

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