

# Spis treści (skrótowy)

## Wprowadzenie

|                                                                                     |      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------|
| 1. Zaczynj pisać programy w języku C#. <i>Utwórz coś wspaniałego... i to szybko</i> | xxix |
| 2. Zanurz się w C#. <i>Instrukcje, klasy i kod</i>                                  | 1    |
| Ćwiczenia z Unity nr 1. <i>Poznajaw C# z Unity</i>                                  | 49   |
| 3. Obiekty — orientuj się! <i>Aby kod miał sens</i>                                 | 87   |
| 4. Typy i referencje. <i>Pobieranie referencji</i>                                  | 103  |
| Ćwiczenia z Unity nr 2. <i>Pisanie kodu C# w Unity</i>                              | 155  |
| 5. Hermetyzacja. <i>Zapewnij prywatność swoich sekretów</i>                         | 213  |
| 6. Dziedziczenie. <i>Drzewo genealogiczne obiektów</i>                              | 227  |
| Ćwiczenia z Unity nr 3. <i>Instancje obiektów gry</i>                               | 273  |
| 7. Interfejsy, rzutowanie i instrukcja „is”. <i>Spełnianie obietnic przez klasy</i> | 343  |
| 8. Wyliczenia i kolekcje. <i>Porządkowanie danych</i>                               | 355  |
| Ćwiczenia z Unity nr 4. <i>Interfejsy użytkownika</i>                               | 405  |
| 9. LINQ i lambdy. <i>Kontroluj swoje dane</i>                                       | 453  |
| 10. Odczyt i zapis plików. <i>Zachowaj dla mnie ostatni bajt</i>                    | 467  |
| Ćwiczenia z Unity nr 5. <i>Ray casting</i>                                          | 529  |
| 11. Kapitan Wspaniały. <i>Śmierć obiektu</i>                                        | 577  |
| 12. Obsługa wyjątków. <i>Gaszenie pożarów robi się nudne</i>                        | 587  |
| Ćwiczenia z Unity nr 6. <i>Nawigowanie po scenie</i>                                | 623  |
| Ćwiczenie do pobrania — <i>walka z bossem w grze w dopasowywanie zwierząt</i>       | 651  |
| A. Projekty ASP.NET Core Blazor. <i>Przewodnik ucznia po Visual Studio for Mac</i>  | 661  |
| B. Kata z programowania. <i>Podręcznik dla zaawansowanych i/lub niecierpliwych</i>  | 663  |
| Skorowidz                                                                           | 725  |
|                                                                                     | 729  |

## Spis treści (z prawdziwego zdarzenia)

### Wprowadzenie

**C# według Twojego mózgu.** Siedzisz i próbujesz się czegoś *nauczyć*, ale *mózg* stale Ci powtarza, że cała ta nauka *nie jest ważna*. Twój umysł mówi: „Lepiej wyjdź z pokoju i zajmij się ważniejszymi sprawami — dowiedz się, których dzikich zwierząt unikać, a także sprawdź, czy strzelanie z łuku nago to dobry pomysł”. W jaki sposób *możesz* oszukać mózg, aby uznał, że Twoje życie naprawdę zależy od nauki C#?

Dla kogo przeznaczona jest ta książka?

Wiemy, co sobie myślisz

Wiemy, co sobie myśli Twój mózg

Metapoznanie — myślenie o myśleniu

Oto co zrobiliśmy

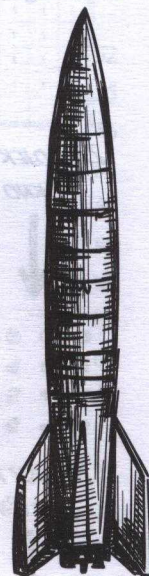
Oto co możesz zrobić, aby zmusić swój mózg do posłuszeństwa

Przeczytaj to

Zespół redaktorów merytorycznych

Podziękowania

|         |
|---------|
| xxx     |
| xxxi    |
| xxxii   |
| xxxiii  |
| xxxiv   |
| xxxv    |
| xxxvi   |
| xxxviii |
| xxxix   |



praw, by gra stała się  
okawsza! W dolnej części  
na ma się pojawiać czas od  
epoczęcia gry. Czas ma stałe  
ac naprzód, a zatrzymywać  
ę dopiero po dopasowaniu  
atnkiego zwierzęcia.

