

Wstęp (7)

1. Styl (11)

- 1.1. Nazwy (13)
- 1.2. Wyrażenia i instrukcje (16)
- 1.3. Spójność i idiomy (20)
- 1.4. Makra w roli funkcji (28)
- 1.5. Liczby magiczne (29)
- 1.6. Komentarze (33)
- 1.7. Dlaczego warto dbać o styl? (38)

2. Algorytmy i struktury danych (39)

- 2.1. Przeszukiwanie (40)
- 2.2. Sortowanie (42)
- 2.3. Biblioteki (44)
- 2.4. Sortowanie szybkie w Javie (47)
- 2.5. Notacja O (50)
- 2.6. Tablice rozszerzalne (51)
- 2.7. Listy (54)
- 2.8. Drzewa (59)
- 2.9. Tablice mieszania (64)
- 2.10. Podsumowanie (68)

3. Projektowanie i implementacja (69)

- 3.1. Algorytm łańcucha Markowa (70)
- 3.2. Wybór struktury danych (72)
- 3.3. Budowa struktury danych w języku C (73)
- 3.4. Generowanie tekstu (77)
- 3.5. Java (79)
- 3.6. C++ (83)
- 3.7. Awk i Perl (86)
- 3.8. Wydajność (88)
- 3.9. Wnioski (89)

4. Interfejsy (93)

- 4.1. Wartości oddzielane przecinkami (94)
- 4.2. Prototyp biblioteki (95)
- 4.3. Biblioteka dla innych (99)
- 4.4. Implementacja w języku C++ (108)
- 4.5. Zasady projektowania interfejsów (112)
- 4.6. Zarządzanie zasobami (114)
- 4.7. Obsługa błędów (117)
- 4.8. Interfejsy użytkownika (121)

5. Usuwanie błędów (125)

- 5.1. Programy diagnostyczne (126)

- 5.2. Dobre pomysły, łatwe błędy (127)
- 5.3. Brak pomysłów, trudne błędy (131)
- 5.4. Ostatnia deska ratunku (135)
- 5.5. Błędy niepowtarzalne (138)
- 5.6. Narzędzia diagnostyczne (140)
- 5.7. Błędy popełnione przez innych (143)
- 5.8. Podsumowanie (144)

6. Testowanie (147)

- 6.1. Testuj kod podczas jego pisania (148)
- 6.2. Systematyczne testowanie (153)
- 6.3. Automatyzacja testów (157)
- 6.4. Ramy testowe (159)
- 6.5. Testowanie przeciążeniowe (163)
- 6.6. Porady dotyczące testowania (166)
- 6.7. Kto zajmuje się testowaniem (167)
- 6.8. Testowanie programu markov (168)
- 6.9. Podsumowanie (170)

7. Wydajność (171)

- 7.1. Wąskie gardło (172)
- 7.2. Mierzenie czasu wykonywania i profilowanie programu (177)
- 7.3. Strategie przyspieszania (181)
- 7.4. Regulowanie kodu (184)
- 7.5. Oszczędzanie pamięci (188)
- 7.6. Szacowanie (191)
- 7.7. Podsumowanie (193)

8. Przenośność (195)

- 8.1. Język (196)
- 8.2. Nagłówki i biblioteki (202)
- 8.3. Organizacja programu (204)
- 8.4. Izolacja (208)
- 8.5. Wymiana danych (209)
- 8.6. Kolejność bajtów (210)
- 8.7. Przenośność a uaktualnianie (213)
- 8.8. Internacjonalizacja (215)
- 8.9. Podsumowanie (218)

9. Notacja (221)

- 9.1. Formatowanie danych (222)
- 9.2. Wyrażenia regularne (228)
- 9.3. Programowalne narzędzia (234)
- 9.4. Interpretery, kompilatory i maszyny wirtualne (237)
- 9.5. Programy, które piszą programy (242)
- 9.6. Generowanie kodu za pomocą makr (246)

- 9.7. Kompilacja w locie (247)

A: Epilog (253)

B: Zebrane zasady (255)

Skorowidz (259)