

## Spis treści (podsumowanie)

|    |                                                                                |     |
|----|--------------------------------------------------------------------------------|-----|
|    | Wprowadzenie                                                                   | xxv |
| 1  | Zaczynamy. <i>Podstawy składni</i>                                             | 1   |
| 2  | Jaki kod uruchomić w następnej kolejności? <i>Instrukcje warunkowe i pętle</i> | 31  |
| 3  | Wywołaj mnie. <i>Funkcje</i>                                                   | 79  |
| 4  | Pakiety kodu. <i>Pakiety</i>                                                   | 113 |
| 5  | Na liście. <i>Tablice</i>                                                      | 149 |
| 6  | Problem dołączania elementów. <i>Wycinki</i>                                   | 175 |
| 7  | Nazywanie danych. <i>Mapy</i>                                                  | 205 |
| 8  | Tworzenie struktur do przechowywania danych. <i>Struktury</i>                  | 231 |
| 9  | Jesteś w moim typie. <i>Typy zdefiniowane</i>                                  | 265 |
| 10 | Zachowaj to dla siebie. <i>Hermetyzacja i zagnieżdżanie</i>                    | 289 |
| 11 | Co potrafisz zrobić? <i>Interfejsy</i>                                         | 321 |
| 12 | Znów stań na nogi. <i>Przywracanie stanu po awarii</i>                         | 349 |
| 13 | Udostępnianie kodu. <i>Wątki goroutine i kanały</i>                            | 379 |
| 14 | Kontrola jakości kodu. <i>Testy zautomatyzowane</i>                            | 401 |
| 15 | Reagowanie na żądania. <i>Aplikacje internetowe</i>                            | 425 |
| 16 | Stosowanie szablonów. <i>Szablony HTML</i>                                     | 445 |
| A  | Zrozumieć funkcję os.OpenFile. <i>Otwieranie plików</i>                        | 481 |
| B  | Sześć kwestii, które nie zostały opisane. <i>Pozostałości</i>                  | 495 |

## Spis treści (z prawdziwego zdarzenia)

### Wprowadzenie

**Twój mózg myśli o Go.** Choć Ty starasz się czegoś *nauczyć*, Twój mózg robi Ci przysługę, dbając o to, by te informacje się *nie utrwały*. Twój mózg myśli sobie: „Lepiej zostawię miejsce na coś naprawdę ważnego, na przykład: jakich dzikich zwierząt lepiej unikać albo dlaczego jeżdżenie na snowboardzie nago nie jest najlepszym pomysłem”. A zatem jak możesz *oszukać* swój mózg, by myślał, że Twoje życie zależy od nauczenia się programowania w Go?

|                                        |        |
|----------------------------------------|--------|
| Dla kogo jest przeznaczona ta książka? | xxvi   |
| Wiemy, co sobie myślisz                | xxvii  |
| Wiemy, co sobie myśli Twój mózg        | xxvii  |
| Metapoznanie — myślenie o myśleniu     | xxix   |
| Oto co zrobiliśmy                      | xxx    |
| Przeczytaj to                          | xxxii  |
| Podziękowania                          | xxxiii |