

Spis treści (podsumowanie)

	Wprowadzenie	xxi
1	Zaczynamy. <i>Szybki skok</i>	1
2	Typy proste i zmienne. <i>Być zmienną</i>	31
3	Funkcje. <i>Wychodzimy poza main</i>	59
4	Klasy i obiekty. <i>Trochę klasy</i>	91
5	Klasy pochodne i bazowe. <i>Stosowanie dziedziczenia</i>	121
6	Klasy abstrakcyjne i interfejsy. <i>Poważny polimorfizm</i>	155
7	Klasy danych. <i>Używanie danych</i>	191
8	Wartość null i wyjątki. <i>Cały i zdrow</i>	219
9	Kolekcje. <i>Zorganizuj się</i>	251
10	Typy sparametryzowane. <i>Odróżniaj wariancję od kontrawariancji</i>	289
11	Lambdy i funkcje wyższego rzędu. <i>Kod używany jak dane</i>	325
12	Wbudowane funkcje wyższego rzędu. <i>Wzmocnij swój kod</i>	363
A	Koprocedury. <i>Współbieżne wykonywanie kodu</i>	397
B	Testowanie. <i>Pociągnij swój kod do odpowiedzialności</i>	409
C	Pozostałości. <i>Dziesięć najważniejszych rzeczy (których nie opisaliśmy)</i>	415