

50 Trucchi Per Ipad Impara E Metti Subito In Pratica Tutti I Segreti Per Usare Al Meglio Il Tuo Ipad 1 2 Retina 4 E Mini

50 trucchi per iPad Impara e metti subito in pratica tutti i segreti per usare al meglio il tuo iPad 1, 2, Retina, 4 e mini Area51 Publishing

"Musei, monumenti, boutique e bistrot, a cui ora si sono aggiunti spazi multimediali, negozi di design e startup tecnologiche". Esperienze straordinarie: foto suggestive, i consigli degli autori e la vera essenza dei luoghi. Personalizza il tuo viaggio: gli strumenti e gli itinerari per pianificare il viaggio che preferisci. Scelte d'autore: i luoghi più famosi e quelli meno noti per rendere unico il tuo viaggio.

Note to the 1st Edition This manual has been translated from Italian by a non-native translator. This will allow full comprehensibility of the text but will not always guarantee an absolute smoothness of the natural expressive form. As this is a technical manual, we do not think that this is particularly serious. However, we apologize to the reader, appealing to his understanding. If the English version of this manual will receive sufficient consent, we will ensure that we prepare a new edition with a more refined translation as soon as possible. Those who would like to help me improve the translation of the English version of this manual and other manuals like this, can contact me at the addresses they can find below. I invite you to report any suggestions, incompleteness, errors, by writing an email to the address below. The manual is available on www.alessandrofois.com under the Books menu

Preface The purpose of this manual is to provide concrete and simple help aimed at rapidly obtaining professional-level results, in alignment with the quality standards of the audio production industry, without using analog outboards. The easy application of the criteria suggested below make it suitable for inexperienced operators; but even audio professionals with few mastering experiences will be able to integrate and reorganize the knowledge already acquired through practice. Digital technology has made the equipment necessary to obtain professional results more accessible; therefore numerous home studios were born, dedicated to recording and processing of sound, some of which are managed by sound engineers of good competence, almost like their professional colleagues. Primarily this book is addressed to them, so that they can organize in a more orderly way the knowledge already acquired, fill the conceptual gaps, learn new concepts and procedures, find out inspiration for new mental and professional paths. An experienced sound engineer will smile for some simplified explanations. They aim to make the material accessible. But perhaps he will read these pages equally with pleasure, considering them a mental exercise of "revision". For beginners, the manual would like to provide support to learn correctly and experiment with the principles and procedures of digital audio mixing.

Index of the manual Note on the 1st edition Foreword Index of the manual

CHAPTER 01 - Mastering preliminary ITB and OTB Purpose of mastering What you need Analog and Digital Mix analysis Logbook Dynamic Analysis impressions listening Stereo-mono compatibility Tonal Verification Dynamic Verification Review of the mix Creating and Parameters of a Session Your computer's resources Other Specifications Comparison Mastering "on board" Sound levels

CHAPTER 02 - Editing Cutting, silencing, fading Start cutting Start silencing Start fading End cutting, silencing, fading Middle cutting, insert

CHAPTER 03 - Noise reduction Click Crackles Hiss Hum Traffic noise, wind noise and feedback Conclusion

CHAPTER 04 - MS Mastering The MS chain L-R to M/S encoding M/S processing M/S to PARTIALURLPLACEHOLDER decoding How to set the M/S matrix on the Daw Mastering operations with the M/S matrix Conclusion

CHAPTER 05 - Stereo image Phase correlation Symmetry Width Center leveling

CHAPTER 06 - Stems Stem mastering Addition and subtraction What stems How to export stems correctly

CHAPTER 07 - Dynamics and Loudness Dynamic I'm listening Natural Dynamics Recording Dynamics Loudness War Audio Consequences LUFS The Revolution of Streaming Reference Loudness True Peak Level The new standards

CHAPTER 08 - The working session Import mixes and stems Main Group Original audio track Audio track test Instrument track Audio Chain Building a template

CHAPTER 09 - Tonal correction Acoustic perception HPF and LPF What you need General imbalances Static Equalization Dynamic Equalization Balancing the bass Spectrum Analyzer Test of the medium mix Tonal imbalances in individual sources Coloured Equalizers Automation Quality

CHAPTER 10 - Dynamic correction Treatment of abnormal peaks Transient Adjustment De-essing Levelling Compression Smoothing Compression Risks of the dynamic process Mix too compressed Comparison and corrections

CHAPTER 11 - Environmental correction Ambient sound Increase body Sharps bass Crushed Mix Width and depth Effects Installation

CHAPTER 12 - Other processes Enhancement Exciter Analog Tape Saturator Inflator

CHAPTER 13 - Finalisation Enhancement of bass Cosmetic Equalization Verification of loudness Finalizer Limiter Oversampling Algorithm selector Lookahead+Attack and release Channel Links Ceiling - Output LUFS Meters True Peak Gain Listening and Comparing Dithering and Noise Shaping Mastering for vinyl Export Duplication on Audio Cd Encoding Automatic mastering Appendix Monitoring Warning Conclusion Author's Biography Copyright Contacts

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare in realtà virtuale è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi sviluppare virtual reality con il motore 3D più avanzato questo è il corso che fa per te! Impara a padroneggiare il motore 3D Unreal Engine e a settare il dispositivo Oculus Rift o simili per sviluppare applicazioni in Virtual Reality! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK e linguaggio Swift e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo secondo volume, guidato dai videotutorial, consolidi le capacità di utilizzo dell'editor di Unreal Engine e realizzi un progetto completo utilizzando la BSP Geometry. Attraverso esempi concreti, apprendi la metodologia per creare i livelli all'interno del progetto e strutturare compiutamente l'esperienza di realtà virtuale. In questo secondo livello del modulo

base del videocorso imparerai a Lezione 3 . Inserire nuovi elementi all'interno di una scena . Posizionare e modificare gli elementi inseriti . Realizzare la struttura base di un progetto utilizzando la geometria BSP Lezione 4 . Creare un elemento architettonico con la geometria BSP . Utilizzare il Content Browser . Realizzare un nuovo livello all'interno di un progetto Perché imparare a programmare in realtà virtuale e 3D avanzato . Perché sulla realtà virtuale stanno puntando tutte le grandi aziende tecnologiche, da Google a Facebook a Apple, e la programmazione in virtual reality è una delle professioni del futuro . Perché anche il mondo mobile si sta orientando sempre di più alla realtà virtuale . Perché puoi applicare quello che impari ai più svariati settori: dai videogiochi al design, dall'intrattenimento all'advertising all'architettura Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole programmare direttamente in 3D avanzato e virtual reality . Già programma da tempo e vuole ampliare le sue competenze in un settore innovativo come quello della realtà virtuale . Già utilizza piattaforme di modellazione 3D (come Unity e Blender) e vuole ampliare le sue competenze imparando a usare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D al mondo completamente gratuito Contenuti del videocorso in sintesi . 1 ora di videotutorial passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 3: Inserire nuovi elementi all'interno di una scena, posizionare e modificare gli elementi inseriti, realizzare la struttura base di un progetto utilizzando la geometria BSP . Lezione 4: Creare un elemento architettonico con la geometria BSP, utilizzare il Content Browser, realizzare un nuovo livello all'interno di un progetto . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer No matter how much Mac experience you have, Mac OS X Leopard requires that you get reacquainted. This little guide is packed with more than 300 tips and techniques to help you do just that. You get all details you need to learn Leopard's new features, configure your system, and get the most out of your Mac. Pronto. Mac OS X Leopard Pocket Guide offers an easy-to-read format for users of all levels. If you're a Mac newcomer, there's a Survival Guide that explains how to adapt, and a chapter on Mac OS X's key features. Experienced Mac users can go right to the heart of Leopard with chapters on system preferences, applications and utilities, and configuring. In all, plenty of tables, concise descriptions, and step-by-step instructions explain: What's new in Leopard, including the Time Machine How to use Leopard's totally revamped Finder All about Spaces and how to quickly flip between them How to search for and find things with Spotlight How to use Leopard's enhanced Parental Controls Handy keyboard shortcuts to help you be more efficient Quick tips for setting up and configuring your Mac to make it your own If you're ready to tame Apple's new cat, this is the guide you want.

Il primo videocorso completo su Android Studio! p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323} p.p2 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323; min-height: 16.0px} p.p3 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'} p.p4 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; min-height: 16.0px} p.p5 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 15.0px Georgia; min-height: 17.0px} span.s1 {letter-spacing: 0.0px} span.s2 {font: 10.5px Georgia; letter-spacing: 0.0px} Se vuoi imparare a sviluppare app di ultima generazione per dispositivi Android aumentando la tua produttività questo è il corso che fa per te! Crea app per l'intero mondo Google, dal Cloud fino ai Google Glass! Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer . Area web dedicata per comunicare direttamente con l'autore e disporre di ulteriori risorse didattiche In questo nono volume imparerai a gestire il file di preferenze, partendo dalla lettura fino all'estrapolazione dei dati e alla stampa a video dei risultati. Sarai inoltre in grado di servirti efficacemente di Android Device Monitor, utile tool per testare e controllare lo stato del tuo device fisico, ottenere informazioni sul funzionamento del sistema operativo e visualizzare le indicazioni legate al debug. Sarai in grado di utilizzare il sistema di logging di Android Studio. Si tratta di una importante funzione per analizzare il ciclo di attività della tua applicazione, ricevendo un'analisi puntuale dei processi attivati. Utilizzerai le tecniche di debugging per individuare comportamenti anomali che pregiudicano il funzionamento della app. In ultimo approfondirai l'uso di Stack Overflow, valido ausilio web per sviluppatori di app Android. In questo nono livello del videocorso imparerai a Lezione 5 . Gestire il file di preferenze . Utilizzare Android Studio Monitor . Testare e controllare lo stato del tuo device Lezione 6 . Usare il sistema di logging di Android Studio . Utilizzare le tecniche di debugging . Trovare soluzioni a eventuali criticità servendoti di Stack Overflow Perché sviluppare le tue app con Android Studio . Perché permette di integrare nelle app tutti gli strumenti di Google garantendo un'interoperabilità senza precedenti . Perché consente di sviluppare con semplicità app avanzate e ad alte prestazioni . Perché Android è il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo e la tua app sarà disponibile per un'utenza pari all'82% del mercato Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per Android e vuole aumentare la produttività utilizzando uno strumento di sviluppo snello ed efficiente Il primo videocorso in lingua italiana per programmare in realtà virtuale è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi sviluppare virtual reality con il motore 3D più avanzato questo è il corso che fa per te! Impara a padroneggiare il motore 3D Unreal Engine e a settare il dispositivo Oculus Rift o simili per sviluppare applicazioni in Virtual Reality! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK e linguaggio Swift e curatore del settore informatica di Area51 Publishing Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo primo volume, guidato dai videotutorial, impari a muovere i primi passi nel mondo della programmazione base+avanzata 3D e della realtà virtuale; lavori fin da subito sul più potente motore 3D distribuito gratuitamente, Unreal Engine, e inizi a

conoscere l'architettura di Oculus Rift da vicino. Con esercizi pratici e realizzando progetti concreti. In questo primo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 1 . Scaricare e installare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D completamente free al mondo . Creare un nuovo progetto . Conoscere le principali funzioni di modifica Lezione 2 . Utilizzare gli strumenti dell'interfaccia . Usare l'editor delle preferenze per personalizzare la tua finestra di lavoro . Navigare ed utilizzare la Viewport Perché imparare a programmare in realtà virtuale e 3D avanzato . Perché sulla realtà virtuale stanno puntando tutte le grandi aziende tecnologiche, da Google a Facebook a Apple, e la programmazione in virtual reality è una delle professioni del futuro . Perché anche il mondo mobile si sta orientando sempre di più alla realtà virtuale . Perché puoi applicare quello che impari ai più svariati settori: dai videogiochi al design, dall'intrattenimento all'advertising all'architettura Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole programmare direttamente in 3D avanzato e virtual reality . Già programma da tempo e vuole ampliare le sue competenze in un settore innovativo come quello della realtà virtuale . Già utilizza piattaforme di modellazione 3D (come Unity e Blender) e vuole ampliare le sue competenze imparando a usare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D al mondo completamente gratuito Contenuti del videocorso in sintesi . 1 ora di videotutorial passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 1: Scaricare e installare Unreal Engine, creare un nuovo progetto, le principali funzioni di modifica . Lezione 2: Gli strumenti dell'interfaccia, personalizzazioni area lavoro, la viewport . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare con Apple Swift è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi approfondire la conoscenza di Apple Swift per lo sviluppo di app per Mac OS X e iOS! Impara a sviluppare in modo semplice e innovativo la prossima generazione di applicazioni! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, su Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer In questo primo volume del modulo avanzato, guidato da esempi pratici e concreti, approfondirai i metodi statici di struttura, utili per la memorizzazione e la modifica di variabili globali. Impiegherai i sottoscrittori e la classe genitore. Nella seconda parte implementerai una classe figlio e utilizzerai il metodo overriding. Sfrutterai quindi l'override proprietà, l'override osservatore di proprietà e l'inizializzazione. In questo primo livello del modulo intermedio del videocorso imparerai a Lezione 1 . Applicare i metodi statici di struttura e i sottoscrittori . Creare un dizionario con Swift . Impiegare una classe genitore Lezione 2 . Implementare una classe figlio . Applicare overriding e override proprietà . Utilizzare l'inizializzazione Perché imparare a programmare con Apple Swift . Perché è un linguaggio semplice e chiaro, flessibile e divertente . Perché ha piena compatibilità con i linguaggi C e Objective-C e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting . Perché consente di sviluppare con facilità app moderne e ad alte prestazioni Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per il mondo Apple e vuole acquisire una metodologia di sviluppo più semplice e lineare senza rinunciare a efficienza e prestazioni Indice completo dell'ebook . Metodi statici di struttura . Esempio di classe . Esempio operativo della classe player . Esempio della sintassi di un sottoscrittore . Creazione di un dizionario con Swift . Esempio di applicazione di un sottoscrittore (prima parte) . Esempio di applicazione di un sottoscrittore (seconda parte) . Definizione di una classe genitore . Esempio di un ipotetico prototipo di classe figlio . Esempio di implementazione della classe figlio . L'overriding . Esempio override proprietà . Esempio istanza oggetto . Esempio di override osservatore di proprietà . Istanza osservatore di proprietà . Inizializzazione . Esempio di inizializzazione

Goku Black's identity has been revealed as Zamas, the lord of lords from Universe 10! But he's not alone—his counterpart from the parallel universe has teamed up with him and, thanks to the super Dragon Balls, they are nearly unstoppable! In the present, Goku trains with Master Roshi to perfect the Maf?ba and seal Zamas away. Meanwhile, Kaiô-shin takes Lord Gowas, Zamas's mentor, to the parallel universe to try and push his former pupil back to being good! -- VIZ Media

Demonstrates the operating system's basic features, including Internet access, file management, configuring the desktop, installing peripherals, and working with applications.

Teachers are obsessed with telling you what to learn. The problem is, nobody teaches you how to learn. This is all about to change. In his new book, How To English, Adam David Broughton shares a revolutionary and powerful system that teaches you exactly how to make incredible progress in all aspects of English. In How To English, you will learn 62 practical techniques to become an independent learner in 31 days, and everything you will ever need to get the level you've always wanted in English and enjoy the process. How to master English fluency How to listen perfectly in English How to stop making mistakes in English How to improve your pronunciation How to expand your vocabulary in English How to have perfect English grammar How to stay motivated, be disciplined and create a habit ...and 55 other amazing techniques. Everyone knows that it's not what you do in class that determines your progress in English, it's what you do when you are not in class. However, English learners often don't know what to do. As a result, at some point, every English learner stops making progress. Then they get frustrated. How To English is the antidote to this frustration. When you learn how to learn English, you never need to worry about what you learn in English.

A listing of computer-buff slang is embellished by the myths, legends, and heroes of a hacker culture

L'iPad è il gioiello di casa Apple, fortemente immaginato e voluto dal genio di Steve Jobs. Attualmente è il tablet più venduto sul pianeta e domina senza contrasti la scena, forte del sistema operativo più avanzato al mondo per i device mobili. Questo ebook è stato pensato e sviluppato per il neofita che si avvicina al tablet di casa Apple e desidera impossessarsi in tempi brevi dei più importanti trucchi e segreti allo scopo di migliorare l'utilizzo dello strumento nel lavoro e nel tempo libero. Anche l'utente esperto può però trovare molti consigli e tecniche per migliorare ancora di più la sua conoscenza. 50 schede, precise nella descrizione e illustrate con immagini chiare e dettagliate, ti guideranno alla scoperta e all'uso del tuo iPad, stimolandoti a provare e imparare nuove tecniche, trucchi, segreti e scorciatoie. Alcuni argomenti dell'ebook . Copia e incolla una foto dove vuoi . Aggiungi stupende immagini di sfondo . Controlla la tua musica dal blocco

schermo . Attiva e disattiva la registrazione video HD per Facebook . Accedi a twitter dal device . Attiva la lettura vocale . Ripristina il tuo iPad . Aggiungi una foto ai tuoi contatti . Utilizza file condivisi di iTunes nel tuo iPad . Risparmia tempo con l'autocompletamento degli indirizzi web ...e molti, molti altri: il tuo iPad non avrà più segreti e potrai padroneggiarlo come un vero mago! Contiene inoltre... Tutti i segreti per usare al meglio le ultime potentissime applicazioni di Apple: le nuove MAPPE 3D e il portentoso SIRI, l'assistente vocale virtuale.

(Guitar Educational). Teach Yourself to Play Guitar has been created specifically for the student with no music-reading background. With lesson examples presented in today's most popular tab format, which also incorporates simple beat notation for accurate rhythm execution, Teach Yourself to Play Guitar offers the beginning guitarist not only a comprehensive introduction to essential guitar-playing fundamentals, but a quick, effective, uncomplicated and practical alternative to the multitude of traditional self-instructional method books. It also: covers power chords, barre chords, open position scales and chords (major and minor), and single-note patterns and fills; includes lesson examples and song excerpts in a variety of musical styles rock, folk, classical, country and more; familiarizes the student with fretboard organization, chord patterns, hand and finger positions, and guitar anatomy by way of easy-to-interpret diagrams, photos and illustrations; provides complete, concise explanations while keeping text to a minimum; and prepares the student for the option of further guitar instruction. Language is Music focuses on making learning foreign languages fun, easy and affordable for anyone with a desire to communicate effectively with people around the world. By applying over 100 simple tips to things you already do, such as listening to music or surfing the Web, you can experience the joy of "fluency" in any language without having to study abroad or spend money on private tutors. In Language is Music, Susanna Zaraysky masterfully shares her listening methods so that anyone can have fun learning any language. With over 100 tips and 100 free or low-cost Internet resources, you will learn how to use daily activities, such as watching T.V. or listening to music; conversation partners; and attendance at cultural events to become a masterful speaker of any tongue. "Learning foreign languages is like learning to sing a song or play music," says self-made linguist Susanna Zaraysky and author of Language is Music. Zaraysky has what you might call "an ear" for languages, having used music to successfully learn English, Russian, French, Spanish, Italian, Portuguese, and Serbo-Croatian-all with excellent accents. Advance Praise for Language is Music "I love it! I think it will help people who want to learn, and those who are curious about additional language learning. Many people want to learn a language but are frightened, or disappointed by the courses they have taken. Reading Language is Music will encourage them to try again, on their own and with friendly supporters." -Dr. Elba Maldonado-Colon, Professor Department of Elementary Education Bilingual Program, San Jose State University LET IT JUST ROLL OFF YOUR TONGUE. With lyrical insight and solid experience, Susanna Zaraysky, author of Language is Music, provides easy steps for learning a language. Gone are the boring, disconnected strategies that most of us remember from school. You've never learned a language this quickly and easily. Zaraysky's methods embody fun, connection, rhythm, and above all...music. -Suzanne Lettrick, M.Ed Educator and Founder of The Global Education and Action Network "Forget dictionaries and phrase books . . . Susanna Zaraysky's easy-to-use guide to language learning is indispensable for any serious language learner wanting to become fluent--not just conversationally proficient--in another language. Language is Music will teach you how to make language acquisition a part of your daily life, and to recreate the kind of total-immersion environment necessary for fluency. Highly recommended reading for aspiring polyglots. Pick up this book and you too will be all ears!" -Justin Liang, Japanese, Mandarin, Cantonese, Marshallese, intermediate Spanish Back in France, I spent many years learning "academic" English in school. But I progressed much faster when I forced myself to listen to the BBC or not look at the subtitles when watching an American movie. I wish I had Susanna's book with me then. It's full of creative ideas and practical tips that are indispensable complements to the traditional methods of learning foreign languages -- and it's coming from someone you can trust, she speaks so many of them! -Philippe Levy, French native speaker This book is great. It showed me another aspect and a new approach of learning a language. I will put the book to good use. As a foreign English speaker, I spent many years at school learning English and did not make much progress. A lot of the tips that I read in this book, I learned them with time. However if I had read this book earlier, it would have made my life much easier and I would have saved so much time. I am going to apply the tips in Language is Music into learning a third language: Spanish. This time, I am sure I will make huge progress much faster. Not only is Language is Music useful in acquiring a foreign language, but the resources and websites in the book are valuable for someone who wants to travel abroad. -Fabien Hsu, French native speaker

p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323} p.p2 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323; min-height: 16.0px} p.p3 {margin: 0.0px 0.0px 6.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323; min-height: 16.0px} p.p4 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'} p.p5 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; min-height: 16.0px} p.p6 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 15.0px 'Gill Sans Light'; min-height: 17.0px} span.s1 {letter-spacing: 0.0px} Il primo videocorso completo su Android Studio! Se vuoi imparare a sviluppare app di ultima generazione per dispositivi Android aumentando la tua produttività questo è il corso che fa per te! Crea app per l'intero mondo Google, dal Cloud fino ai Google Glass! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, Apple Swift e Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer . Area web dedicata per comunicare direttamente con l'autore e disporre di ulteriori risorse didattiche In questo settimo livello ultimeremo la gestione del game over e ci concentreremo sulla creazione della modalità multiplayer. Imparerai a utilizzare la meccanica di comunicazione tra due activity e implementerai quanto concerne la memorizzazione del punteggio. Dopo un'introduzione al loro utilizzo in Java, applicherai gli array all'interno del gioco espandendo così la dinamica. Sarai in grado di gestire la generazione di una parola casuale e realizzerai la modalità multiplayer che consentirà di ampliare ulteriormente, attraverso la creazione della relativa game activity, l'esperienza di gioco. In questo settimo livello del videocorso imparerai a Lezione 1 . Utilizzare il passaggio di parametri tra activity . Impiegare gli array in Java . Sfruttare gli array nell'evoluzione della dinamica di gioco Lezione 2 . Ottimizzare l'utilizzo degli array . Creare la modalità multiplayer . Realizzare l'activity game multiplayer Perché sviluppare le tue app con Android Studio . Perché permette di integrare nelle app tutti gli strumenti di Google garantendo un'interoperabilità senza precedenti . Perché consente di sviluppare con semplicità app avanzate e ad alte prestazioni . Perché Android è il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo e la tua app sarà disponibile per un'utenza pari all'82% del mercato Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per Android e vuole aumentare la produttività utilizzando uno strumento di sviluppo snello ed efficiente

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare con Apple Swift è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi approfondire la conoscenza di Apple Swift per lo sviluppo di app per Mac OS X e iOS! Impara a sviluppare in modo semplice e innovativo la prossima generazione di applicazioni! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, su Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo terzo volume, guidato dai videotutorial, approfondirai l'utilizzo delle proprietà attraverso esempi specifici ed esaustivi. Nella seconda parte, invece, affronterai lo studio dei metodi applicati a enumerazioni, strutture e classi. In questo terzo volume del modulo intermedio del videocorso imparerai a Lezione 5 . Applicare le

proprietà calcolate di sola lettura . Utilizzare gli osservatori di proprietà . Impiegare costanti e variabili di proprietà statiche Lezione 6 . Utilizzare i metodi . Modificare proprietà di strutture ed enumerazioni . Creare metodi statici di classe e di struttura Perché imparare a programmare con Apple Swift . Perché è un linguaggio semplice e chiaro, flessibile e divertente . Perché ha piena compatibilità con i linguaggi C e Objective-C e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting . Perché consente di sviluppare con facilità app moderne e ad alte prestazioni Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per il mondo Apple e vuole acquisire una metodologia di sviluppo più semplice e lineare senza rinunciare a efficienza e prestazioni

* The most authoritative annual guide to the very best Italian wines; more than 2,500 producers have been selected, and 22,536 wines* The awards honor ecologically aware wine producers who are working with the environment, bestowing 'Green' awards on those who create sustainable yields Italian Wines is the English-language version of Gambero Rosso's Vini d'Italia, the world's best-selling guide to Italian wine. It is the result of a year's work by over 60 tasters, coordinated by three curators. They travel around the entire country to taste 45,000 wines, only half of which make it into the guide. More than 2,500 producers have been selected. Each entry brings together useful information about the winery, including a description of its most important labels and price levels in Italian wine shops. Each wine is evaluated according to the Gambero Rosso bicchieri rating, with Tre Bicchieri awarded to the top labels. The guide is an essential tool for both wine professionals and passionate amateurs around the globe: it provides the instruments for finding one's way in the complex panorama of Italy's wine world.

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare con Apple Swift è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi approfondire la conoscenza di Apple Swift per lo sviluppo di app per Mac OS X e iOS! Impara a sviluppare in modo semplice e innovativo la prossima generazione di applicazioni! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, su Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo secondo volume, guidato dai videotutorial, continuerai a lavorare sulle enumerazioni e inizierai lo studio delle classi e delle strutture. Attraverso alcuni esempi concreti, imparerai a impiegare i nuovi operatori introdotti da Swift e a effettuare la copia di vettori e dizionari. L'ultima parte è poi dedicata all'approfondimento della proprietà lazy e delle proprietà calcolate. In questo secondo livello del modulo intermedio del videocorso imparerai a Lezione 3 . Usare le enumerazioni per creare caratteri di controllo e lavorare con valori raw . Realizzare e impiegare classi e strutture . Istanziare classi e strutture Lezione 4 . Impiegare gli operatori introdotti da Swift . Copiare vettori e dizionari . Utilizzare la proprietà lazy e le proprietà calcolate Perché imparare a programmare con Apple Swift . Perché è un linguaggio semplice e chiaro, flessibile e divertente . Perché ha piena compatibilità con i linguaggi C e Objective-C e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting . Perché consente di sviluppare con facilità app moderne e ad alte prestazioni Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per il mondo Apple e vuole acquisire una metodologia di sviluppo più semplice e lineare senza rinunciare a efficienza e prestazioni Contenuti del videocorso in sintesi . 1 ora di videotutorial passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 3: Usare le enumerazioni per creare caratteri di controllo e lavorare con valori raw, realizzare e impiegare classi e strutture, istanziare classi e strutture . Lezione 4: Impiegare gli operatori introdotti da Swift, copiare vettori e dizionari, utilizzare la proprietà lazy e le proprietà calcolate . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare con Apple Swift Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi approfondire la conoscenza di Apple Swift per lo sviluppo di app per Mac OS X e iOS! Impara a sviluppare in modo semplice e innovativo la prossima generazione di applicazioni! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, su Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer In questo secondo volume del modulo avanzato approfondirai il paradigma di programmazione ad oggetti del linguaggio Swift attraverso esempi mirati che ti mostreranno la potenza dei nuovi strumenti a disposizione. Imparerai in particolare a utilizzare varie tipologie di inizializzazione e ad applicare la deinizializzazione. In questo secondo livello del modulo avanzato del videocorso imparerai a Lezione 3 . Impiegare la tipologia di proprietà opzionale . Utilizzare le inizializzazioni di default, multiple e per tipi strutture . Ricorrere a inizializzatori designati e di convenienza Lezione 4 . Usare un inizializzatore di convenienza con override nell'ereditarietà . Impiegare le funzioni di inizializzazione . Applicare la deinizializzazione Perché imparare a programmare con Apple Swift . Perché è un linguaggio semplice e chiaro, flessibile e divertente . Perché ha piena compatibilità con i linguaggi C e Objective-C e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting . Perché consente di sviluppare con facilità app moderne e ad alte prestazioni Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per il mondo Apple e vuole acquisire una metodologia di sviluppo più semplice e lineare senza rinunciare a efficienza e prestazioni Indice completo dell'ebook . Parametri locali ed esterni . Tipologia di proprietà opzionale . Inizializzazione di default . Inizializzazioni per tipi strutture . Inizializzazioni multiple . Esempio del rettangolo . Inizializzatori designati e inizializzatori di convenienza . Esempio di un inizializzatore di convenienza . Inizializzatore di convenienza con override nell'ereditarietà . Funzioni di inizializzazione . Esempio spesa colazione . Settaggio di proprietà tramite funzione . Esempio della scacchiera . Deinizializzazione . Esempio struttura di una banca

Everything you need to know to start creating native applications for the iPhone and iPod Touch The iPhone SDK and the Xcode tools are the official Apple tools used for creating native iPhone applications. This information-packed book presents a complete introduction to the iPhone SDK and the Xcode tools, as well as the Objective-C language that is necessary to create these native applications. Solid coverage and real-world examples walk you through the process for developing mobile applications for the iPhone that can then be distributed through Apple's iTunes Application store. The hands-on approach shows you how to develop your first iPhone application while getting you acquainted with the iPhone SDK and the array of Xcode tools. A thorough tutorial on the features and syntax of the Objective-C language helps you get the most out of the iPhone SDK, and an in-depth look at the features of the iPhone SDK enables you to maximize each of these features in your applications. Provides an introductory look at how the iPhone SDK and Xcode tools work with the Objective-C language to create native iPhone applications Familiarizes you with the latest version of the iPhone SDK and the newest Xcode tools that ship with Snow Leopard Walks you through developing your first iPhone applications Focuses on the features and syntax of the Objective-C language so that you can get the most out of the iPhone SDK With this hands-on guide, you'll quickly get started developing applications for the iPhone with both the iPhone SDK and the latest Xcode tools. Note: CD-ROM/DVD and other supplementary materials are not included as part of eBook file.

Il primo videocorso completo su Android Studio! Crea app per l'intero mondo Google: se vuoi imparare a sviluppare app di ultima generazione per dispositivi Android aumentando la tua produttività questo è il corso che fa per te! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore di corsi best seller e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Questo ebook contiene inoltre . I testi completi delle lezioni . Oltre 90 immagini esplicative: tutorial pratici passo passo . Info per area web dedicata: per comunicare direttamente con l'autore e disporre

di ulteriori risorse didattiche In questo primo volume inizierai a conoscere Android Studio partendo dal download e dall'installazione dell'ambiente di sviluppo, sia nella versione Mac sia nella versione Windows. Dopo la configurazione, analizzerai la struttura di un progetto di app e acquisirai familiarità con l'interfaccia. Infine userai il Code Editor, strumento fondamentale per la stesura del codice delle tue app. Imparerai a Lezione 1 . Scaricare e installare Android Studio per Mac . Scaricare e installare Android Studio per Windows . Strutturare un nuovo progetto Lezione 2 . Utilizzare l'interfaccia grafica . Intervenire nella struttura del progetto . Utilizzare l'editor del codice Perché sviluppare le tue app con Android Studio . Perché permette di integrare nelle app tutti gli strumenti di Google garantendo un'interoperabilità senza precedenti . Perché consente di sviluppare con semplicità app avanzate e ad alte prestazioni . Perché Android è il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo e la tua app sarà disponibile per un'utenza pari all'82% del mercato Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per Android e vuole aumentare la produttività utilizzando uno strumento di sviluppo snello ed efficiente

Lettering enthusiasts of all levels will love learning easy ways to develop and adapt hand lettering skills and techniques to a variety of digital platforms in Digital Hand Lettering and Modern Calligraphy. Popular Instagram lettering artist and workshop instructor Shelly Kim (@lettersbyshells) offers lettering enthusiasts at all levels step-by-step instruction, along with ample photos and lettering examples. Start with lettering essentials that show how to create different styles of brush lettering with the right tools, how to connect letters to form words, form flourishes, and more. Then turn that unique calligraphy into lettering that you can use over and over again, just by digitizing it. Discover several options for creating digital lettering, each one clearly outlined and explained. Become familiar with tools and techniques that make the process fast and enjoyable. See how far you can take your digital lettering with fun projects for creating cards, name tags, adding foiling and more. In this book you'll learn how to: Produce loose, bouncy lettering that adds style to any project Design meaningful quotes by learning a quick trick for great compositions Create digital files that give you numerous options for adding color and changing the shapes and sizes of letters Make a custom digital lettering brush that you can use for unique calligraphy Letter on a tablet and learn the basics of Procreate and Apple Pencil Use your lettering for great projects that incorporate digital and hands-on techniques Get inspiration from stunning gallery pieces by Karin Newport of @ipadlettering and Myriam of @halfapx Digital Hand Lettering and Modern Calligraphy will guide you to the future of lettering!

One-Eyed Princess shows the journey of a stereoblind person with amblyopia and strabismus doing eye muscle and brain exercises to straighten her eyes and rewire her brain to wake up dormant binocular brain cells to see in 3D. Along the way to seeing the world in more detail and appreciating depth, Susanna learned not only to see the physical world anew but also to feel reborn into a new inner world. Il primo videocorso in lingua italiana per programmare in realtà virtuale è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi sviluppare virtual reality con il motore 3D più avanzato questo è il corso che fa per te! Impara a padroneggiare il motore 3D Unreal Engine e a settare il dispositivo Oculus Rift o simili per sviluppare applicazioni in Virtual Reality! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK e linguaggio Swift e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo terzo volume, guidato dai videotutorial, installerai e testerai il dispositivo hardware Oculus Rift, gestendolo poi in maniera nativa con Unreal Engine. Attraverso esempi concreti, sarai in grado di articolare l'illuminazione ambientale e puntuale. Definirai la luce in relazione ai volumi e inizierai a utilizzare l'editor dei materiali. In questo terzo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 5 . Installare e configurare Oculus Rift . Testare la realtà virtuale dentro Unreal Engine . Impostare l'illuminazione di base Lezione 6 . Articolare l'illuminazione ambientale e puntuale . Gestire l'illuminazione dei volumi . Utilizzare l'editor dei materiali Perché imparare a programmare in realtà virtuale e 3D avanzato . Perché sulla realtà virtuale stanno puntando tutte le grandi aziende tecnologiche, da Google a Facebook a Apple, e la programmazione in virtual reality è una delle professioni del futuro . Perché anche il mondo mobile si sta orientando sempre di più alla realtà virtuale . Perché puoi applicare quello che impari ai più svariati settori: dai videogiochi al design, dall'intrattenimento all'advertising all'architettura Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole programmare direttamente in 3D avanzato e virtual reality . Già programma da tempo e vuole ampliare le sue competenze in un settore innovativo come quello della realtà virtuale . Già utilizza piattaforme di modellazione 3D (come Unity e Blender) e vuole ampliare le sue competenze imparando a usare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D al mondo completamente gratuito

Il primo videocorso completo su Android Studio! Se vuoi imparare a sviluppare app di ultima generazione per dispositivi Android aumentando la tua produttività questo è il corso che fa per te! Crea app per l'intero mondo Google, dal Cloud fino ai Google Glass! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, Apple Swift e Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer . Area web dedicata per comunicare direttamente con l'autore e disporre di ulteriori risorse didattiche In questo terzo volume del modulo base consoliderai la conoscenza dell'ambiente di sviluppo Android Studio, dalla creazione del progetto fino al testing su emulatore e device. Realizzerai un semplice risponditore perfettamente funzionante curandone ogni dettaglio. Analizzerai il contenuto della cartella risorse e sarai in grado di personalizzare ogni aspetto della tua applicazione. Realizzerai un progetto avanzato in cui imparerai a gestire i layout e a ottimizzare i vari elementi. In questo terzo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 5 . Creare un nuovo progetto con Android Studio . Ottimizzare e definire la distribuzione della app . Realizzare un semplice risponditore Lezione 6 . Personalizzare l'applicazione . Gestire gli elementi all'interno dei layout . Ottimizzare l'interfaccia del progetto Perché sviluppare le tue app con Android Studio . Perché permette di integrare nelle app tutti gli strumenti di Google garantendo un'interoperabilità senza precedenti . Perché consente di sviluppare con semplicità app avanzate e ad alte prestazioni . Perché Android è il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo e la tua app sarà disponibile per un'utenza pari all'82% del mercato Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per Android

e vuole aumentare la produttività utilizzando uno strumento di sviluppo snello ed efficiente Indice completo dell'ebook . Summary prime due lezioni . Realizza un semplice risponditore . La cartella risorse . Cambiare nome e icona . Progetto: indovina la parola

This book has been considered by academicians and scholars of great significance and value to literature. This forms a part of the knowledge base for future generations. So that the book is never forgotten we have represented this book in a print format as the same form as it was originally first published. Hence any marks or annotations seen are left intentionally to preserve its true nature.

Il primo videocorso completo su Android Studio! p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323} p.p2 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323; min-height: 16.0px} p.p3 {margin: 0.0px 0.0px 6.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323; min-height: 16.0px} p.p4 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'} p.p5 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; min-height: 16.0px} p.p6 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 15.0px Georgia; min-height: 17.0px} span.s1 {letter-spacing: 0.0px} Se vuoi imparare a sviluppare app di ultima generazione per dispositivi Android aumentando la tua produttività questo è il corso che fa per te! Crea app per l'intero mondo Google, dal Cloud fino ai Google Glass! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, Apple Swift e Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer . Area web dedicata per comunicare direttamente con l'autore e disporre di ulteriori risorse didattiche In questo sesto livello definirai alcuni importanti aspetti legati alla programmazione del gioco. Applicherai concretamente il ciclo for all'interno del progetto per individuare le corrispondenze tra le lettere inserite e quelle contenute nella parola di indovinare. Sarai in grado di visualizzare i risultati ottenuti, gestendo le varie fasi di elaborazione dei dati e ottimizzando l'esperienza di gioco anche dal punto di vista grafico. Creerai infine una nuova activity relativa alla gestione del game over. In questo sesto livello del videocorso imparerai a Lezione 5 . Applicare concretamente il ciclo for . Ottimizzare il funzionamento del gioco . Integrare la logica alla progettazione grafica Lezione 6 . Gestire le fasi finali di gioco . Visualizzare i risultati ottenuti . Creare una activity game per gestire il game over Perché sviluppare le tue app con Android Studio . Perché permette di integrare nelle app tutti gli strumenti di Google garantendo un'interoperabilità senza precedenti . Perché consente di sviluppare con semplicità app avanzate e ad alte prestazioni . Perché Android è il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo e la tua app sarà disponibile per un'utenza pari all'82% del mercato Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per Android e vuole aumentare la produttività utilizzando uno strumento di sviluppo snello ed efficiente Indice completo dell'ebook . Applicazione pratica del ciclo For . Visualizzare le lettere indovinate . Visualizzare le lettere non indovinate . Gestione di una parola indovinata . Activity game over

This edition skips all the confusing techno-jargon and just describes--in plain English--exactly how to use iPhone features. Each page covers just one single topic with a large full-color photo on each page.

In questa nuova edizione aggiornata alla versione CS6 di Adobe Photoshop, Scott Kelby, redattore ed editore della rivista Photoshop User e autore dei libri su Photoshop più venduti al mondo, descrive alcune delle tecniche più importanti e utili per imparare a usare il programma in modo professionale. Alla fine del libro l'autore ha incluso un capitolo in cui spiega come organizzare l'intero flusso di lavoro in CS6, dall'inizio alla fine, mentre ciascun capitolo si chiude con una sezione dedicata ai suggerimenti per un uso avanzato di Photoshop, veri trucchi del mestiere su come risparmiare tempo e lavoro. Questo libro insegna al lettore: • le tecniche di contrasto realmente utilizzate dai professionisti; • i trucchi per correggere velocemente i più comuni problemi con le immagini digitali; • la procedura per ottenere stampe corrispondenti esattamente alle immagini visualizzate sullo schermo; • come elaborare immagini HDR (High Dynamic Range) utilizzando nuove funzionalità di CS6; • come utilizzare le nuove funzionalità di video editing per fare filmati con la reflex; • come elaborare le immagini RAW da veri professionisti e come sfruttare tutte le nuove funzionalità Camera Raw; • gli ultimissimi effetti speciali ora disponibili con la nuova versione di Photoshop; • numerosissime scorciatoie e soluzioni rapide per aumentare al massimo la produttività.

Young readers will find action, suspense, and a perilous battle between good and evil in The Hadley Academy for the Improbably Gifted from New York Times bestselling author Conor Grennan. For ages 10 and up, this dystopian fantasy novel follows a boy's unlikely journey to save humanity as he unravels his true identity and the responsibility it comes with. Jack Carlson is dreading a class presentation when he suddenly finds himself transported to the Hadley Academy, a secret institution that tracks teens with unlikely gifts and trains them to protect the world from an unseen squad of killers. But Jack isn't the only one who doesn't know what he's doing at Hadley. Despite indications that he is the one prophesied to end the ancient Reaper War, Jack appears to have no extraordinary abilities. So when dark, mysterious forces grow, Hadley is in a confused panic. Much to everyone's dismay, humanity seems to depend on Jack and his new teammates. Can Hadley's rawest recruits push past personal struggles and enormous doubts, develop their dormant powers, and stop the spreading evil? And are they willing to commit to Hadley's motto, "One Life for Many," and make the ultimate sacrifice? The Hadley Academy for the Improbably Gifted might be just the place for Jack after all. This action-packed novel will captivate readers with its riveting plot, relatable characters, humorous dialogue, and dynamic illustrations. Fans of the Hunger Games, the Chronicles of Narnia, Divergent, Maze Runner, and Rick Riordan's books

will find themselves at home in the battle for good at the Hadley Academy.

WHAT GOOD IS INSPIRATION IF IT'S NOT BACKED UP BY ACTION? Based on the finest tools, techniques, principles, and strategies offered in *Awaken the Giant Within*, best-selling author and peak performance consultant Anthony Robbins offers daily inspirations and small actions -- exercises -- that will compel you to take giant steps forward in the quality of your life. From the simple power of decision-making to the more specific tools that can redefine the quality of your relationships, finances, health, and emotions, Robbins shows you how to get maximum results with a minimum investment of time.

The Academy Award-winning artist behind *Who Framed Roger Rabbit?* draws on his master instruction classes to demonstrate essential techniques required of animators of any skill level or method, in an updated edition that provides expanded coverage of such topics as animal gaits and live action. Simultaneous.

A kitchen classic for over 35 years, and hailed by *Time* magazine as "a minor masterpiece" when it first appeared in 1984, *On Food and Cooking* is the bible which food lovers and professional chefs worldwide turn to for an understanding of where our foods come from, what exactly they're made of, and how cooking transforms them into something new and delicious. For its twentieth anniversary, Harold McGee prepared a new, fully revised and updated edition of *On Food and Cooking*. He has rewritten the text almost completely, expanded it by two-thirds, and commissioned more than 100 new illustrations. As compulsively readable and engaging as ever, the new *On Food and Cooking* provides countless eye-opening insights into food, its preparation, and its enjoyment. *On Food and Cooking* pioneered the translation of technical food science into cook-friendly kitchen science and helped birth the inventive culinary movement known as "molecular gastronomy." Though other books have been written about kitchen science, *On Food and Cooking* remains unmatched in the accuracy, clarity, and thoroughness of its explanations, and the intriguing way in which it blends science with the historical evolution of foods and cooking techniques. Among the major themes addressed throughout the new edition are: · Traditional and modern methods of food production and their influences on food quality · The great diversity of methods by which people in different places and times have prepared the same ingredients · Tips for selecting the best ingredients and preparing them successfully · The particular substances that give foods their flavors, and that give us pleasure · Our evolving knowledge of the health benefits and risks of foods *On Food and Cooking* is an invaluable and monumental compendium of basic information about ingredients, cooking methods, and the pleasures of eating. It will delight and fascinate anyone who has ever cooked, savored, or wondered about food.

Il primo videocorso completo su Android Studio! Se vuoi imparare a sviluppare app di ultima generazione per dispositivi Android aumentando la tua produttività questo è il corso che fa per te! Crea app per l'intero mondo Google, dal Cloud fino ai Google Glass! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, Apple Swift e Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer . Area web dedicata per comunicare direttamente con l'autore e disporre di ulteriori risorse didattiche Con questo quinto livello affronterai la progettazione e la realizzazione dell'interfaccia della tua app. Inizialmente comporrà, utilizzando i layouts e i widgets della Palette, la struttura dell'interfaccia. Integrerai elementi grafici esterni attraverso la sottocartella drawable e imparerai a equilibrare gli elementi nella schermata. Procederai poi intervenendo sui parametri relativi all'interazione dell'utente con il gioco e programmerai l'evento associato al pulsante principale. Approfondirai quindi altri aspetti del linguaggio Java impiegando il costrutto if e il costrutto ciclico for, entrambi propedeutici allo sviluppo successivo della app. In questo quinto livello del videocorso imparerai a Lezione 3 . Creare un'interfaccia utilizzando i layout . Integrare elementi grafici esterni nel progetto . Modellare e ottimizzare il design dell'interfaccia . Salvare caratteri dalla editText Lezione 4 . Programmare il principale pulsante della app . Utilizzare il costrutto if in linguaggio Java . Impiegare il costrutto if nel codice del gioco . Utilizzare il costrutto ciclico for in Java Perché sviluppare le tue app con Android Studio . Perché permette di integrare nelle app tutti gli strumenti di Google garantendo un'interoperabilità senza precedenti . Perché consente di sviluppare con semplicità app avanzate e ad alte prestazioni . Perché Android è il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo e la tua app sarà disponibile per un'utenza pari all'82% del mercato Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per Android e vuole aumentare la produttività utilizzando uno strumento di sviluppo snello ed efficiente Indice completo dell'ebook . Creazione dell'interfaccia della activity game (prima parte) . Creazione dell'interfaccia della activity game (seconda parte) . Salvare caratteri dalla editText . Programmare il pulsante Verifica . Introduzione a Java: il costrutto if . Applicare il costrutto if nel progetto . Introduzione a Java: il costrutto for

Il primo videocorso completo su Android Studio! Se vuoi imparare a sviluppare app di ultima generazione per dispositivi Android aumentando la tua produttività questo è il corso che fa per te! Crea app per l'intero mondo Google, dal Cloud fino ai Google Glass! Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer . Area web dedicata per comunicare direttamente con l'autore e disporre di ulteriori risorse didattiche In questo secondo volume del modulo base approfondiremo la progettazione e la realizzazione delle interfacce utente con Android Studio. Imparerai a inserire nuovi elementi nell'interfaccia sia in modalità visuale sia attraverso il codice. Saprà modificare il tema dell'interfaccia e renderai interattivi gli elementi inseriti. Gestirai inoltre autonomamente la fase di testing del tuo progetto. Utilizzerai poi alcuni tra i più importanti tools che Android Studio ti mette a disposizione: SDK Manager, Navigation Editor, JavaDoc e VCS. Attraverso la Palette realizzerai infine nuovi layouts e inserirai nuovi elementi adattandoli ai modelli. In questo secondo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 3 . Inserire elementi nell'interfaccia . Rendere interattivi gli elementi inseriti . Testare il progetto con l'emulatore Lezione 4 . Utilizzare fondamentali strumenti di Android Studio . Strutturare i layouts . Inserire elementi e adattarli al layout Perché sviluppare le tue app con Android Studio . Perché permette di integrare nelle app tutti gli strumenti di Google garantendo un'interoperabilità senza precedenti . Perché consente di sviluppare con semplicità app avanzate e ad alte prestazioni . Perché Android è il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo e la tua app sarà disponibile per un'utenza pari all'82% del mercato Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già

