

**Programowanie dla początkujących w 24 godziny / Greg Perry, Dean Miller. – Gliwice, cop. 2017**

Spis treści

<b>O autorach</b>	<b>11</b>
<b>Podziękowania</b>	<b>12</b>
<b>Wprowadzenie</b>	<b>13</b>
<b>CZĘŚĆ I ZACZNIJ PROGRAMOWAĆ JUŻ DZIŚ</b>	
<b>Godzina 1. Praktyczne ćwiczenia z programowania</b>	<b>19</b>
Przygotuj się do programowania	19
Co robi program komputerowy?	20
Często powtarzane mity na temat programowania	21
Istnieje już wiele programów	23
Programiści są poszukiwani na rynku pracy	23
Prawdziwa wartość programów	23
Użytkownicy zwykle nie są właścicielami programów	24
Udostępnianie programów komputerowych	24
Twój pierwszy program	26
Komentarze objaśniające kod	27
Wpisywanie własnego programu	29
Podsumowanie	31
Pytania i odpowiedzi	32
Warsztaty	32
<b>Godzina 2. Proces i techniki</b>	<b>35</b>
Do czego potrzebne są programy?	35
Programy, programy, wszędzie programy	38
Programy jako wskazówki	38
Podsumowanie	49
Pytania i odpowiedzi	49
Warsztaty	49
<b>Godzina 3. Projektowanie programu</b>	<b>51</b>
Dlaczego potrzebny jest projekt?	51
Umowa między użytkownikiem a programistą	52
Etapy projektowania	53
Podsumowanie	65
Pytania i odpowiedzi	65
Warsztaty	66

<b>Godzina 4. Pobieranie danych wejściowych i wyświetlanie danych wyjściowych</b>	<b>69</b>
Wyświetlanie danych na ekranie za pomocą JavaScriptu	69
Przechowywanie danych	71
Przypisywanie wartości	73
Pobieranie danych z klawiatury za pomocą metody prompt	75
Podsumowanie	82
Pytania i odpowiedzi	83
Warsztaty	83
<b>Godzina 5. Przetwarzanie danych z wykorzystaniem liczb i słów</b>	<b>85</b>
Jeszcze o łańcuchach znaków	85
Wykonywanie obliczeń matematycznych w JavaScriptcie	89
W jaki sposób komputery wykonują obliczenia?	92
Używanie tabeli kodów ASCII	95
Przegląd metod	96
Podsumowanie	100
Pytania i odpowiedzi	100
Warsztaty	101
<b>Godzina 6. Sterowanie programami</b>	<b>103</b>
Porównywanie danych za pomocą instrukcji if	103
Pisanie warunków	106
Pętle	108
Podsumowanie	116
Pytania i odpowiedzi	116
Warsztaty	116
<b>Godzina 7. Narzędzia do debugowania</b>	<b>119</b>
Pierwszy błąd	119
Wszystko zależy od precyzji	120
Pisz przejrzyste programy	124
Przećwicz debugowanie w JavaScriptcie	125
Dziennik konsoli JavaScriptu	129
Dodatkowe techniki debugowania	130
Podsumowanie	131
Pytania i odpowiedzi	131
Warsztaty	132
<b>CZĘŚĆ II PODSTAWY PROGRAMOWANIA</b>	
<b>Godzina 8. Techniki programowania strukturalnego</b>	<b>135</b>
Programowanie strukturalne	135
Umieszczanie kodu w JavaScriptcie w funkcjach	141
Testowanie programu	144

Profilowanie kodu	145
Wróćmy do programowania	146
Podsumowanie	146
Pytania i odpowiedzi	146
<b>Godzina 9. Pisanie algorytmów</b>	<b>149</b>
Liczniki i akumulatory	150
Zmienne tablicowe	152
Obliczanie łącznych wartości za pomocą akumulatorów	155
Przestawianie wartości	156
Sortowanie	157
Przeszukiwanie tablic	161
Więcej o funkcjach	166
Pętle zagnieżdżone	170
Podsumowanie	170
Pytania i odpowiedzi	170
Warsztaty	170
<b>Godzina 10. Radość z programowania</b>	<b>173</b>
Zmianianie zdjęć na stronie	173
Rejestrowanie pozycji kursora myszy	178
Dodawanie do witryny paska z powtarzаныmi informacjami	180
Podsumowanie	183
Pytania i odpowiedzi	183
Warsztaty	184
<b>Godzina 11. Zaawansowane techniki programowania</b>	<b>187</b>
Słaby punkt javaScriptu	187
Zapisywanie plików cookie	190
Wczytywanie plików cookie	192
Usuwanie utworzonych plików cookie	193
Podsumowanie	197
Pytania i odpowiedzi	197
Warsztaty	198
<b>CZĘŚĆ III PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE Z UŻYCIEM JAVY</b>	
<b>Godzina 12. Programowanie w Javie</b>	<b>203</b>
Wprowadzenie do Javy	204
Java udostępnia zawartość wykonywalną	206
Automatyczne wykonywanie	208
Zawartość wykonywalna dostosowana do wielu systemów	208
Podsumowanie użytkowania javy	210
Zacznij od niezależnego programu w Javie	211
Interfejs Javy	211
Kwestie bezpieczeństwa	212

Wypróbuj Javę	213
Mechanizmy języka Java	214
Przygotowania do rozpoczęcia	218
Podsumowanie	219
Pytania i odpowiedzi	219
Warsztaty	220
<b>Godzina 13. Szczegółowe omówienie Javy</b>	<b>221</b>
Definiowanie danych w Javie	221
Operatory	226
Sterowanie programem	230
Od szczegółów do ogólnego poziomu	234
Podsumowanie	235
Pytania i odpowiedzi	235
Warsztaty	235
<b>Godzina 14. Java ma klasę</b>	<b>237</b>
Używanie środowiska NetBeans do uruchamiania programów Javy	237
Przejście do graficznego interfejsu użytkownika	241
Java i programowanie obiektowe	243
Omówienie klas	244
Czy rozumiesz programowanie obiektowe?	246
Za wykonywanie zadań w klasach odpowiadają metody	246
Podsumowanie	249
Pytania i odpowiedzi	249
Warsztaty	249
<b>Godzina 15. Aplety i strony internetowe</b>	<b>251</b>
O pisaniu apletów Javy	251
Tworzenie apletu Javy	252
Umieszczanie apletu na stronie internetowej	258
Wyświetlanie apletu na stronie internetowej	259
Podsumowanie	260
Pytania i odpowiedzi	261
Warsztaty	261
<b>CZĘŚĆ IV INNE JĘZYKI PROGRAMOWANIA</b>	
<b>Godzina 16. HTML5 i CSS3</b>	<b>265</b>
Programowanie w HTML-u	265
Prostszy przykład	269
Szybkie wprowadzenie do HTML-a	271
Używanie stylów CSS do określania wyglądu tekstu	274
Dodawanie grafiki do witryn za pomocą HTML-a	276
Podsumowanie	277
Pytania i odpowiedzi	278

Warsztaty	278
<b>Godzina 17. JavaScript i AJAX</b>	<b>281</b>
Wprowadzenie do AJAX-a	281
Używanie obiektów typu XMLHttpRequest	285
Tworzenie prostej biblioteki AJAX-owej	287
Tworzenie quizu z wykorzystaniem AJAX-a i opisanej biblioteki	289
Podsumowanie	293
Pytania i odpowiedzi	293
Warsztaty	293
<b>Godzina 18. Skrypty w PHP</b>	<b>295</b>
Czego potrzebujesz do programowania w PHP?	295
Podstawowe struktury ze skryptów PHP	297
Pętle	301
Cegiełki języka PHP: zmienne, typy danych i operatory	303
Używanie i tworzenie funkcji w PHP	312
Praca z obiektami w języku PHP	316
Typowe zastosowania języka PHP	320
Podsumowanie	321
Pytania i odpowiedzi	321
Warsztaty	322
<b>Godzina 19. Programowanie w językach C i C++</b>	<b>325</b>
Wprowadzenie do języka C	325
Czego potrzebujesz do programowania w językach C i C++?	326
Spojrzenie na kod w C	327
Dane w języku C	329
Funkcje w C	330
Operatory w C	336
Instrukcje sterujące w C są takie jak w JavaScriptcie	337
Nauka języka C++	337
Terminologia obiektowa	338
Podstawowe różnice między językami C i C++	338
Wprowadzenie do obiektów w języku C++	340
Co dalej?	345
Podsumowanie	346
Pytania i odpowiedzi	346
Warsztaty	347
<b>Godzina 20. Programowanie w języku Visual Basic 2012</b>	<b>349</b>
Zawartość ekranu w środowisku Visual Basica	349
Tworzenie od podstaw prostej aplikacji	351
Inne uwagi związane z programowaniem w Visual Basicu	358
Następny krok	360
Podsumowanie	361

Pytania i odpowiedzi	361
Warsztaty	361
<b>Godzina 21. C# i platforma .NET</b>	<b>363</b>
Przeznaczenie platformy .NET	363
Środowisko CLR	364
Biblioteka FCL	365
Platforma przetwarzania równoległego	366
Środowisko DLR	366
Język C#	366
Podsumowanie	374
Pytania i odpowiedzi	374
Warsztaty	374
<b>CZĘŚĆ V BRANŻA PROGRAMISTYCZNA</b>	
<b>Godzina 22. Programowanie w firmach</b>	<b>379</b>
Działy przetwarzania danych i IT	379
Stanowiska związane z komputerami	383
Nazwy stanowisk	383
Ustrukturyzowane przeglądy	389
Przenoszenie programu do środowiska produkcyjnego	390
Konsulting	392
Podsumowanie	393
Pytania i odpowiedzi	393
Warsztaty	393
<b>Godzina 23. Rozpowszechnianie aplikacji</b>	<b>395</b>
Kwestie związane z rozpowszechnianiem aplikacji	395
Korzystanie z systemu kontroli wersji	398
Podsumowanie	399
Pytania i odpowiedzi	399
Warsztaty	399
<b>Godzina 24. Przyszłość programowania</b>	<b>401</b>
Przydatne narzędzia	401
Czy programowanie przestanie być potrzebne?	404
Wymóg ciągłego dokształcania się	407
Podsumowanie	408
Pytania i odpowiedzi	408
Warsztaty	409
<b>Skorowidz</b>	<b>411</b>