

Spis treści

Spis programów	8
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: przesiąkanie	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