

Spis treści

Spis programów (9)

Wstęp (11)

1. Elementy programowania (19)

1.1. Twój pierwszy program (20)

1.2. Wbudowane typy danych (30)

1.3. Instrukcje warunkowe i pętle (62)

1.4. Tablice (98)

1.5. Operacje wejścia i wyjścia (130)

1.6. Studium przypadku: losowy surfer sieci WWW (170)

2. Funkcje i moduły (189)

2.1. Definiowanie funkcji (190)

2.2. Biblioteki i klienty (220)

2.3. Rekurencja (252)

2.4. Studium przypadku: przesiłki (286)

3. Programowanie obiektowe (311)

3.1. Użycie typów danych (312)

3.2. Tworzenie typów danych (358)

3.3. Projektowanie typów danych (400)

3.4. Studium przypadku: symulacja n-ciał (444)

4. Algorytmy i struktury danych (457)

4.1. Wydajność (458)

4.2. Sortowanie i przeszukiwanie (492)

4.3. Stosy i kolejki (524)

4.4. Tablice symboli (578)

4.5. Studium przypadku: zjawisko małego świata (620)

Kontekst (661)

Słownik (667)

Skorowidz (675)

API (687)