

10. Třídy a instance		11. Rekurze, matice a různé			
1	Objektově orientované programování	1	Rekurze		
2	Vytvoření třídy		1. Povšechný úvod		
	1. Minimum minimorum		2. Faktoriál		
	2. Konstruktor objektu třídy		3. Fibonacci		
3	Objekty třídy		3. Memoizace		
	1. Datové atributy		5 Vnořené seznamy		
	2. Funkce a metody	2	Matice		
4	Příklad: obdélník		1. Matice jako seznam		
5	Instance		2. Matice jako slovník		
	1. Instance jsou měnitelné	3	Chyby a výjimky		
	2. Instance jako výstupní hodnoty		1. Traceback		
	3. Instance uvnitř f-stringu		2 Vlastní výjimky		
6	Kopírování třídy		3. Ošetření výjimek		
7	Iterátory definované třídou	4	Kopírování objektů		
8	Dekorátory		1. Zdánlivá kopie		
	1. Vytvoření dekorátoru		2. Mělká kopie		
	2. Klauzura s parametry		3 Důkladná kopie		
	3. Dekorátor s parametrem	5	Modul pydoc		
	4. Dekorátor 'wraps'				
	5. Dekorace funkce třídou				
9	6. Dekorace třídy funkcí				
10	Speciální metody a atributy				
11	Datové třídy				
	Dědění				