

ОГЛАВЛЕНИЕ

Глава 5. Элементы теории алгоритмов	3
§ 31. Уточнение понятия алгоритма	3
§ 32. Алгоритмически неразрешимые задачи	17
§ 33. Сложность вычислений	23
§ 34. Доказательство правильности программ	34
Глава 6. Алгоритмизация и программирование	45
§ 35. Целочисленные алгоритмы	45
§ 36. Структуры	56
§ 37. Словари.	63
§ 38. Стек, очередь, дек	68
§ 39. Деревья.	80
§ 40. Графы	94
§ 41. Динамическое программирование.	111
Глава 7. Объектно-ориентированное программирование.	123
§ 42. Введение.	123
§ 43. Создание объектов в программе.	131
§ 44. Скрытие внутреннего устройства	137
§ 45. Иерархия классов	143
§ 46. Программы с графическим интерфейсом	154
§ 47. Графический интерфейс: основы	159
§ 48. Использование компонентов (виджетов)	164
§ 49. Совершенствование компонентов	175
§ 50. Модель и представление	179
Глава 8. Обработка изображений.	186
§ 51. Ввод изображений	186
§ 52. Коррекция изображений	195
§ 53. Работа с областями.	202

§ 54. Многослойные изображения	208
§ 55. Каналы	215
§ 56. Иллюстрации для веб-сайтов	219
§ 57. Анимация.....	222
§ 58. Векторная графика.....	226
Глава 9. Трёхмерная графика.....	238
§ 59. Введение.....	238
§ 60. Работа с объектами	243
§ 61. Сеточные модели.....	250
§ 62. Модификаторы.....	255
§ 63. Кривые	261
§ 64. Материалы и текстуры	266
§ 65. Рендеринг.....	273
§ 66. Анимация.....	283
§ 67. Язык VRML.....	293