

Język SELF

1. SELF jako krewny Smalltalk'a

1.1. Środowisko wykonawcze i bytecode

1.2. Składnia

1.3. Typowe konstrukcje języka programowania jako obiekty (SELF World)

2. SELF jako język z prototypowaniem

2.1. Obiekty i sloty

2.2. Tworzenie nowych obiektów

2.2.1. Wyrażenie obiektowe

2.2.2. Metody

2.3. Dziedziczenie

2.3.1. Sloty parent*

2.3.2. Wielodziedziczenie

2.3.3. Dziedziczenie dynamiczne

2.3.4. Wielodziedziczenie z priorytetem

3. Inne mechanizmy

3.1. Procesy i równoległe wykonanie programu

3.2. Distributed SELF