

Odkrywanie kodu : wprowadzenie do programowania w sztuce i humanistyce / Nick Montfort. – Wydanie I. – Kraków, 2017

Spis treści

Wprowadzenie	5
Instalacja i konfiguracja	29
1. Modyfikacje programów	41
1.1. Dostosowywanie strony	
1.2. Modyfikacje łatwe i przyjemne	
Podstawowe idee	
2. Działania matematyczne	51
2.1. Gdy zdarza się błąd	
2.2. Składnia a semantyka	
2.3. Poprawność a przewidywalność - ciekawy kontrprzykład	
Podstawowe idee	
3. Double, Double	65
3.1. Testowanie funkcji	
3.2. Opis funkcji	
Podstawowe idee	
4. Podstawy programowania	81
4.1. Abstrakcja powiązanego kodu: funkcje	
4.2. Abstrakcja wobec sekwencji: iteracja	
4.3. Abstrakcja w obrębie wszystkich typów: polimorfizm	
4.4. Powrót do funkcji double ()	
4.5. Jeszcze jedna podstawa: instrukcja warunkowa	
4.6. Dzielenie a typy	
Podstawowe idee	
5. Standardowe punkty wyjścia	111
5.1. Witaj świecie	
5.2. Konwersja temperatury	
5.3. Temperatura zorientowana obiektowo	
5.4. Zamiana liczby w jej znak	
5.5. Silnia	
5.6. Double, Double raz jeszcze	
Podstawowe idee	

6. Tekst I	147
6.1. Łańcuchy, ich znaki i wycinki	
6.2. Dzielenie łańcuchów znaków, ich łączenie oraz sortowanie ich list	
Podstawowe idee	
7. Tekst II	169
7.1. Sprawdzanie palindromów metodą odwrócenia	
7.2. Sprawdzanie palindromów metodą iteracji i rekursji	
7.3. Wprowadzenie do wyrażeń regularnych	
7.4. Sprawdzanie palindromów, tym razem z wycuciem	
Podstawowe idee	
8. Obraz I	199
8.1. Nowy typ danych: krotki	
8.2. Tworzenie najprostszyc obrazów	
8.3. Obróbka obrazu piksel po pikselu	
8.4. Odbicie obrazu	
Podstawowe idee	
9. Obraz II	225
9.1. Rozmycie obrazu	
9.2. Obróbka wielu obrazów	
Podstawowe idee	
10. Tekst III	245
10.1. Słowa i zdania	
10.2. Klasyfikacja tekstu: poezja czy proza	
10.3. Klasyfikacja tekstu: analiza wydźwięku	
10.4. Listy słów i nie tylko	
Podstawowe idee	
11. Statystyka i wizualizacja	285
11.1. Processing a średnia arytmetyczna	
11.2. Processing a pierwsza wizualizacja	
11.3. Statystyka opisowa i wnioskowanie statystyczne	
11.4. Miary położenia i miary rozproszenia rozkładu	
11.5. Zbieranie i przygotowywanie danych	
11.6. Prawdopodobieństwo i generowanie liczb	
11.7. Korelacje i przyczynowość	
11.8. Materiały o statystyce, wizualizacji i języku Processing	
Podstawowe idee	
12. Animacja	317
12.1. Rysowanie klatek	
12.2. Zmiana jasności	

12.3. Dalsze poznawanie animacji
Podstawowe idee

13. Dźwięk **327**

13.1. Bajto-bity od zera

13.2. Eksplorowanie bajto-bitów, bit po bicie

13.3. Dalsza eksploracja dźwięku

Podstawowe idee

14. Interakcja **337**

14.1. Wpisywane danych użytkownika w Pythonie

14.2. Użycie klawiszy w Processing

Podstawowe idee

15. Naprzód! **345**

Dodatek A: Po co nam programowanie? **351**

Dodatek B: Konteksty przyswajania programu **367**

Słownik **373**

Bibliografia **385**

oprac. BPK