Rozdział 15. Informacja o typach w czasie wykonania (359)

Rozdział 16. Tworzenie obiektów i zarządzanie nimi (379)

Rozdział 17. Utrwalanie obiektów (405)

Rozdział 18. Postępowanie z dużymi projektami (423)

Rozdział 19. Zbrojenie gry (447)

Skorowidz (465)