

Spis treści

Przedmowa vii
Podziękowania viii
Informacje o tej książce x
O autorach xiv

Część 0

PIERWSZE KROKI

Lekcja 1 Na miejsca, gotów, start 3

Część 1

PROGRAMOWANIE IMPERATYWNE

Lekcja 2 Prosty kalkulator 15
Lekcja 3 Pętle i rozgałęzienia 25
Lekcja 4 Zasięg zmiennych 36
Lekcja 5 Podsumowanie – bilet na Marsa 44

Część 2

TYPY

Lekcja 6 Liczby rzeczywiste 49
Lekcja 7 Liczby całkowite 57
Lekcja 8 Duże liczby 67
Lekcja 9 Teksty w wielu językach 74
Lekcja 10 Konwersje typów 85
Lekcja 11 Podsumowanie – szyfr Vigenère 94

Część 3

CEGIEŁKI

Lekcja 12 Funkcje 99
Lekcja 13 Metody 108
Lekcja 14 Funkcje jako wartości pierwszej klasy 115
Lekcja 15 Podsumowanie – tabele temperatur 124

Podsumowanie Co dalej? 295
Dodatek Rozwiązania 297
Indeks 341

Część 4

KOLEKCJE

Lekcja 16 Tablice mądrości 127
Lekcja 17 Wycinki – zagłębienie do tablic 136
Lekcja 18 Większy kawał tortu 144
Lekcja 19 Wszeczhronne mapy 152
Lekcja 20 Podsumowanie – wycinek z życia 161

Część 5

STAN I ZACHOWANIE

Lekcja 21 Trochę struktury 169
Lekcja 22 Go nie ma klasy 179
Lekcja 23 Agregacja i przekierowywanie 187
Lekcja 24 Interfejsy 196
Lekcja 25 Podsumowanie – rezerwat zwierząt marsjańskich 206

Część 6

W GŁĘB SUŚLEJ NORY

Lekcja 26 Wskaźniki 211
Lekcja 27 Wiele hałasu o nil 229
Lekcja 28 Błądzić jest rzeczą ludzką 239
Lekcja 29 Podsumowanie – zasady sudoku 257

Część 7

PROGRAMOWANIE WSPÓŁBIEŻNE

Lekcja 30 Gorutyny i współbieżność 261
Lekcja 31 Współbieżność i stan 277
Lekcja 32 Podsumowanie – życie na Marsie 291