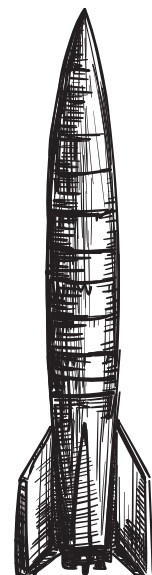


Содержание (сводка)



Сделаем игру чуть более азартной! В нижней части окна выводится время, прошедшее с момента запуска игры. Показания таймера постоянно увеличиваются, а останавливается таймер только после нахождения последней пары.

	Введение	29
1	Начало работы с C#: Быстро сделать что-то классное!	41
2	Погружение в C#: Команды, классы и код	89
	Лабораторный курс Unity № 1: Исследование C# с Unity	127
3	Ориентируемся на объекты: Написание осмысленного кода	143
4	Типы и ссылки: Данные и ссылки	195
	Лабораторный курс Unity № 2: Написание кода C# для Unity	000
5	Инкапсуляция: Умейте хранить секреты	267
6	Наследование: Генеалогическое древо объектов	313
	Лабораторный курс Unity № 3: Экземпляры GameObject	383
7	Интерфейсы, приведение типов и is: Классы должны держать обещания	395
8	Перечисления и коллекции: Организация данных	445
	Лабораторный курс Unity № 4: Пользовательские интерфейсы	493
9	LINQ и лямбда-выражения: Контроль над данными	507
10	Чтение и запись файлов: Прибереги последний байт для меня	569
	Лабораторный курс Unity № 5: Отслеживание лучей	617
11	Капитан Великолепный: Смерть объекта	627
12	Обработка исключений: Борьба с огнем надоедает	663
	Лабораторный курс Unity № 6: Перемещение по сцене	691
I	Проекты ASP.NET Core Blazor: Visual Studio для пользователей Mac	703
II	Ката программирования: Ката программирования для опытных и/или нетерпеливых	765



Содержание (настоящее)

Введение

Ваш мозг и C#. Вы учитесь — готовитесь к экзамену. Или пытаетесь освоить сложную техническую тему. Ваш мозг хочет оказать вам услугу. Он старается сделать так, чтобы на эту очевидно несущественную информацию не тратились драгоценные ресурсы. Их лучше потратить на что-нибудь важное. Так как же заставить его изучить C#?

Для кого написана эта книга?	30
Кому эта книга не подойдет?	30
Мы знаем, о чем вы думаете	31
Метапознание: наука о мышлении	33
Вот что сделали МЫ	34
Что можете сделать ВЫ, чтобы заставить свой мозг повиноваться	35
Информация	36
Научные редакторы	38
Благодарности	39
И наконец...	39

