

Stručný obsah

O autorovi	21
Poděkování	22
Úvod	23
Část A Superzáklady	31
Kapitola 1 Předehra.....	32
Kapitola 2 Vývojová prostředí	46
Kapitola 3 Zadávání hodnot a proměnné	55
Kapitola 4 Výrazy, příkazy a používání funkcí	70
Kapitola 5 Práce s objekty a nápověda	80
Kapitola 6 Moduly.....	88
Kapitola 7 Balíčky.....	101
Část B Začínáme programovat	111
Kapitola 8 Knihovny, robot Karel a příkaz with	112
Kapitola 9 Definice funkcí.....	128
Kapitola 10 Rozhodování.....	145
Kapitola 11 Opakování kódu, cykly.....	159
Kapitola 12 Kontejnery.....	174
Kapitola 13 Práce s kontejnery	184
Kapitola 14 Ošetřování chyb	199
Kapitola 15 Vytváříme aplikace	210
Část C Základy OOP	217
Kapitola 16 Úvod do OOP	218
Kapitola 17 Definice třídy.....	225
Kapitola 18 Dědění	239
Kapitola 19 Definice dceřiné třídy	248
Kapitola 20 Zobecňování, protokoly a abstraktní třídy	258
Kapitola 21 Prohlubujeme znalosti OOP	268

Kapitola 22	Zásady objektové architektury.....	284
Kapitola 23	Návrh základní architektury	296
Kapitola 24	Testovací scénář	308
Kapitola 25	Definice testu a jeho spuštění.....	320
Kapitola 26	Spuštění hry a její svět	329
Kapitola 27	Definice akcí	342
Kapitola 28	Děláme aplikaci robustní	353
Kapitola 29	Dokončení aplikace.....	365
Kapitola 30	Volitelné uživatelské rozhraní	372
Kapitola 31	Další možnosti	383
Literatura.....		392
Rejstřík		394