

Imparare A Programmare Dopo Averlo Letto Sar Facilissimo Imparare Qualsiasi Linguaggio Capire La Tecnologia Vol 1

Sei pronto a liberare la creatività programmando? Tutto ciò di cui hai bisogno è un computer connesso a Internet, la versione gratuita del software MicroWorlds EX fornita con questo libro e i progetti divertenti che troverai all'interno! Segui i semplici passi proposti per creare giochi e programmi fatti da te. - Space Race: realizza un gioco per guidare un astronauta attraverso i rottami spaziali; Ha Ha Headlines: crea un divertente generatore di titoli di news; Hungry BoBo: crea un animaletto digitale e prenditene cura.

In questo suo fondamentale testo, Charles Tart spiega in modo chiaro e preciso cosa significa risvegliarsi spiritualmente. Questo libro, fra le altre cose, è probabilmente la migliore esposizione disponibile degli insegnamenti psicologici e spirituali di G. I. Gurdjieff, il famoso mistico asiatico. È un testo che chiunque abbia a cuore il proprio sviluppo spirituale non mancherà di trovare di grande interesse.

Programma di Crea il Tuo Software Imparare a Programmare e a Realizzare Software con i più Grandi Linguaggi di Programmazione IL VANTAGGIOSO MESTIERE DEL PROGRAMMATORE In cosa consiste il lavoro del programmatore e perché è "vantaggioso". Come analizzare il software da creare e come scegliere il linguaggio di programmazione adatto. Perché il linguaggio C è lo strumento migliore per la realizzazione di software e interfacciamento hardware. Come realizzare software gestionali con Visual Basic. Quali sono le versioni migliori degli strumenti di programmazione. IMPARARE SEMPLICEMENTE LA PROGRAMMAZIONE Come definire un algoritmo del software da realizzare scrivendo i vari passi del programma. Come rappresentare graficamente l'algoritmo con un flow chart. Conoscere le fondamenta della programmazione come funzioni di input e output. DISEGNARE CON POCHI CLICK L'INTERFACCIA Su cosa si basa la creazione di un nuovo software in Visual Basic. Cosa prevede la creazione dell'interfaccia. Cosa sono i controlli e cosa rappresentano una volta inseriti nel programma. Cosa sono le proprietà, cosa caratterizzano e come vengono gestite. Come vengono definite le azioni svolte dagli utenti durante l'esecuzione. L'IMPORTANZA DEI DATABASE NEI SOFTWARE Perché i database rappresentano il sistema più efficace per l'archiviazione dei dati. Come includere sempre in ogni tabella una chiave primaria che identifica i record. Quali vantaggi puoi trarre dalla gestione di database Access o Visual Basic. Come gestire le tabelle in Visual Basic con controlli e pulsanti per i record. COME CREARE RAPIDAMENTE UN SOFTWARE COMPLETO Conoscere e imparare le parti comuni dei software gestionali. Come si struttura il menu di un software gestionale in programmi, utility e informazioni. Come archiviare tutti i dati dei programmi gestionali in tabelle o file di testo. Come integrare la funzione di stampa nei programmi gestionali con il printf. L'importanza di inserire sempre utility nel software (orologio, calcolatrice, display). IL CREATORE DI TUTTI I SOFTWARE Quali sono le istruzioni che consentono l'input e l'output in C. Quali sono le istruzioni condizionali del linguaggio C. Quali sono le funzioni interattive del linguaggio C. Scoprire le altre funzioni principali del linguaggio C. VERSO LA PROGRAMMAZIONE AVANZATA In che modo la

porta parallela del PC consente un efficace interfacciamento con il mondo esterno. Come sfruttare i pin data della porta parallela e l'istruzione outport. Come ovviare al problema della mancanza di una porta parallela sul tuo pc.

Le attività a massima concentrazione sono quelle che richiedono di lavorare con un focus totale a compiti che richiedono un profondo sforzo cognitivo. Dedicarci a queste ci rende più produttivi, ci consente di ottenere risultati significativi in minor tempo e ci dà un maggior senso di appagamento. Nel mondo iperconnesso di oggi, abbiamo perso la capacità di focalizzarci su queste attività, favorendo quelle più superficiali e più dispersive (come controllare compulsivamente le email). In questo libro Cal Newport ci insegna come ritrovare una concentrazione profonda, creativa, che ci aiuti a dedicarci veramente a quello che stiamo facendo. Dopo aver sviscerato il problema con la sua prosa elegante e il suo rigore scientifico, Newport condivide le quattro semplici regole alla base del suo stesso successo che possono cambiare per sempre le nostre abitudini e la nostra vita.

Un'introduzione facile, pratica e completa alla programmazione con JavaScript. Questa guida è l'ideale sia per chi desidera imparare a programmare un videogioco di successo o il nuovo fenomeno dei social media, sia per chi vuole semplicemente fare un po' di pratica partendo dalle basi. JavaScript è il linguaggio di programmazione più diffuso in assoluto

Imparare a programmare è un po' come imparare una nuova lingua. Questo libro è un'eccellente guida per iniziare a scrivere programmi con quegli strani linguaggi diffusissimi nel Web. Segui alcuni semplici passi e realizza i tuoi robot lavorando con il codice. Crea un robot - Scrivi il codice per realizzare il corpo e la struttura di un robot. Dai uno stile al tuo robot - Aggiungi righe di codice per personalizzare colore e forma del tuo robot. Fai muovere il tuo robot - Raffina il tuo robot e insegnagli a ballare.

Imparare a programmare è un po' come imparare una nuova lingua. Questo libro è un'eccellente guida per iniziare a scrivere programmi con quegli strani linguaggi diffusissimi nel Web. Segui alcuni semplici passi e realizza i tuoi robot lavorando con il codice. Crea un robot - Scrivi il codice per realizzare il corpo e la struttura di un robot. Dai uno stile al tuo robot - Aggiungi righe di codice per personalizzare colore e forma del tuo robot. Fai muovere il tuo robot - Raffina il tuo robot e insegnagli a ballare. Indice testuale Introduzione - Progetto 1: Diventare programmatori - Progetto 2: Raccogliere i componenti del robot - Progetto 3:

Costruire il corpo del robot - Progetto 4: Un robot 'stiloso' - Progetto 5: Animare il robot - Progetto 6: Creare un gioco di parole in JS.

Sei pronto per cominciare a meditare? Hai 3 minuti al giorno? Vuoi "svegliarti" e vivere una vita più piena e felice? La maggior parte di noi conosce i poteri curativi della meditazione e i modi per praticarla: la sfida, tuttavia, sta nel riuscire a fermarsi e a farla davvero. Elena Benvenuti, psicologa clinica, in questo libro rende la meditazione allettante ed invitante con la sua prospettiva fresca, unica e veloce (ti richiede solo 3 minuti al giorno!). Sono sufficienti pochi minuti e semplici esercizi per ritrovare in breve tempo benessere interiore e calma che ti aiuteranno a sconfiggere lo stress e l'ansia della vita quotidiana. 3 minuti al giorno è un manuale pratico ed efficace per chi già medita e per tutti i principianti che vogliono iniziare nel giusto modo!

Sapevate che il digitale avrebbe cambiato le cose, ma non immaginate che questa rivoluzione avrebbe riguardato anche voi. In ogni settore i competitor sfruttano nuove piattaforme, strumenti e relazioni per offrire prezzi più bassi, coinvolgere i clienti e fare

business in modo nuovo. Per competere occorre evolvere: andare oltre l'innovazione, verso la "disruption" digitale. Da oltre dieci anni, James McQuivey di Forrester Research insegna proprio questo. Ha trasformato il modo in cui le grandi aziende pensano all'innovazione, anche in settori tradizionali come le assicurazioni e i beni di largo consumo, e in questo libro illustra il suo approccio. Vi mostrerà come Hugh Rienhoff Jr. di FerroKin Biosciences ha applicato la strategia della disruption all'industria farmaceutica, semplificando le relazioni con medici e autorità per portare molto più velocemente le nuove molecole sul mercato: e poi ha venduto l'azienda per 100 milioni di dollari. E scoprirete come Charles Teague e il suo team di quattro persone hanno creato Lose It!, un'applicazione per la dieta che è usata da milioni di persone e ha riscosso un successo immediato sbaragliando la concorrenza di grandi aziende come Weight Watchers e Jenny Craig. Qualsiasi sia il vostro settore, anche voi potete far vostro il metodo della disruption digitale. Il primo passo consiste nell'adottare la mentalità giusta: essere pronti a rischiare, investire spendendo il meno possibile, sfruttare le piattaforme già esistenti per risolvere i problemi dei clienti con la massima rapidità. Il secondo passo è cercare lo "spazio accanto" a quello che occupate voi, laddove le nuove tecnologie creano nuove opportunità. È così che Benjamin Rubin e Paolo DePetrillo di Zeo hanno creato un monitor da 100 dollari che ha la stessa efficacia di una visita da 3.000 dollari al laboratorio del sonno. Infine, potrete applicare la disruption a voi stessi: implementare questo metodo per rendere obsolete alcune parti del vostro business prima che lo faccia la concorrenza. È così che Tim FitzRandolph di Disney ha sviluppato un gioco che è subito schizzato in vetta alle classifiche degli app store.

Questo libro nasce dalla convinzione che la programmazione sia ormai accessibile a chiunque vi si voglia avvicinare. Oggi viene troppo spesso vista come complicata perché, a mio parere, viene affrontata subito in modo troppo tecnico. Esistono tantissimi manuali, fatti anche molto bene, che sono focalizzati sui singoli linguaggi di programmazione e non sulla logica in generale. Linguaggi che poi, come ti mostro in questo libro, sono in tantissimi casi veramente molto simili tra loro. Questo libro allora rivolto a tutte quelle persone che hanno provato a imparare a programmare, ma che si sono bloccate di fronte a concetti che sembravano troppo complessi. Rivolto inoltre a chi non ha mai studiato nulla di programmazione e non sa bene da dove cominciare. Infine per quelle persone che magari non vorranno mai programmare, ma che sono curiose di capire come funzionano gli oggetti elettronici che sono ovunque intorno a noi. Nel libro si parte da zero spiegando come si costruisce un programma e, un passo alla volta, capirai quali possono essere le difficoltà e come si possono risolvere. Troverai esempi nei vari linguaggi di quanto spiegato e scoprirai come questi non siano lingue astruse e incomprensibili, ma qualcosa di molto logico che serve a dare una forma alle istruzioni che vogliamo dare al computer. Imparerai quindi quali sono i mattoncini che costituiscono un programma e come, grazie a questi, sia possibile esprimere qualsiasi comando vogliamo dare a un computer. Andando avanti arriverai a scoprire come i programmatori siano riusciti a organizzare il modo di scrivere le istruzioni in modo da semplificare la programmazione e condividere tra loro quanto viene fatto. Infine, nell'ultimo capitolo, troverai dei piccoli approfondimenti su argomenti strettamente collegati alla programmazione e che sono sempre più importanti nel mondo di oggi: banche dati, siti internet, programmare con Google, Facebook, etc. e, infine, la logica dietro la costruzione di un robot con Arduino.

Mentre da tempo sono disponibili metodi e strumenti validi per affrontare le difficoltà di tipo ortografico (disortografia) o per imparare a comporre un testo scritto, sono invece scarsi i contributi per l'insegnamento e il recupero delle abilità grafo-motorie (disgrafia). Di fatto, però, se il bambino non impara a tracciare correttamente le lettere finirà per automatizzare dei movimenti poco o per nulla efficaci, che comprometteranno l'apprendimento di altri aspetti della scrittura e di diverse competenze cognitive. I due volumi Il corsivo dalla A alla Z si presentano come un'assoluta novità, occupandosi in modo specifico della meccanica della scrittura e affrontando, in particolare, il passaggio dalla produzione di lettere in stampatello (spazialmente separate e caratterizzate da pochi tratti distintivi) a quella di lettere in corsivo (che richiedono la gestione di un sistema grafico fluido), che dal punto di vista grafo-motorio rappresenta un momento particolarmente critico per l'apprendimento della scrittura e per il rapporto che i bambini potranno avere con essa. L'opera -- che si articola in un volume di teoria e uno di pratica -- tratta le fasi iniziali dell'apprendimento della scrittura focalizzando l'attenzione sui processi che ne permettono uno sviluppo normale e che eventualmente possono essere rafforzati per favorire il recupero di un disturbo disgrafico già consolidato. Si rivolge ai professionisti dell'età evolutiva e a chi più direttamente segue il bambino negli apprendimenti scolastici.

Federica è una bambina, poi una ragazza e infine una donna che ha imparato a convivere con la violenza. Fin da piccola cresciuta in un ambiente disagiato in cui ha sempre conosciuto troppo poco amore, appena maggiorenne fugge dalla sua terra natia alla ricerca di sé stessa. Ciò che riuscirà a trovare, però, saranno soltanto cattiverie e soprusi. Nel desiderio di trovare pace e serenità, Federica riempie il vuoto che si porta dentro all'anima attraverso le dipendenze: dalle sostanze, dalle emozioni e dalle persone. La vita però disegna per lei un percorso verso la salvezza. La crescita personale attraverso i dodici passi le permette di riappropriarsi dei suoi sentimenti e di un'esistenza che sembrava perduta, imparando – e insegnandoci – che tutti abbiamo una possibilità di riscatto. Dal baratro più profondo si può risalire, conquistando una vita felice e appagante. Alla fine del suo percorso, Federica porterà per sempre dentro sé l'insegnamento più importante: la vita è preziosa e meravigliosa. Ludovica March si è formata all'Accademia di Belle Arti di Brera. Artista poliedrica, ha sviluppato il suo percorso creativo spaziando dal realismo all'arte astratta, che l'ha portata a sviluppare una buona sensibilità alle problematiche esistenziali. Ha osservato e condiviso i dolori nella crescita di tante persone, imparando l'importanza dei veri valori e delle priorità della vita. Ha vissuto la maggior parte della sua vita a Milano, dove si è laureata anche in Scienze Umane dell'Ambiente, del Paesaggio e del Territorio all'Università degli Studi di Milano. Attualmente, per scelta, vive in Sicilia, innamorata di questa terra di antiche tradizioni, paesaggi meravigliosi e gente dalla grande ospitalità e accoglienza.

La versione 8 di Java, è probabilmente la release più rivoluzionaria di sempre! La sintassi si arricchisce di nuovi costrutti che rendono il linguaggio più potente e compatto. Persino la naturale propensione alla programmazione Object Oriented è ora stata sconvolta e potenziata dall'introduzione di nuovi strumenti tipici della programmazione procedurale moderna. Java 8 è un linguaggio molto diverso da quello usato sino ad ora. Le potenzialità sono aumentate e si candida a diventare sempre di più il leader dei linguaggi di programmazione. Manuale di Java 8 è un testo che soddisfa le aspettative sia dell'aspirante programmatore

sia dello sviluppatore esperto. La prima parte - Le basi di Java - permetterà anche a chi inizia da zero, di cominciare a programmare. Nella seconda parte - Object Orientation - sono spiegati i concetti fondamentali per creare programmi da zero correttamente. Nella terza infine - Caratteristiche avanzate - saranno introdotti e approfonditi tutti gli argomenti più complessi. Sull'Object Orientation e le caratteristiche avanzate del linguaggio, in particolare, il grado di approfondimento è molto elevato. Infine per non gravare troppo sul costo dell'opera, centinaia di pagine in pdf e numerosi esercizi sono disponibili gratuitamente online.

Programma e sviluppa siti web e applicazioni con il linguaggio PHP Ti piacerebbe sviluppare applicazioni web, ma non sai da dove iniziare? Vuoi imparare a programmare con il linguaggio PHP? Vorresti avere a disposizione una guida tascabile da portare sempre con te? Negli ultimi anni, PHP si è conquistato un seguito sempre più ampio grazie alle sue innumerevoli funzionalità e caratteristiche. Si può infatti definire un linguaggio di programmazione multiplatforma. Grazie a questo libro imparerai a creare pagine e siti web dinamici utilizzando il linguaggio di programmazione PHP. Capitolo dopo capitolo, il lettore scopre come funziona PHP e impara ad usarlo in tutte le sue componenti. Dall'installazione e configurazione del software, alla spiegazione dettagliata delle variabili, all'illustrazione per la programmazione su interfacce. Il testo si basa sul concetto di imparare - facendo, dando spazio a molteplici esempi pratici, progetti e ad ogni problema segue una soluzione. Una guida completa da tenere sempre a portata di mano! Ecco che cosa otterrai da questo libro: Che cosa è PHP Le nuove funzionalità di PHP Come installare e configurare il server I passaggi per programmare su un'interfaccia Come utilizzare le interfacce PSR-1, PSR-2, PSR-3, PSR-4 Le dichiarazioni e le classi Gli step per usare un trait in PHP I generatori PHP Le chiusure e le funzioni anonime E molto di più! PHP è considerato il linguaggio di programmazione del futuro. In continua evoluzione, permette di programmare, creare e dare vita ad applicazioni e siti web dinamici e di successo. Scopri subito come fare! Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"!

Come fanno alcune persone a trasformare lo stress in motivazione, a raggiungere i propri obiettivi e ad affrontare lucidamente situazioni critiche, periodi di forte tensione e persino malattie? In altre parole, come fanno a vivere bene nonostante le sfide di ogni giorno? Richard Bandler, padre e genio creativo della PNL, ha dedicato la sua vita a studiare chi - più o meno consciamente - pensa, comunica e agisce in modo tale da assicurarsi una vita armoniosa e gratificante. Grazie a PNL per il Benessere l'essenza di questa sana attitudine è a disposizione di chiunque ne voglia trarre beneficio. Scritte in uno stile ironico e coinvolgente, queste pagine raccolgono un vero e proprio programma per vivere felice, che ti permetterà di costruire un presente in cui valga davvero la pena vivere.

Best-selling author, Walter Savitch, uses a conversational style to teach programmers problem solving and programming techniques with Java. Readers are introduced to object-oriented programming and important computer science concepts such as testing and debugging techniques, program style, inheritance, and exception handling. It includes thorough coverage of the Swing libraries and event driven programming. The Java coverage is a concise, accessible introduction that covers key language features. Thorough early coverage of objects is included, with an emphasis on applications over applets. The author includes a

highly flexible format that allows readers to adapt coverage of topics to their preferred order. Although the book does cover such more advanced topics as inheritance, exception handling, and the Swing libraries, it starts from the beginning, and it teaches traditional, more basic techniques, such as algorithm design. The volume provides concise coverage of computers and Java objects, primitive types, strings, and interactive I/O, flow of control, defining classes and methods, arrays, inheritance, exception handling, streams and file I/O, recursion, window interfaces using swing objects, and applets and HTML. For Programmers.

Sei pronto a guadagnare di più e imparare un linguaggio di programmazione essenziale da zero? Espandi le tue competenze informatiche e guadagna più soldi imparando il linguaggio di programmazione più popolare al mondo: Python! Diventa ancora più esperto di computer e supera la concorrenza quando ti candidi a lavori grazie alle abilità di programmazione Python. La programmazione Python ti fornisce una base sostenibile nella programmazione del computer che è facile da costruire e specializza le tue abilità. Ciò ti farà diventare un candidato migliore per le offerte di lavoro e comporterà l'aumento del tuo stipendio! Con questa guida tra le mani, potrai: Imparare il linguaggio di programmazione Python da zero con poca o nessuna esperienza richiesta. Specializzarti in un linguaggio informatico e renderti più appetibile per un'azienda. Aprire le porte a nuove opportunità di lavoro dopo aver appreso e implementato Python. Studiare 3 libri completi in uno per sviluppare le tue abilità. Diventare più desiderabile quando ti candidi per un lavoro, specialmente nella comunità delle Startup. ...E molto altro ancora! In questo momento Python è uno dei linguaggi più popolari e utili che i programmatori dovrebbero conoscere. Senza assolutamente alcuna esperienza richiesta, potrai imparare le basi di questo linguaggio e investire facilmente sulle tue abilità per aumentare il tuo reddito e aprire le porte a incredibili opportunità di lavoro. ORDINA ORA la tua guida completa e inizia a imparare oggi stesso!

Se vi siete mai detti "C'è un modo migliore per fare questa cosa", allora continuate a leggere. Dato che ho usato la shell Bash per oltre 15 anni quasi tutti i giorni, ho accumulato diversi "trucchi" da linea di comando che mi hanno fatto risparmiare tempo e frustrazioni. "Bash - Uso professionale della shell" è una raccolta di 10 tecniche che potete utilizzare subito per aumentare la vostra efficienza sulla linea di comando. Ecco cosa imparerete leggendo "Bash - Uso professionale della shell":

- Suggerimento 1: Autocompletamento con Tab
- Suggerimento 2: Passare alla directory precedente
- Suggerimento 3: Riutilizzare l'ultimo elemento della linea di comando precedente
- Suggerimento 4: Eseguire di nuovo un comando che inizia con una data stringa
- Suggerimento 5: Sostituzione dei comandi
- Suggerimento 6: Usare un ciclo sulla linea di comando
- Suggerimento 7: Eseguire di nuovo il comando precedente con privilegi di root
- Suggerimento 8: Eseguire di nuovo il comando sostituendo una stringa
- Suggerimento 9: Riusare una parola sulla stessa linea di comando
- Suggerimento 10: Correggere errori di digitazione ed abbreviare i comandi lunghi con degli alias

I social media sono ormai frequentati da svariati milioni di persone e il loro utilizzo crea una enorme quantità di informazioni di vario genere. Questo libro è una guida semplice e chiara per imparare a estrarre le informazioni dai social media, al fine di esaminarle per ricavarne conoscenza utile con cui migliorare la presenza personale o aziendale sul web, migliorare le prestazioni del marketing, condurre studi sociali, soddisfare curiosità e tante altre applicazioni. Nel libro sono trattate anche le problematiche tecniche e la gestione della privacy, e sono proposti diversi esempi relativi a blog e Facebook, Twitter, LinkedIn, Google+, Foursquare. Sono spiegate in modo dettagliato le azioni da eseguire nelle interfacce grafiche dei social media, i servizi online disponibili gratuiti e commerciali, gli usi del foglio di calcolo Microsoft Excel,

