

# Stručný obsah

O autorovi .....	21
Poděkování .....	22
Úvod .....	23
<b>Část A Superzáklady</b> .....	<b>31</b>
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
<b>Část B Začínáme programovat</b> .....	<b>111</b>
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
<b>Část C Základy OOP</b> .....	<b>217</b>
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