

Java Le Basi Per Tutti Esperto In Un Click

Ora disponibile anche in formato digitale Il testo, unico nel suo genere, accompagna il lettore nell'implementazione di una Web Application in Java attraverso un caso studio completo il cui sviluppo è modulato in 24 ore. Rappresenta quindi il punto di partenza per studenti, neofiti e professionisti che necessitino di una guida unica, esaustiva, chiara, semplice e, soprattutto, pratica che gestisca il ciclo di vita di un'applicazione dalla progettazione all'implementazione e alla distribuzione, divenendo uno strumento indispensabile per tutti coloro che vogliono introdursi allo studio delle applicazioni professionali per il web in Java ed ambiscano ad ottenere rapidi risultati. Il testo introduce il lettore nello sviluppo step by step di una Web Application, in un crescendo di informazioni armonizzate e coerenti: dall'installazione delle componenti base (MySQL, JDK, Tomcat, Eclipse) alla creazione del DataBase, all'analisi e all'implementazione di un progetto con JSP, Servlet e Classi Java, all'impaginazione grafica tramite l'uso di un template gratuito ed, infine, alla messa in esercizio sul server Tomcat. Il caso studio completo ed i relativi approfondimenti sono temporalmente cadenzati al fine di far comprendere come una guida concisa ed affidabile permetta di ottenere risultati concreti su una tecnologia all'apparenza difficile, riuscendo a colmare la carenza in un settore in cui i riferimenti non mancano, risultando però spesso dispersivi o settorializzati.

Java. Le basi per tutti Area51 Publishing

Java non sarà mai più lo stesso! Il Manuale di Java 9 è stato strutturato per soddisfare le aspettative di: aspiranti programmatori: nulla è dato per scontato, è possibile imparare a programmare partendo da zero ed entrare nel mondo del lavoro dalla porta principale; studenti universitari: le precedenti edizioni di quest'opera sono state adottate come libro di testo per diversi corsi in tutte le maggiori università italiane; programmatori esperti: Java 9 semplifica lo sviluppo, rivoluziona il JDK, introduce nuovi formati per i file e, con i moduli, cambia per sempre il modo in cui pensiamo, progettiamo e distribuiamo il software. Informatica di base - Ambiente di sviluppo - Basi del linguaggio - Approfondimento sull'Object Orientation - Java e il mondo del lavoro - Interfacce in Java 9 - Caratteristiche avanzate del linguaggio - Stream API - Collections Framework - Tipi Generici - Date & Time API - Tipi annotazioni - Multi-threading - Espressioni Lambda - JShell - Le librerie fondamentali - Gestione delle eccezioni e delle asserzioni - Input e Output - Modularizzazione.

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 Il linguaggio Java, sviluppato da Sun Microsystems nel 1995, è un linguaggio a oggetti completamente indipendente dalla piattaforma di esecuzione. Grazie a questa sua caratteristica vincente, ha avuto un grandissimo successo e oggi sono oltre nove milioni gli sviluppatori nel mondo che lo utilizzano quotidianamente per le più disparate problematiche e, in particolare, nello sviluppo di applicazioni online (web application etc.). I costrutti e la sintassi di Java derivano in gran parte da altri due linguaggi cardine della programmazione: C e C++. Rispetto a quest'ultimo, Java implementa in modo più puro il paradigma object-oriented. Questo manuale di Michael Ferrari intende fornirti le basi teoriche e i fondamenti che ti permetteranno di integrare le tue competenze e intraprendere un percorso autonomo per diventare sviluppatore Java.

Objective-C è il linguaggio di Apple. Questa guida ti seguirà passo dopo passo allo studio e alla conoscenza approfondita del linguaggio che muove, dietro le quinte, tutti gli algoritmi delle applicazioni iPhone, iPad e Mac. I primi capitoli sono pensati per una formazione di base solida su tutti i paradigmi del linguaggio, nei capitoli intermedi potrai affinare le tecniche di sviluppo e programmazione più avanzate fino all'ultimo capitolo, dove studierai importanti approfondimenti. "Objective-C. Le basi per tutti" è un manuale che si rivolge a chiunque desideri iniziare a occuparsi di programmazione in Objective-C. I concetti chiave sono esposti con chiarezza e semplicità, partendo dalle basi del linguaggio e della logica fino ad approfondire aspetti ed elementi più complessi. Esempi esaustivi accompagnano i contenuti teorici, permettendo di assimilare efficacemente le nozioni apprese (per i principianti), ma anche di colmare lacune o fissare meglio determinati fondamenti per chi ha già esperienze di programmazione. Il lettore può mettere alla prova le sue capacità sin da subito, tramite un'ampia sezione di codice ed esempi in ogni capitolo del testo.

Java è il linguaggio di programmazione che più ha rivoluzionato il mondo dell'informatica e della tecnologia nel suo insieme. Dal 1995, anno del suo debutto ufficiale, a oggi, risulta impiegato nei più svariati dispositivi elettronici: computer, smartphone, televisori, navigatori satellitari. Studiare Java permette non solo di imparare un moderno linguaggio di programmazione ma anche, una volta terminato il percorso di apprendimento, di posizionarsi sul mercato del lavoro nei più disparati settori tecnologici. Questo libro nasce proprio con l'obiettivo di fornire ai lettori un percorso di apprendimento pratico, immediato e attuale: dagli argomenti basilari della programmazione in Java, alle nuove

caratteristiche della versione 7.

Contiene videotutorial passo passo completi per la durata di un'ora circa di videocorso. Videocorsi in ebook: una modalità integrata per la fruizione di contenuti testuali e audio/video. All'interno dell'ebook trovi i link per i video in streaming e il testo riguardante la lezione. Puoi inoltre effettuare il download completo di tutti i video (60 minuti totali), per visualizzarli separatamente e autonomamente, andando alla sezione dedicata. In questa collana di videocorsi integrati in ebook troverai validi strumenti pratici che ti porteranno ad acquisire un'immediata capacità e consapevolezza di utilizzo per metterti nelle condizioni di sviluppare efficacemente con Corona SDK. Ogni video è strutturato in obiettivi; ognuno degli obiettivi è propedeutico al successivo e ti permetterà di accrescere progressivamente la tua conoscenza del framework e la tua capacità di sviluppare in modo autonomo applicazioni sempre più complesse e variegate. Se una lezione oppure un obiettivo non ti saranno subito chiari potrai rivederli tutte le volte che desideri senza limiti. Il modulo speciale "Tecniche per programmare videogiochi" intende fornirti validi strumenti, tecniche e strategie per implementare un videogioco con il framework Corona SDK. In questo secondo volume affronterai lo studio dello scrolling, un elemento presente in moltissimi videogiochi. Esistono sostanzialmente due tipologie di scrolling: a nastro (perpetuo) oppure a inseguimento di telecamera. Porremo poi l'attenzione sui particellari. Si tratta di piccole particelle generate a un quanto di tempo per creare una variegata tipologia di effetti: fuoco, fumo, liquidi, scintille etc. È possibile creare l'effetto con un editor esterno (tool web gratuito o software specializzato), oppure direttamente con le API di Corona SDK. Questa seconda soluzione è particolarmente indicata per gestire, ad esempio, i liquidi.

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.

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

C# è un linguaggio di programmazione creato da Microsoft con lo scopo principale di prendere il meglio dai più diffusi linguaggi a oggetti: C++, Java e Delphi. È caratterizzato da una maggiore compattezza e leggibilità rispetto al C++ e da meno elementi verbosi di sintassi rispetto al linguaggio Java. Può essere definito come un linguaggio interpretato e compilato allo stesso tempo: queste due caratteristiche possono essere delegate a due distinte fasi, senza avere compromessi in termini di resa finale. Sviluppare per Windows Il linguaggio C# di fatto è nato come piattaforma preferenziale nello sviluppo di applicazioni per il Framework .NET di Microsoft ed è quindi semplice e immediato trovare una correlazione puntuale tra astrazioni, classi, interfacce, delegati ed eccezioni nel linguaggio in fatto di gestione del framework. Questo manuale di Michael Ferrari intende fornire tutti gli elementi teorici essenziali per iniziare a programmare per il mondo .NET. La trattazione, puntuale e corredata da esempi semplici ed esaustivi, si snoda tra costrutti basilari e specificità come il pattern Model View ViewModel (MVVM), fornendo inoltre una completa introduzione a Xaml, linguaggio dichiarativo sviluppato da Microsoft.

Il linguaggio C è probabilmente il linguaggio di programmazione più diffuso al mondo. Grazie alla sua natura di linguaggio "general purpose", al suo ristretto set di istruzioni e alla sua vicinanza all'hardware è l'ideale per lo sviluppo di qualsiasi tipologia di software. Studiato in tutti i corsi di laurea di informatica e ingegneria informatica nel mondo, è oggi la base di partenza per lo studio e l'apprendimento dei più importanti linguaggi moderni di programmazione a oggetti: Objective C, C++ e Java tra i più famosi. "Programmazione C: le basi per tutti" è un manuale che si rivolge a chiunque desideri iniziare a occuparsi di programmazione in C. I concetti chiave sono esposti con chiarezza e semplicità, partendo dalle basi del linguaggio e della logica fino ad approfondire aspetti ed elementi più complessi come i cicli, i vettori, le funzioni e i puntatori. Esempi esaustivi accompagnano i contenuti teorici, permettendo di assimilare efficacemente le nozioni apprese (per i principianti), ma anche di colmare lacune o fissare meglio determinati fondamenti per chi ha già esperienze di programmazione. Il lettore può mettere alla prova le sue capacità sin da subito, tramite un'ampia sezione d'appendice che lo guida all'installazione e all'utilizzo di editor per linguaggio C su ogni piattaforma (Windows, Mac e Linux).

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 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

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

La guida completa per tutti coloro che conoscono le basi di Python e desiderano diventare degli sviluppatori esperti. Il libro non contiene solo una serie di consigli per scrivere codice corretto, ma spiega tutto quanto occorre sapere in merito alla riga di comando e ad altri strumenti professionali, come formattatori di codice, type checker, linter e controllo di versione. Sweigart illustra le best practice per impostare il proprio ambiente di sviluppo, insegna come scegliere un nome adeguato per le variabili, migliorando la leggibilità del codice, e passa quindi alla documentazione, all'organizzazione, alla misurazione delle performance, alla programmazione a oggetti fino all'analisi della complessità computazionale. L'acquisizione di queste competenze avanzate permette ai programmatori di potenziare le proprie capacità, non solo in Python, ma in qualsiasi altro linguaggio.

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

[Copyright: e2cce7fe04993ce5810de76dc81bed9f](https://www.pdfdrive.com/java-le-basi-per-tutti-esperto-in-un-click-pdf.html)