

Stručný obsah

Úvod	28
Část A Objektově orientované programování	37
Kapitola 1 Základy OOP	38
Kapitola 2 Třídy a jejich instance	59
Kapitola 3 Jednoduché dědění	90
Kapitola 4 Násobné dědění	105
Kapitola 5 Vlastnosti, abstraktní třídy a protokoly	123
Kapitola 6 Další objektové konstrukce	146
Část B Prohloubení probraných témat	173
Kapitola 7 Moduly, balíčky, virtuální prostředí	174
Kapitola 8 Volatelné objekty a jejich vlastnosti	200
Kapitola 9 Dekorátory	215
Kapitola 10 Třídní metody	229
Kapitola 11 Iterátory a generátory	241
Kapitola 12 Výčtové typy	260
Kapitola 13 Datové třídy	292
Kapitola 14 Anotace a koncept typového systému	308
Kapitola 15 Generické datové typy a generické funkce	338
Kapitola 16 Výjimky a varování	358

Část C Pokročilejší objektové konstrukce 385

Kapitola 17 Přetěžování operátorů	386
Kapitola 18 Ovlivnění přístupu k atributům	416
Kapitola 19 Správa paměti a pokročilé techniky práce s objekty	445
Kapitola 20 Ovlivnění tvorby tříd, metatřídy	456

Část D Programování souběžných úloh 477

Kapitola 21 Principy souběžného programování	478
Kapitola 22 Vlákna a modul threading	497
Kapitola 23 Podprocesy a modul multiprocessing	520
Kapitola 24 Korutiny a modul asyncio	546
Kapitola 25 Subinterprety a modul concurrent.interpreters	567

Literatura	591
------------------	-----

Rejstřík	593
----------------	-----