

Spis treści (skrótowy)

Wstęp	29
1 Zwiększ wydajność przy pomocy C#: <i>Aplikacje Visual Studio w 10 minut lub mniej</i>	41
2 To tylko kod: <i>Pod maską</i>	81
3 Obiekty: zorientuj się! <i>Tworzenie kodu ma sens</i>	121
4 Typy i referencje: <i>Jest 10:00. Czy wiesz, gdzie są Twoje dane?</i>	157
Laboratorium C# numer 1: <i>Dzień na wyścigach</i>	195
5 Ukrywanie: <i>Co ma być ukryte... niech będzie ukryte</i>	205
6 Dziedziczenie: <i>Drzewo genealogiczne Twoich obiektów</i>	237
7 Interfejsy i klasy abstrakcyjne: <i>Klasy, które dotrzymują swoich obietnic</i>	281
8 Typy wyliczeniowe i kolekcje: <i>Przechowywanie dużej ilości danych</i>	337
Laboratorium C# numer 2: <i>Wyprawa</i>	389
9 Odczyt i zapis plików: <i>Zapisz tablice bajtów, zapisz świat</i>	411
10 Obsługa wyjątków: <i>Gaszenie pożarów nie jest już popularne</i>	463
11 Zdarzenia i delegaty: <i>Co robi Twój kod, kiedy nie patrzysz</i>	505
12 Powtórka i pokaz: <i>Wiedza, moc i tworzenie ciekawych rzeczy</i>	537
13 Kontrolki i grafika: <i>Upiększ to</i>	585
14 Kapitan Wspaniały: <i>Śmierć obiektu</i>	643
15 LINQ: <i>Przejmij kontrolę nad danymi</i>	675
Laboratorium C# numer 3: <i>Invaders</i>	703
Dodatek A <i>Pozostałości</i>	725
Skorowidz	739