

Spis treści (skrócony)

	Wprowadzenie	xxv
1	Witamy w krainie wzorców projektowych: <i>wprowadzenie</i>	1
2	Jak sprawić, by Twoje obiekty były zawsze dobrze poinformowane: <i>wzorec Obserwator</i>	35
3	Dekorowanie obiektów: <i>wzorec Dekorator</i>	75
4	Wypieki obiektowe: <i>wzorec Fabryka</i>	105
5	Obiekty jedyne w swoim rodzaju: <i>wzorec Singleton</i>	163
6	Hermetyzacja wywołań: <i>wzorec Polecenie</i>	185
7	Zdolność adaptacji: <i>wzorce Adapter i Fasada</i>	231
8	Hermetyzacja algorytmów: <i>wzorec Metoda Szablonowa</i>	269
9	Zarządzanie kolekcjami: <i>wzorce Iterator i Kompozyt</i>	307
10	Stan obiektu: <i>wzorec Stan</i>	369
11	Kontrola dostępu do obiektu: <i>wzorec Pośrednik</i>	413
12	Łączenie wzorców: <i>wzorce złożone</i>	479
13	Wzorce projektowe w praktyce: <i>lepsze życie dzięki wzorcom</i>	549
14	Dodatek: <i>pozostałe wzorce</i>	583
	Skorowidz	602

Spis treści (na poważnie)

Wprowadzenie

Twój mózg jest skoncentrowany na wzorach projektowych. W tym rozdziale Ty starasz się czegoś dowiedzieć, a Twój mózg robi Ci przysługę i nie przykłada się do zapamiętywania zdobywanej wiedzy. Twój mózg myśli sobie: „Lepiej zostawię miejsce w pamięci na bardziej istotne informacje, na przykład: jakich dzikich zwierząt należy unikać bądź czy jeżdżenie nago na snowboardzie jest dobrym pomysłem”. W jaki zatem sposób możesz przekonać swój mózg, że Twoje życie zależy od poznania wzorców projektowych?

Dla kogo przeznaczona jest ta książka?	xxvi
Wiemy, co sobie myślisz	xxvii
Wiemy także, co sobie myśli Twój mózg	xxvii
Wyobrażamy sobie, że Czytelnik tej książki jest uczniem	xxviii
Metapoznanie: myślenie o myśleniu	xxix
Oto co zrobiliśmy	xxx
Oto co możesz zrobić, aby zmusić swój mózg do posłuszeństwa	xxxi
Kilka ostatnich spraw, o których musisz wiedzieć	xxxii
Zespół recenzentów technicznych	xxxiv
Podziękowania	xxxv