: 递归树

递归的特点就是将一个复杂的大问题逐步简化为一个可以解决的小问题，然后再逐步计算出大问题的解。

递归的优点在于代码简洁易懂，但是缺点也很明显，就是效率很低。每次递归都会产生函数调用，而函数调用的开销是很大的，不适合用来解决大规模的问题。

例如在计算斐波那契数列的第 40 项时，递归需要花费大量时间，因为其中包含了大量的重复计算。相比而言，使用循环的方式能够节省大量的时间。因此像阶乘和斐波那契数列这样的情况，通常会采用循环，而不是递归进行计算。

然而还存在很多问题不得不使用递归的思想才能解决。

阿克曼函数

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

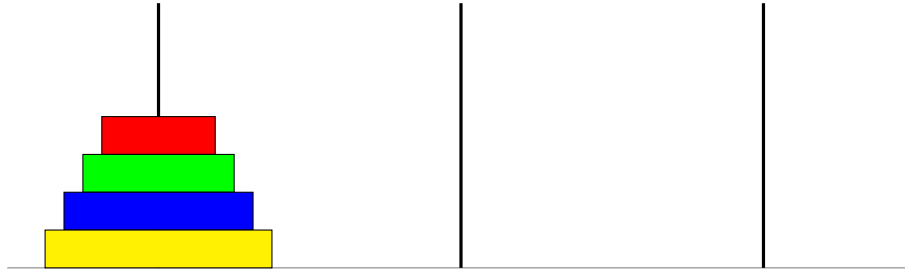
```
1 #include <stdio.h>
2
3 int A(int m, int n) {
4     if (m == 0) {
5         return n + 1;
6     } else if (m > 0 && n == 0) {
7         return A(m - 1, 1);
8     } else {
9         return A(m - 1, A(m, n - 1));
10    }
11 }
12
13 int main() {
14     printf("%d\n", A(3, 4));
15     return 0;
16 }
```

运行结果

125

汉诺塔

有三根柱子 A、B、C，A 柱子上从下到上套有 n 个圆盘，要求将 A 柱子上的圆盘移动到 C 柱子上。每次只能移动一个圆盘，且大圆盘始终不能叠在小圆盘上面。



递归算法求解汉诺塔问题：

1. 将 $n-1$ 个圆盘从 A 借助 C 移到 B。
2. 将第 n 个圆盘从 A 移到 C。
3. 将 $n-1$ 个圆盘从 B 借助 A 移到 C。

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int move = 0;
4
5 void hanoi(int n, char src, char mid, char dst) {
6     if (n == 1) {
7         printf("%c -> %c\n", src, dst);
8         move++;
9     } else {
10        // move top n-1 disks from src to mid
11        hanoi(n - 1, src, dst, mid);
12        printf("%c -> %c\n", src, dst);
13        move++;
14        // move top n-1 disks from mid to dst
15        hanoi(n - 1, mid, src, dst);
16    }
17 }
```

```
18  
19 int main() {  
20     hanoi(3, 'A', 'B', 'C');  
21     printf("Moves: %d\n", move);  
22     return 0;  
23 }
```

运行结果

```
A -> C  
A -> B  
C -> B  
A -> C  
B -> A  
B -> C  
A -> C  
Moves: 7
```

假设每次移动花费 1 秒，解决一个 64 层的汉诺塔问题大约需要 5800 亿年。

吓得我抱起了

抱着抱着抱着我的小鲤鱼的我的我的我



Chapter 6 预处理

6.1 预处理

6.1.1 宏 (Macro)

宏是一种简单的文本替换工具，可以用于定义一个特定的常量或表达式，一般用大写表示。宏定义使用 `#define` 指令，在编译期间，编译器会将程序中所有的宏替换为其内容。

与变量的定义不同的是，宏没有类型，也不占内存空间。



```
1 #include <stdio.h>
2 #define PI 3.14159
3
4 double perimeter(double r) {
5     return 2 * PI * r;
6 }
7
8 double area(double r) {
9     return PI * r * r;
10 }
11
12 int main() {
13     double radius;
14     printf("Enter radius: ");
15     scanf("%lf", &radius);
16
17     printf("Perimeter: %.2f\n", perimeter(radius));
18     printf("Area: %.2f\n", area(radius));
19 }
```

```
20     return 0;
21 }
```

运行结果

```
Enter radius: 5
Perimeter: 31.42
Area: 78.54
```

宏也可以像函数一样传递参数，但是宏的参数不会进行类型检查，宏最终同样也会在编译期间被展开。

但是由于宏定义的内容在编译时会被替换到代码中，有时候会导致运算的优先级发生改变。

```
1 #define SQUARE x * x
```

例如 `SQUARE(2 + 3)` 会被展开为 `2 + 3 * 2 + 3`，而不是 `(2 + 3) * (2 + 3)`。因此，最好在宏中使用括号来避免这种情况。

```
1 #define SQUARE (x * x)
```

6.1.2 条件编译

条件编译是一种在编译时根据宏的定义来决定是否编译某段代码的方法。

斐波那契数列

```
1 #include <stdio.h>
2
3 #define RECURSION
4
5 #ifdef RECURSION
6 int fibonacci(int n) {
```

```
7     if (n == 0) {
8         return 0;
9     } else if (n == 1) {
10        return 1;
11    }
12    return fibonacci(n - 1) + fibonacci(n - 2);
13 }
14 #else
15 int fibonacci(int n) {
16     int seq[n];
17     seq[0] = 0;
18     seq[1] = 1;
19
20     for (int i = 2; i <= n; i++) {
21         seq[i] = seq[i - 1] + seq[i - 2];
22     }
23
24     return seq[n];
25 }
26 #endif
27
28 int main() {
29     int n;
30     printf("Enter n: ");
31     scanf("%d", &n);
32     printf("%d\n", fibonacci(n));
33     return 0;
34 }
```

运行结果

Enter n: 7

13

6.2 多文件编译

6.2.1 编译 (Compile)

集成开发环境 IDE (Integrated Development Environment) 包含了文本编辑器、编译器、调试器和其它工具，可以很方便地进行开发。但是对于大型项目，使用命令行编译更加灵活和高效。

交换

```
1 #include <stdio.h>
2
3 #define SWAP(a, b) {int t; t = a; a = b; b = t;}
4
5 int main() {
6     int a = 1;
7     int b = 2;
8
9     printf("Before: a = %d, b = %d\n", a, b);
10    SWAP(a, b);
11    printf("After: a = %d, b = %d\n", a, b);
12
13    return 0;
14 }
```

```
1 gcc -Wall swap.c -o swap
2 ./swap
```

其中 gcc 表示编译器的名称，-Wall 表示要输出所有警告信息，swap.c 为需编译的源文件，-o 用于指定输出的可执行文件的名称为 swap。编译成功后使用 ./swap 即可运行。

一个完整的编译过程包含 4 个步骤：

1. 预处理：将头文件、宏定义等展开

```
1 gcc -E swap.c -o swap.i
```

2. 编译：将预处理后的代码转换为汇编代码

```
1 gcc -S swap.i -o swap.s
```

3. 汇编：将汇编代码转换为机器码

```
1 gcc -c swap.s -o swap.o
```

4. 链接：将目标文件链接为可执行文件

```
1 gcc swap.o -o swap
```

6.2.2 多文件编译

模块化编程的目的是为了将程序分解成多个独立、可重用的部分。当程序变得复杂时，分成多个文件可以使得程序逻辑更加清晰、易于维护。

在多文件中，每个模板一般都分为.h 和.c 两部分，其中.h 文件用于声明函数原型，.c 文件用于实现函数。这样其它文件只需要包含.h 文件即可使用这些函数，就像包含头文件 `stdio.h` 一样，只不过自定义的头文件一般使用双引号包含。

由于一个头文件可以被多个源文件包含，为了避免重复定义，一般在头文件的开头使用条件编译来判断是否已经被包含。

面积

geometry.h

```
1 #ifndef __GEOMETRY_H__
2 #define __GEOMETRY_H__
3
4 double circle_area(double radius);
```



```
5
6 double triangle_area(double base, double height);
7
8 #endif
```

geometry.c

```
1 #include "geometry.h"
2
3 #define PI 3.1415926
4
5 double circle_area(double radius) {
6     return PI * radius * radius;
7 }
8
9 double triangle_area(double base, double height) {
10     return base * height / 2;
11 }
```

area.c

```
1 #include <stdio.h>
2 #include "geometry.h"
3
4 int main() {
5     printf("Area of circle: %.2f\n", circle_area(5));
6     printf("Area of triangle: %.2f\n", triangle_area(5, 10));
7     return 0;
8 }
```

```
1 gcc -Wall geometry.c area.c -o area
2 ./area
```

运行结果

```
Area of circle: 78.54
Area of triangle: 25.00
```

Chapter 7 指针

7.1 指针

7.1.1 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，在使用指针之前需使用【*】指定一个变量是指针类型。

```
1 data_type *pointer_name;
```

通过取地址运算符【&】可以获取变量在内存中的地址。

指针

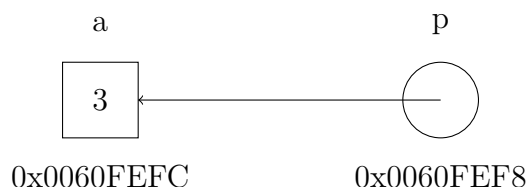
```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     int a;
5     int *p = &a;
6
7     printf("变量a的地址: %p\n", &a);
8     printf("指针p保存的值: %p\n", p);
9     printf("指针p的地址: %p\n", &p);
10    return 0;
11 }
```

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



7.1.2 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。

通过指针修改变量的值

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     int a = 1;
5     int *p = &a;
6
7     printf("指针p所指向的地址上的值: %d\n", *p);
8     *p = 2;
9     printf("指针p所指向的地址上的值: %d\n", *p);
10    return 0;
11 }
```

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：

- `*&p == *(&p) == p`
- `&*p == &(*p) == p`

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。

交换两个变量的值（Bug 版本）

```
1 #include <stdio.h>
2
3 void swap(int num1, int num2) {
4     int temp = num1;
5     num1 = num2;
6     num2 = temp;
7 }
8
9 int main() {
10     int a = 11;
11     int b = 22;
12
13     printf("交换前: a = %d, b = %d\n", a, b);
14     swap(a, b);
15     printf("交换后: a = %d, b = %d\n", a, b);
16     return 0;
17 }
```

运行结果

交换前: a = 11, b = 22

交换后: a = 11, b = 22

交换两个变量的值（正确版本）

```
1 #include <stdio.h>
2
3 void swap(int *num1, int *num2) {
4     int temp = *num1;
```

```

5     *num1 = *num2;
6     *num2 = temp;
7 }
8
9 int main() {
10     int a = 11;
11     int b = 22;
12
13     printf("交换前: a = %d, b = %d\n", a, b);
14     swap(&a, &b);
15     printf("交换后: a = %d, b = %d\n", a, b);
16     return 0;
17 }

```

运行结果

交换前: a = 11, b = 22

交换后: a = 22, b = 11

7.1.3 野指针

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。

野指针

```

1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     int *p;
5     printf("%d\n", *p);
6     return 0;
7 }

```

运行结果

warning:

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

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。

```
1 #define NULL 0
```

空指针 NULL

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     int *p = NULL;
5     printf("%p\n", p);
6     return 0;
7 }
```

运行结果

000000

7.2 指针与数组

7.2.1 指针与数组

数组变量本身就表达地址，所以无需使用【&】取地址。

```
1 int arr[10];
2 int *p = arr;
```

但是数组的每个单元表达的是变量，需要使用【&】取地址。

```
1 int arr[10];
2 int *p = &arr[0];
```

指针遍历数组

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     int arr[] = {44, 12, 64, 78, 16, 72, 13, 98, 84};
5     int n = sizeof(arr) / sizeof(arr[0]);
6     int *p = arr;
7
8     while(p < arr + n) {
9         printf("%d ", *p);
10        p++;
11    }
12    printf("\n");
13    return 0;
14 }
```

运行结果

44 12 64 78 16 72 13 98 84

7.2.2 数组与函数

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：

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

查找数组最大值

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int getMax(int *arr, int n) {
4     int max = arr[0];
5     for(int i = 1; i < n; i++) {
6         if(arr[i] > max) {
7             max = arr[i];
8         }
9     }
10    return max;
11 }
12
13 int main() {
14     int arr[] = {76, 23, 12, 98, 5, 61, 30};
15     int n = sizeof(arr) / sizeof(arr[0]);
16     int max = getMax(arr, n);
17     printf("max = %d\n" , max);
18     return 0;
19 }
```

运行结果

max = 98

7.3 指针与字符串

7.3.1 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。

修改字符串常量

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     char *s = "hello";
5     s[0] = 'H';
6     printf("%s\n", s);
7     return 0;
8 }
```

因此，如果需要对字符串进行修改，应该用字符数组的形式。

修改字符串

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     char s[] = "hello";
5     s[0] = 'H';
6     printf("%s\n", s);
7     return 0;
8 }
```

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。

指向字符串的指针

```
1 #include <stdio.h>
2
3 int main() {
4     char str[] = "hello";
5     char *s = str;
6     char *t = s;
7     s[0] = 'H';
8     printf("指针s指向的字符串: %s\n", s);
9     printf("指针t指向的字符串: %s\n", t);
10    printf("指针s的地址: %p\n", &s);
11    printf("指针t的地址: %p\n", &t);
12    return 0;
13 }
```

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

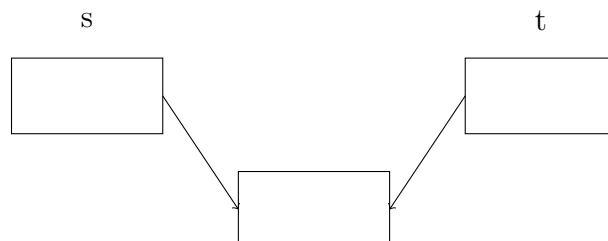


图 7.1: 指向字符串的指针

7.4 动态内存申请

7.4.1 malloc()

C99 支持声明数组时使用变量作为数组的大小。

```
1 int n = 50;  
2 int arr[n];
```

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。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。

malloc() 函数原型为：

```
1 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。

耗尽所有可申请到的内存空间

```
1 #include <stdio.h>  
2 #include <stdlib.h>  
3  
4 int main() {  
5     void *p;  
6     int cnt = 0;  
7  
8     // 每次申请100MB的空间  
9     while((p = malloc(100 * 1024 * 1024))) {  
10         cnt++;  
11     }  
12     printf("一共分配了%dMB空间\n", cnt*100);  
13     return 0;
```

14 }

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。

动态申请内存空间

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main() {
5     int n;
6     printf("班级人数: ");
7     scanf("%d", &n);
8
9     int *scores = (int *)malloc(sizeof(int) * n);
10    if(!scores) {
11        fprintf(stderr, "内存申请失败\n");
12        exit(1);
13    }
14
15    int total = 0;
16    for(int i = 0; i < n; i++) {
17        printf("第%d个学生成绩: ", i+1);
18        scanf("%d", &scores[i]);
19        total += scores[i];
```

```

20     }
21
22     printf("平均分: %.2f\n", 1.0 * total / n);
23     free(scores);
24     return 0;
25 }

```

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。

函数返回字符串（Bug 版本）

```

1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  #include <string.h>
4
5  /**
6   * @brief 生成一段自我介绍
7   * @param name: 姓名
8   * @param age: 年龄
9   * @retval 指定格式字符串: 大家好, 我叫{name}, 今年{age}岁。
10  */
11 char* generateInfo(char *name, int age) {
12     char info[128] = "大家好, 我叫";
13     char age_str[8] = "";

```

```

14     strcat(info, name);
15     strcat(info, ", 今年");
16     // itoa()函数用于将整数转为字符串
17     // 把age以10进制转换为字符串保存到age_str
18     strcat(info, itoa(age, age_str, 10));
19     strcat(info, "岁。");
20     return info;
21 }
22
23 int main() {
24     printf("%s\n", generateInfo("极夜酱", 17));
25     return 0;
26 }

```

运行结果

warning:

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

函数返回字符串（正确版本）

```

1  #include <stdio.h>
2  #include <stdlib.h>
3  #include <string.h>
4
5  /**
6   * @brief 生成一段自我介绍
7   * @param name: 姓名
8   * @param age: 年龄
9   * @retval 指定格式字符串: 大家好, 我叫{name}, 今年{age}岁。
10  */
11 char* generateInfo(char *name, int age) {
12     char *info = (char *)malloc(sizeof(char) * 128);
13     if(!info) {
14         return NULL;

```

```

15     }
16     char age_str[8] = "";
17     strcpy(info, "大家好, 我叫");
18     strcat(info, name);
19     strcat(info, ", 今年");
20     // itoa()函数用于将整数转为字符串
21     // 把age以10进制转换为字符串保存到age_str
22     strcat(info, itoa(age, age_str, 10));
23     strcat(info, "岁。");
24     return info;
25 }
26
27 int main() {
28     printf("%s\n", generateInfo("极夜酱", 17));
29     return 0;
30 }

```

运行结果

大家好, 我叫极夜酱, 今年17岁。

7.4.2 内存管理

内存通常包括了栈区 (stack)、堆区 (heap)、数据区、程序代码区：

- 栈区：由编译器自动分配和释放，存放函数的参数值、局部变量的值等。
- 堆区：一般由程序员分配和释放，若程序员不释放，程序结束后被 OS 回收。
- 数据区：存放全局变量和静态变量，程序结束后由系统释放。
- 程序代码区：存放函数体的二进制代码。

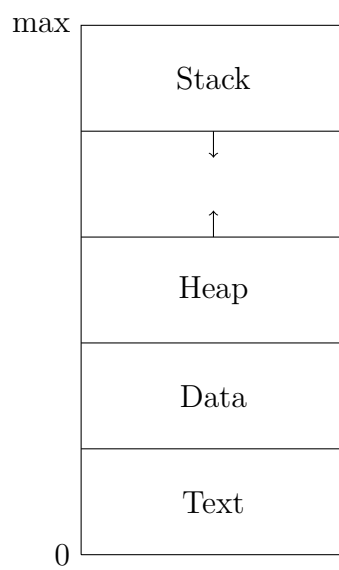


图 7.2: 内存管理

Chapter 8 文件

8.1 文件

8.1.1 文件打开

C 具有操作文件的能力，比如对文件数据的添加、删除、修改等。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 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。

`fopen()` 用于打开文件，函数原型为：

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

打开方式	描述
r	只读，文件必须存在，否则打开失败
w	只写，创建一个新文件
a	追加，如果文件不存在则创建；存在则将数据追加到末尾
r+	读 + 写，文件必须存在，否则打开失败
w+	写 + 读，创建一个新文件
a+	追加 + 读，如果文件不存在则创建；存在则将数据追加到末尾
rb	以只读打开二进制文件
wb	以只写打开二进制文件
ab	以追加打开二进制文件
rb+	以读 + 写打开二进制文件
wb+	以写 + 读打开二进制文件
ab+	以追加 + 读打开二进制文件

表 8.1: 文件打开方式

如果文件打开失败，`fopen()` 则会返回空指针 `NULL`。

8.1.2 文件关闭

在对文件操作结束后，需要使用 `fclose()` 将文件关闭。

`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。

文件

data.txt

```
1 This is a test.
```

file_open.c

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main() {
5     FILE *fp = fopen("data.txt", "r");
6     if(!fp) {
7         fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
8         exit(1);
9     }
10    fclose(fp);
11    return 0;
12 }
```

8.2 文件读写

8.2.1 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)。

fgetc() 函数原型：

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

读取并输出指定文件内容

data.txt

```
1 极夜酱 17
2 小灰 22
3 小白 19
```

fgetc.c

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main() {
5     FILE *fp = fopen("data.txt", "r");
6     if(!fp) {
7         fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
8         exit(1);
9     }
10
11     char c;
12     while((c = fgetc(fp)) != EOF) {
13         printf("%c", c);
14     }
15
16     fclose(fp);
17     return 0;
```

18 }

统计程序源代码的字符数和行数

count_chars_and_lines.c

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main() {
5     FILE *fp = fopen("count_chars_and_lines.c", "r");
6     if(!fp) {
7         fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
8         exit(1);
9     }
10
11     char c;
12     int charNum = 0;        // 字符数量
13     int lineNum = 0;       // 行数
14
15     while((c = fgetc(fp)) != EOF) {
16         if(c == '\n') {
17             lineNum++;
18         } else {
19             charNum++;
20         }
21     }
22
23     printf("字符数: %d\n", charNum);
24     printf("行 数: %d\n", lineNum);
25
26     fclose(fp);
27     return 0;
28 }
```

运行结果

字符数：513

行 数：27

8.2.2 fputc() 写字符

fputc() 的功能是将一个字符写入文件中。

fputc() 函数原型：

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

将程序源代码输出到指定文件

fputc.c

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main() {
5     FILE *fp1 = fopen("fputc.c", "r");
6     FILE *fp2 = fopen("data.txt", "w");
7     if(!fp1) {
8         fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
9         exit(1);
10    }
11
12    char c;
13    while((c = fgetc(fp1)) != EOF) {
14        fputc(c, fp2);
15    }
16
17    fclose(fp1);
18    fclose(fp2);
19    return 0;
```

8.2.3 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。

fgets() 函数原型：

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

- str：用于保存字符串的变量。
- num：最多读取字符数量，由于字符串结尾需要保留 \0 结束符，因此真正只能最多读取 num - 1 个字符。

读取并输出程序源代码内容

fgets.c

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main() {
5     FILE *fp = fopen("data.txt", "r");
6     if(!fp) {
7         fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
8         exit(1);
9     }
10
11     char c;
12     while((c = fgetc(fp)) != EOF) {
13         printf("%c", c);
14     }
15
16     fclose(fp);
```

```
17     return 0;
18 }
```

8.2.4 fputs() 写字符串

fputs() 的功能是将一个字符串写入文件中。

fputs() 函数原型：

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

将程序源代码输出到指定文件

fputs.c

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main() {
5     FILE *fp1 = fopen("fputs.c", "r");
6     FILE *fp2 = fopen("data.txt", "w");
7     if(!fp1) {
8         fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
9         exit(1);
10    }
11
12    char line[128];
13    while(fgets(line, sizeof(line), fp1)) {
14        fputs(line, fp2);
15    }
16
17    fclose(fp1);
18    fclose(fp2);
19    return 0;
20 }
```

8.2.5 fprintf() 格式化输出

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。

fprintf() 函数原型：

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

将数据格式化输出到指定文件

fprintf.c

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main() {
5     FILE *fp = fopen("data.txt", "w");
6     char name[3][12] = {"极夜酱", "小灰", "小白"};
7     int age[3] = {17, 22, 19};
8
9     for(int i = 0; i < 3; i++) {
10         fprintf(fp, "%s\t%d\n", name[i], age[i]);
11     }
12
13     fclose(fp);
14     return 0;
15 }
```

运行结果 data.txt

极夜酱 17

小灰 22

小白 19

8.2.6 fscanf() 格式化输入

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。

fscanf() 函数原型：

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

从指定文件读取指定格式数据

data.txt

```
1 极夜酱 17
2 小灰 22
3 小白 19
```

fscanf.c

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 int main() {
5     FILE *fp = fopen("data.txt", "r");
6     if(!fp) {
7         fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
8         exit(1);
9     }
10
11     char name[12];
12     int age;
13
14     while(fscanf(fp, "%s\t%d", name, &age) != EOF) {
15         printf("%s\t%d\n", name, age);
16     }
17
18     fclose(fp);
19     return 0;
20 }
```

运行结果

极夜酱 17

小灰 22

小白 19

8.2.7 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）。

feof() 函数原型：

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

从通讯录文件中查找指定人名

data.txt

```
1 极夜酱 17
2 小灰 22
3 小白 19
```

feof.c

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3 #include <string.h>
4 #include <stdbool.h>
5
6 int main() {
7     FILE *fp = fopen("data.txt", "r");
8     if(!fp) {
9         fprintf(stderr, "File Open Failed\n");
10        exit(1);
11    }
12
13    char key[32];    // 需查找数据
```

```
14     char name[32];
15     int age;
16     bool found = false; // 是否找到
17
18     printf("查找姓名: ");
19     gets(key);
20
21     while(!feof(fp)) {
22         fscanf(fp, "%s\t%d", name, &age);
23         if(strcmp(name, key) == 0) {
24             printf("%s\t%d\n", name, age);
25             found = true;
26             break;
27         }
28     }
29
30     if(!found) {
31         printf("未找到【%s】的信息\n", key);
32     }
33
34     fclose(fp);
35     return 0;
36 }
```

运行结果

查找姓名: 小灰

小灰 22

Chapter 9 结构体

9.1 结构体

9.1.1 结构体 (Structure)

C 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 **【;】** 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。

```
1 struct struct_name {  
2     data_type var_name1;  
3     data_type var_name2;  
4     ...  
5 };
```

通常会将用于描述同一个事物的变量定义成结构体。例如：

- 日期（年、月、日）
- 坐标（横坐标、纵坐标）
- 学生信息（姓名、年龄、学号、成绩）

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。

通过成员运算符 **【.】** 可以访问一个结构体之中的成员变量。

结构体

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

```
2
3 struct Date {
4     int year;
5     int month;
6     int day;
7 };
8
9 int main() {
10     struct Date date;
11     date.year = 2021;
12     date.month = 3;
13     date.day = 12;
14
15     printf("%d年%d月%d日\n", date.year, date.month, date.day);
16     return 0;
17 }
```

运行结果

2021年3月12日

9.2 typedef

9.2.1 typedef

关键字 typedef 可以用来给数据类型定义别名，通过使用 typedef 可以简化结构的声明，不用每次都加上 struct 关键字了。

```
1 typedef struct [struct_name] {  
2     data_type var_name1;  
3     data_type var_name2;  
4     ...  
5 } struct_name;
```

typedef 定义别名

```
1 #include <stdio.h>  
2  
3 typedef struct Coordinate {  
4     double x;  
5     double y;  
6 } Coordinate;  
7  
8 int main() {  
9     Coordinate coor;  
10    coor.x = 3.1;  
11    coor.y = 2.7;  
12    printf("(%.1f, %.1f)\n", coor.x, coor.y);  
13    return 0;  
14 }
```

运行结果

(3.1, 2.7)

9.3 结构体指针

9.3.1 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，那么在函数中会新创建一个结构体变量，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 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。

倒数

```
1 #include <stdio.h>
2 #include <stdlib.h>
3
4 // 分数
5 typedef struct Fraction {
6     int numerator;    // 分子
7     int denominator; // 分母
8 } Fraction;
9
10 /**
11  * @brief 倒数
12  * @note 分母不能为0
13  * @param f: 分数结构体
14  * @retval None
15  */
16 void reciprocal(Fraction *f) {
17     if(f->numerator == 0) {
18         fprintf(stderr, "无法计算倒数\n");
19     } else {
```

```
20     int temp = f->numerator;
21     f->numerator = f->denominator;
22     f->denominator = temp;
23 }
24 }
25
26 int main() {
27     Fraction fraction = {2, 5};           // 2/5
28     printf("%d/%d的倒数是", fraction.numerator, fraction.denominator);
29     reciprocal(&fraction);
30     printf("%d/%d\n", fraction.numerator, fraction.denominator);
31     return 0;
32 }
```

运行结果

2/5的倒数是5/2