

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	Wszechstronne 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 GŁĄB 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