**第一章**

程序：为了解决某一问题而用计算机语言遍野的有序指令序列的集合。

1. C语言的标准：C语言的单词集及C语言的语法规范。
2. C语言的实现：通过实现可以自动检查指令是否符合标准。
3. C语言的发展史：
4. C语言源文件的扩展名为c；

C语言头文件的扩展名为h；

源文件和头文件可以使用任何一个文本编译器建立；

一个C语言可能包含多个源文件；

一个源文件有且只能有一个main函数；

C程序的内容以源文件为单位存放；

源文件无法直接运行。

**第二章**

1. / /和/\* \*/表示注释。

2. <>中包含的文件在include中找

“”中包含的文件在当前文件所在目录找不到的话就在include中找

注：因此所有<>都可以用“”代替

3. #include<stdio.h>表示将stdio.h中的文件都加到这句话的后面。

4. printf（“hello，every one\n”）中的东西当有\n时表示换行。

5. ①system（“pause”）；是暂停的意思。

②system（“cls”）；是清屏的意思。

③sleep（1000）；是暂时不动的意思。（1000单位是毫秒）

（想要让东西闪烁可以用system（“cls”）和sleep（1000）一起使用）

6. 编辑（edit） 编译（compile） 链接（link） 运行（run）

exe文件是链接之后的结果。

7. 良好的注释；整齐的缩进；适当的空行；适当位置的空格

**第三章**

一、C语言的数据类型

1.整型：short int

int

long int

long long int

2.浮点型：float（4个字节）

double（8个字节）

3.字符型：char

4.一个字符总是占用一个字节存储单元。

Short int型和int 型必须至少16位。

长整数至少要有32位

1. 前缀表示进制，后缀表示类型

long型的后缀为 .l

long long 型的后缀为 .l l

float型的后缀为 .f

1. Sizeof 表示。。。的尺寸。（单位为字节）

例：sizeof（int）输出结果为4，表示int为4个字节。

1. 内存中一补码的形式存储的。

二、C语言的标识符：

1. int a =3是初始化 int a

a =3 是赋值

2. 标识符是由字母、数字、下划线组成，且第一个字符必须为字母或下划线，不能将关键词作为标识符；拼写完全一致的两个标识符才被认为是相同的。

三、C语言的常量与字面值

1. 常量：就是被const关键词修饰的变量。

2. 字面值：整型字面值、浮点型字面值、字符型字面值、字符串字面值。

四、数据的输出与输入

1. 输出：从计算机向外部输出设备

2. 几中输出与输入：①printf——scanf（万能的输出与输入，需要包含“stdio.h”头文件）

②putchar——getchar（只能对字符进行输入输出）

③puts——gets（只能对字符串进行输出输入）