

Spis treści

Część I. Wprowadzenie do programowania

Rozdział 1.	Wprowadzenie	15
	Struktura książki	16
	Zacznijmy od końca	17
	Nie jesteś sam	17
	Zalety samodzielnej nauki	17
	Dlaczego należy programować?	18
	Konsekwencja i zainteresowanie	18
	Postać książki	19
	Technologie stosowane w książce	19
	Słownictwo	20
	Wyzwanie	20
Rozdział 2.	Zaczynamy	21
	Czym jest programowanie	21
	Czym jest Python	22
	Instalowanie Pythona	22
	Rozwiązywanie problemów	23
	Interaktywna powłoka	23
	Zapisywanie programów	24
	Uruchamianie programów przykładowych	25
	Słownictwo	25
	Wyzwanie	26

Rozdział 3.	Wprowadzenie do programowania	27
	Przykłady	28
	Komentarze	28
	Wyświetlanie	29
	Wiersze	30
	Słowa kluczowe	30
	Odstępy	31
	Typy danych	31
	Stałe i zmienne	33
	Składnia	36
	Błędy i wyjątki	36
	Operatory arytmetyczne	37
	Operatory porównania	40
	Operatory logiczne	41
	Instrukcje warunkowe	43
	Instrukcje	47
	Słownictwo	49
	Wyzwania	51
Rozdział 4.	Funkcje	53
	Reprezentacja koncepcji	54
	Funkcje	54
	Definiowanie funkcji	55
	Funkcje wbudowane	57
	Wielokrotne stosowanie funkcji	59
	Parametry wymagane i opcjonalne	60
	Zasięg	61
	Obsługa wyjątków	64
	Łańcuchy dokumentujące	66
	Używanie zmiennych tylko wtedy, gdy to konieczne	67
	Słownictwo	67
	Wyzwania	68
Rozdział 5.	Kontenery	69
	Metody	69
	Listy	70
	Krotki	73
	Słowniki	75
	Kontenery w kontenerach	79
	Słownictwo	81
	Wyzwania	82

Rozdział 6.	Operacje na łańcuchach znaków	83
	Potrójne łańcuchy	84
	Indeksy	84
	Łańcuchy znaków są niezmiennie	85
	Konkatencja	85
	Powielanie łańcuchów znaków	86
	Zmiana wielkości liter	86
	Formatowanie	86
	Dzielenie łańcuchów	87
	Metoda join	88
	Usuwanie odstępów	89
	Zastępowanie	89
	Znajdowanie indeksu	89
	Metoda in	90
	Zabezpieczanie znaków specjalnych	90
	Znak nowego wiersza	91
	Wycinki	91
	Słownictwo	93
	Wyzwania	93
Rozdział 7.	Pętle	95
	Pętle for	95
	Funkcja range	99
	Pętle while	99
	Instrukcja break	100
	Instrukcja continue	101
	Pętle zagnieżdżone	102
	Słownictwo	104
	Wyzwania	104
Rozdział 8.	Moduły	105
	Moduły wbudowane	105
	Importowanie innych modułów	107
	Słownictwo	108
	Wyzwania	108
Rozdział 9.	Pliki	109
	Zapisywanie danych w pliku	109
	Automatyczne zamykanie plików	111
	Odczyt z plików	111
	Pliki CSV	112
	Słownictwo	114
	Wyzwania	114

Rozdział 10. Łączenie wszystkiego w całość	115
Wisielec	116
Wyzwania	119
Rozdział 11. Praktyka	121
Do przeczytania	121
Inne zasoby	121
Poszukiwanie pomocy	122
Część II. Wprowadzenie do programowania obiektowego	123
Rozdział 12. Paradygmaty programowania	125
Stan	125
Programowanie proceduralne	126
Paradygmat programowania funkcyjnego	127
Paradygmat programowania obiektowego	128
Słownictwo	133
Wyzwania	134
Rozdział 13. Cztery filary programowania obiektowego	135
Hermetyzacja	135
Abstrahowanie	138
Polimorfizm	138
Dziedziczenie	140
Kompozycja	142
Słownictwo	143
Wyzwania	144
Rozdział 14. Więcej o programowaniu obiektowym	145
Zmienne klasowe a zmienne instancyjne	145
Metody magiczne	147
Is	149
Słownictwo	150
Wyzwania	150
Rozdział 15. Łączenie wszystkiego w całość	151
Karty	151
Talia	153
Klasa gracza	154
Klasa gry	155
Wojna	156

Część III. Wprowadzenie do narzędzi programistycznych	159
Rozdział 16. Bash	161
Co dalej	162
Znajdowanie Bash	162
Polecenia	163
Ostatnie polecenia	164
Ścieżki względne i bezwzględne	164
Poruszanie się	165
Flagi	166
Pliki ukryte	167
Potoki	168
Zmienne środowiskowe	168
Użytkownicy	169
Dalsza nauka	170
Słownictwo	170
Wyzwania	171
Rozdział 17. Wyrażenia regularne	173
Konfiguracja	173
Proste dopasowania	175
Dopasowywanie początku i końca	176
Dopasowywanie różnych znaków	177
Dopasowywanie cyfr	178
Powtórzenia	179
Dosłowne traktowanie znaków	181
Narzędzia do tworzenia wyrażeń regularnych	182
Słownictwo	182
Wyzwania	182
Rozdział 18. Menedżery pakietów	183
Pakiety	183
Pip	184
Środowiska wirtualne	186
Słownictwo	186
Wyzwania	186
Rozdział 19. Kontrola wersji	187
Repozytoria	188
Rozpoczynanie projektu	189
Wypychanie i wciąganie zmian	190

Przykład wypychania	191
Przykład wciągania	194
Przywracanie wersji	194
diff	195
Dalsze kroki	197
Słownictwo	197
Wyzwania	198
Rozdział 20. Łączenie wszystkiego w całość	199
Kod HTML	200
Pozyskiwanie informacji z witryny Google Wiadomości	201
Słownictwo	204
Wyzwanie	204
Część IV. Wprowadzenie do informatyki	205
Rozdział 21. Struktury danych	207
Struktury danych	207
Stosy	208
Odwracanie łańcucha znaków przy użyciu stosu	210
Kolejki	211
Kolejka po bilety	212
Słownictwo	214
Wyzwania	214
Rozdział 22. Algorytmy	215
FizzBuzz	215
Wyszukiwanie sekwencyjne	216
Palindrom	217
Anagram	218
Zliczanie wystąpień liter	218
Rekurencja	219
Słownictwo	221
Wyzwania	222

Część V. Zdobywanie pracy	223
Rozdział 23. Najlepsze praktyki programistyczne	225
Pisz kod w ostateczności	226
Zasada DRY	226
Prostopadłość	226
Każdy element danych powinien mieć jedną reprezentację	226
Funkcje powinny robić tylko jedną rzecz	227
Jeśli to trwa zbyt długo, zapewne robimy coś źle	227
Wykonuj operacje w optymalny sposób już od samego początku	227
Zachowaj zgodność z konwencjami	228
Używaj dobrego IDE	228
Rejestracja	229
Testowanie	229
Przeglądanie kodu	230
Bezpieczeństwo	230
Słownictwo	231
Rozdział 24. Pierwsza praca w charakterze programisty	233
Określ ścieżkę	233
Zdobywanie początkowego doświadczenia	234
Przygotowania do rozmowy kwalifikacyjnej	235
Rozmowa kwalifikacyjna	235
Jak radzić sobie na rozmowie	236
Rozdział 25. Praca w zespole	237
Opanowanie podstaw	237
Nie pytaj o to, co możesz znaleźć w internecie	238
Modyfikowanie kodu	238
Syndrom oszusta	238
Rozdział 26. Dalsza lektura	239
Klasyka	239
Kursy internetowe	240
Hacker News	240
Rozdział 27. Dalsze kroki	241
Poszukaj mentora	241
Skacz na głęboką wodę	242
Kolejna rada	242
Podziękowania	245
Skorowidz	247