
Obsah

<i>Předmluva</i>	<i>ix</i>
 <i>I Základy jazyka</i>	<i>1</i>
<i>1. Začínáme</i>	<i>3</i>
Proč právě Python?	3
Jak spouštět programy v Pythonu	11
Krátce o modulech	17
Konfigurace Pythonu	19
Shrnutí	23
Cvičení	23
 <i>2. Typy a operátory</i>	<i>25</i>
Struktura programů v Pythonu	25
Proč používat standardní datové typy?	25
Čísla	27
Řetězce	33
Seznamy	42
Slovníky	47
n-tice	51
Soubory	53
O vlastnostech objektů	55
Oblíbené problémy	61
Shrnutí	63
Cvičení	63

3. Základní příkazy	67
Přiřazení	68
Výrazy	71
print	72
Podmínky	74
Cykly while	80
Cykly for	83
Oblíbené problémy	88
Shrnutí	89
Cvičení	90
 4. Funkce	 92
Proč používat funkce?	92
Základy funkcí	93
Obory platnosti	96
Předávání argumentů	100
Drobnosti	106
Oblíbené problémy	111
Shrnutí	115
Cvičení	115
 5. Moduly	 118
Proč používat moduly?	118
Základy	119
Moduly jsou jmenné prostory	120
import	123
Opětovné načítání modulů	124
Drobnosti	127
Oblíbené problémy	133
Shrnutí	137
Cvičení	138
 6. Třídy	 140
Proč používat třídy?	140
Základy	141
Příkaz class a jeho použití	148
Metody a jejich použití	149
Dědičnost prochází jmennými prostory	150
Přetěžování operátorů	153
Jmenné prostory a jejich pravidla	157

Návrh a třídy	159
Drobnosti.....	170
Oblíbené problémy.....	172
Shrnutí	175
Cvičení.....	176
7. Výjimky	181
Proč používat výjimky	181
Základy	183
Vybrané idiomy	186
Obsluha výjimek	187
Drobnosti.....	190
Oblíbené problémy.....	194
Shrnutí	196
Cvičení.....	197
II. Zbytek světa ve třech kapitolách	199
8. Standardní knihovna.....	201
Standardní funkce	203
Standardní moduly.....	209
Cvičení.....	226
9. Běžné úlohy.....	229
Datové struktury	229
Práce se soubory	234
Kód a programy	245
Internet.....	247
Větší příklady.....	250
Cvičení.....	254
10. Velké věci.....	257
CGI: eKniha přání a stížností	258
COM: levná sekretářka	263
Tkinter: prohlížeč a abstrakce.....	267
Návrh: CGI vs. Tkinter?.....	272
Jython = Python + Java	273
Další knihovny	280
Cvičení.....	282

III. Dodatky	285
A. Dál a výš	287
Software	287
Knihy a eKnihy	292
Diskusní skupiny atp.	294
B. V závislosti na platformě	297
Unix	297
Windows	298
Macintosh	299
Java	300
Další platformy	300
C. Řešení ke cvičením	302
1 Začínáme	302
2 Typy a operátory	304
3 Základní příkazy	309
4 Funkce	311
5 Moduly	314
6 Třídy	316
7 Výjimky	322
8 Standardní knihovna	323
9 Běžné úlohy	326
10 Větší aplikace a knihovny	328
Rejstřík	331