

Stručný obsah

Poděkování	22
Úvod	23
O autorovi	30
Část A Superzáklady	31
Kapitola 1 Předehra.....	32
Kapitola 2 Prostředí JShell	45
Kapitola 3 Zadávání hodnot.....	60
Kapitola 4 Proměnné, výrazy a příkazy	74
Část B Začínáme programovat	91
Kapitola 5 Práce s objekty	92
Kapitola 6 Balíčky, knihovny, robot Karel	103
Kapitola 7 Definice metod.....	119
Kapitola 8 Opakování kódu – cykly	140
Kapitola 9 Rozhodování.....	152
Část C Objektově orientované programování	171
Kapitola 10 Základy definice třídy	172
Kapitola 11 Uspořádání kódu	188
Kapitola 12 Programátorská dokumentace	202
Kapitola 13 Rozhraní a interfejs	211
Kapitola 14 Dědění interfejsů	222
Kapitola 15 Návrhové vzory.....	236
Kapitola 16 Prohlubujeme znalosti	252
Kapitola 17 Lambda-výrazy, funkční interfejsy a generické typy a metody	274
Kapitola 18 Dědění implementace	292
Kapitola 19 Abstraktní třídy	312
Část D Standardní knihovna	329

Kapitola 20	Speciální datové typy.....	330
Kapitola 21	Výjimky.....	348
Kapitola 22	Kontejnery	362
Kapitola 23	Pole	377
Kapitola 24	Interní datové typy	391
Kapitola 25	Datovody.....	405
Kapitola 26	Čtení a ukládání dat	416
Kapitola 27	Vytváření aplikací.....	434

Část E	Vývoj aplikace	445
---------------	-----------------------	------------

Kapitola 28	Zásady objektové architektury.....	446
Kapitola 29	Návrh základní architektury	455
Kapitola 30	Testovací scénáře – dokončení API	471
Kapitola 31	První a druhá etapa: scénáře HAPPY a BASIC	482
Kapitola 32	Třetí etapa: Implementace navržené architektury	494
Kapitola 33	Čtvrtá etapa: spuštění hry	505
Kapitola 34	Pátá etapa: tvorba světa	514
Kapitola 35	Šestá etapa: definice standardních akcí	523
Kapitola 36	Sedmá a osmá etapa: děláme aplikaci robustní	530
Kapitola 37	Etapy 9–11: přidáváme nestandardní akce	542
Kapitola 38	Závěr: doplnění uživatelského rozhraní	555
Literatura.....		568
Rejstřík.....		571