

Przedmowa (7)

Wstęp (9)

1. Wprowadzenie (13)

- Dlaczego książka o produktywności programistów (14)
- O czym jest ta książka (15)
- Co dalej (17)

I: Mechanika (19)

2. Przyspieszenie (21)

- Płyta startowa (22)
- Akceleratorzy (31)
- Makra (44)
- Podsumowanie (46)

3. Skupienie (47)

- Pozbądź się czynników rozpraszaających (48)
- Wyszukiwanie przebiega nawigowanie (50)
- Wyszukiwanie zaawansowane (52)
- Widoki zakorzenione (54)
- Ustawianie atrybutów trwałych (56)
- Skróty do wszystkich zasobów projektu (57)
- Używaj kilku monitorów (57)
- Porządkowanie miejsca pracy na wirtualnych pulpitych (57)
- Podsumowanie (59)

4. Automatyzacja (61)

- Nie wynajduj ponownie koła (63)
- Zapisuj zasoby na dysku (63)
- Automatyzacja interakcji ze stronami internetowymi (64)
- Kanały RSS (64)
- Wykorzystanie Ant do zadań niezwiązanych z kompilacją (66)
- Wykorzystanie narzędzia Rake do codziennych zadań (67)
- Wykorzystanie Selenium do odwiedzania stron internetowych (68)
- Użyj basha do zliczania wyjątków (70)
- Zastąp pliki wsadowe interpreterem Windows Power Shell (71)
- Używaj Automatora z Mac OS X do usuwania starych plików (72)
- Oswajanie wiersza poleceń Subversion (73)
- Pisanie rozdzielacza plików SQL w języku Ruby (74)
- Argumenty za automatyzacją (75)
- Nie strzyż jaka (76)
- Podsumowanie (77)

5. Kanoniczność (79)

- Kontrolowanie wersji (80)
- Kanoniczny komputer kompilujący (82)

- Pośredniość (83)
- Niedopasowanie falowe (90)
- Podsumowanie (102)

II: Praktyka (105)

6. Projektowanie oparte na testowaniu (107)

- Ewolucja testów (109)

7. Analiza statyczna (117)

- Analiza kodu bajtowego (118)
- Analiza kodu źródłowego (120)
- Generowanie metryk kodu za pomocą programu Panopticode (122)
- Analiza języków dynamicznych (124)

8. Dobry obywatel (127)

- Łamanie zasady hermetyzacji (128)
- Konstruktory (129)
- Metody statyczne (129)
- Zachowania patologiczne (134)

9. Nie będziesz tego potrzebować (135)

10. Starożytni filozofowie (141)

- Arystotelesowskie własności akcydentalne i istotne (142)
- Brzytwa Ockhama (143)
- Prawo Demeter (146)
- Tradycje programistyczne (147)

11. Kwestionuj autorytety (149)

- Wściekłe małpy (150)
- Płynne interfejsy (151)
- Antyobiekty (153)

12. Metaprogramowanie (155)

- Java i refleksja (156)
- Testowanie Javy za pomocą języka Groovy (157)
- Pisanie płynnych interfejsów (158)
- Dokąd zmierza metaprogramowanie (160)

13. Metody i SLAP (161)

- Wzorzec composed method w praktyce (162)
- SLAP (166)

14. Językoznawstwo (171)

- Jak do tego doszło (172)
- Dokąd zmierzamy (175)
- Piramida Oli (179)

15. Dobór odpowiednich narzędzi (181)

- Poszukiwanie idealnego edytora tekstu (182)
- Wybór właściwego narzędzia (186)
- Pozbywanie się niechcianych narzędzi (192)

16. Podsumowanie - kontynuujmy dyskusję (195)

Dodatki (197)

A: Elementy składowe (199)

Skorowidz (207)