

Spis treści

Od autora	5
------------------	----------

Rozdział 1. Jak język C# komunikuje się z użytkownikiem?	9
Informacje ogólne	9
Obsługa sytuacji wyjątkowych	18

Rozdział 2. Instrukcje sterujące przebiegiem programu — instrukcje wyboru	23
Instrukcje wyboru	23
Instrukcja if ... else	24
Instrukcja switch ... case	24

Rozdział 3. Instrukcje sterujące przebiegiem programu — instrukcje iteracyjne	35
Instrukcje iteracyjne	35
Pętla for	36
Pętla do ... while	37
Pętla while	37

Rozdział 4. Tablice i kolekcje	69
Tablice	69
Kolekcje	69
Tablice jednowymiarowe	70
Tablice dwuwymiarowe	74
Pętla foreach	90
Działania na macierzach	97
Łącuchy tekstowe	105
Konkatenacja	108

Wzrostle prawa	Programowanie uogólnione i klasy generyczne	109
lub innego rodzaju	Proste metody generyczne	110
Wzrostle prawa	Proste klasy generyczne	111
Wzrostle prawa	Listy generyczne	114
Rozdział 5.	Elementy programowania obiektowego	117
	Informacje ogólne	117
	Klasy, pola, metody	118
	Rekurencja	129
	Klasa Osoba	134
	Dziedziczenie	136
Rozdział 6.	Pliki tekstowe i pliki o dostępie swobodnym	141
	Informacje ogólne	141
	Pliki tekstowe	141
	Pliki o dostępie swobodnym	156
	Serializacja	157
Rozdział 7.	Wprowadzenie do współbieżności	161
	Informacje ogólne	161
	Wprowadzenie do programowania równoległego	162
	Wielowątkowość	172
	Mój pierwszy wątek	172
	Praca z wątkami	176
	Priorytety wątków	181
	Klasa Task	183
	Moje pierwsze zadanie	184
	Praca z zadaniami	186
	Synchronizacja zadań	188
Rozdział 8.	Podążając w kierunku funkcyjnego paradygmatu programowania	193
	Wstęp	193
	Co to jest paradygmat programowania?	194
	Czym jest programowanie funkcyjne?	195
	Funkcyjna natura biblioteki LINQ	196
	Polecana literatura	199
	Bibliografia	199
	Zbiory zadań z programowania	200