KRÓTKI SPIS TREŚCI

Wstęp do wydania polskiego XVII

Wprowadzenie XIX

Rozdział 1. Powłoka interaktywna 1

Rozdział 2. Pisanie programów 11

Rozdział 3. „Zgadnij, jaka to liczba" 21

Rozdział 4. Program opowiadający dowcipy 41

Rozdział 5. „Smocza kraina" 47

Rozdział 6. Korzystanie z debugera 67

Rozdział 7. Projektowanie gry „Szubienica" z użyciem schematów blokowych. 81

Rozdział 8. Pisanie kodu gry „Szubienica" 93

Rozdział 9. Rozbudowa gry „Szubienica" 119

Rozdział 10. „Kółko i krzyżyk" 131

Rozdział 11. Dedukcyjna gra „Bagels" 163

Rozdział 12. Układ współrzędnych kartezjańskich 181

Rozdział 13. Gra „Poszukiwanie skarbu sonarem" 191

Rozdział 14. „Szyfr Cezara" 221

Rozdział 15. Gra „Reversegam" 235

Rozdział 16. Symulacja SI w grze „Reversegam" 271

Rozdział 17. Tworzenie grafiki 291

Rozdział 18. Grafika animowana 311

Rozdział 19. Wykrywanie kolizji 323

Rozdział 20. Wykorzystywanie dźwięków i obrazków 339

Rozdział 21. „Dodger" – gra z obrazem i dźwiękiem 351

Skorowidz. 379

Pyton 2.indd 5 11.04.2017 15:07