

Java Le Basi Per Tutti Esperto In Un Click

As recognized, adventure as skillfully as experience about lesson, amusement, as capably as harmony can be gotten by just checking out a books **Java Le Basi Per Tutti Esperto In Un Click** plus it is not directly done, you could resign yourself to even more going on for this life, approaching the world.

We give you this proper as competently as simple pretension to get those all. We come up with the money for Java Le Basi Per Tutti Esperto In Un Click and numerous books collections from fictions to scientific research in any way. in the course of them is this Java Le Basi Per Tutti Esperto In Un Click that can be your partner.

Core Java 2. Vol. 2: Tecniche Avanzate. -

La settima edizione di Core Java 2 - Tecniche avanzate è il secondo dei due volumi dedicati alla versione 5.0 di Java 2 Standard Edition. Il prende in esame la programmazione avanzata delle interfacce utente, le funzionalità di impresa e i miglioramenti introdotti nella J2SE 5.0 e affronta nel dettaglio i seguenti argomenti: Multithreading; Oggetti distribuiti; Database; JNDI e LDAP; Componenti GUI avanzati; Metodi nativi; Programmazione di rete; Collezio Grafica avanzata; Internazionalizzazio JavaBean; Annotazioni. Annotation Supplied by Informazioni Editoriali

Linux. Funzioni e operatività - Romeo Gatti 2004

Java web services - David A. Chappell 2002

Manuale di Java 8 - Claudio De Sio Cesari 2014-06-12T00:00:00+02:00

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.

PROGRAMMARE IN C# 10 - Tecniche di base - Mario De Ghetto 2022-04-28

Vuoi imparare le tecniche di base per programmare in C# 10 e acquisire un livello di conoscenza sufficiente per iniziare a creare le tue applicazioni? Vuoi conoscere come funzionano .NET 6.0, il compilatore, il Garbage Collector e Visual Studio 2022? Vuoi iniziare a porre le basi per la tua nuova professione nel campo dello sviluppo del software? Oppure semplicemente devi superare degli esami universitari di informatica o di

ingegneria informatica e hai bisogno di un testo di facile lettura e veramente efficace per capire la programmazione orientata agli oggetti? Questo è il libro che fa per te! Questa guida, tuttavia, è utile anche come manuale di riferimento da tenere vicino alla postazione di lavoro, per lo sviluppatore già esperto che ha bisogno di consultarlo di tanto in tanto.

Soluzioni open source per la PMI - John Locke 2005

Manuale di Java 9 - Claudio De Sio Cesari 2018-02-28T00:00:00+01:00

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.

Manuale pratico di Java - teoria e programmazione -

Videocorso Android Studio. Volume 1 - Mirco Baragiani 2016-04-29

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

Archeologia dell'insediamento crociato-ayyubide in

Transgiordania. Il progetto Shawbak - Guido Vannini 2003-05-01

Il volume contiene un rapporto di prima sintesi sull'ultima fase della missione archeologica dell'Università di Firenze nel vicino Oriente, particolarmente in Transgiordania; la ricerca, su tematiche medievistiche, è, dal 2002, incentrata sul sito incastellato di Shawbak - il Crac del Montréal delle fonti franche. Dalle ricerche è emerso il rinnovato, seppure effimero, ruolo centrale di Petra nell'assetto territoriale della Transgiordania fra XII e XIII secolo e l'esistenza di un

vero e articolato sistema classico di incastellamento feudale dell'intera valle a protezione della biblica 'Strada dei Re' e, di conseguenza, la fascia predesertica transgiordana.

Android Studio Videocorso. Volume 7 - Mirco Baragiani 2016-11-21
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 OOO Guida Completa - Anthony Sintes 2002

Core Java for the Impatient - Cay S. Horstmann 2015

The release of Java SE 8 introduced significant enhancements that impact the Core Java technologies and APIs at the heart of the Java platform. Many old Java idioms are no longer required and new features like lambda expressions will increase programmer productivity, but navigating these changes can be challenging. Core Java® for the Impatient is a complete but concise guide to Java SE 8. Written by Cay Horstmann--the author of Java SE 8 for the Really Impatient and Core Java(tm), the classic, two-volume introduction to the Java language--this indispensable new tutorial offers a faster, easier pathway for learning the language and libraries. Given the size of the language and the scope of the new features introduced in Java SE 8, there's plenty of material to cover, but it's presented in small chunks organized for quick access and easy understanding. If you're an experienced programmer, Horstmann's practical insights and sample code will help you quickly take advantage

of lambda expressions (closures), streams, and other Java language and platform improvements. Horstmann covers everything developers need to know about modern Java, including Crisp and effective coverage of lambda expressions, enabling you to express actions with a concise syntax A thorough introduction to the new streams API, which makes working with data far more flexible and efficient A treatment of concurrent programming that encourages you to design your programs in terms of cooperating tasks instead of low-level threads and locks Up-to-date coverage of new libraries like Date and Time Other new features that will be especially valuable for server-side or mobile programmers Whether you are just getting started with modern Java or are an experienced developer, this guide will be invaluable for anyone who wants to write tomorrow's most robust, efficient, and secure Java code.
E-learning - Piero Crispiani 2006

Da @ a Zorch. Storia, parole, date, luoghi e protagonisti del Web che i manager devono conoscere - Mario Grasso 2001

Programma realtà virtuale con Unreal Engine + Oculus Rift Videocorso - Mirco Baragiani 2015-12-17

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

Informatica. Concetti e sperimentazioni - Maria Rita Laganà 2007

1. L'hardware del PC 1; 2. Il software del PC 15; 3. Reti 39; 4. Archiviazione e trattamento dei dati 59; 5. Multimedialità 75; 6. Le basi di dati 91; 7. Linguaggi di programmazione 113; 8. Calcolo scientifico

137; 9. Intelligenza artificiale e robotica 151; 10. Informazione e ridondanza 167; A. Le unità di misura 177.

Videocorso Android Studio. Volume 3 - Mirco Baragiani 2016-06-27

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

I fondamentali - Cay S. Horstmann 2005

La settima edizione di "Core Java 2 - Fondamenti" è il primo dei due volumi dedicati alla versione 5.0 di Java 2 Standard Edition. Il volume prende in esame i fondamentali del linguaggio Java e i principi di base relativi alla programmazione delle interfacce utente e affronta nel dettaglio i seguenti argomenti: programmazione orientata agli oggetti; riflessione e proxy; interfacce e classi inter modello a eventi; progettazione dell'interfaccia utente con il Toolkit Swing UI; gestione delle eccezio input/output e serializzazione degli oggetti; programmazione generica. Annotation Supplied by Informazioni Editoriali

Concetti di informatica e fondamentali di Java - Cay S. Horstmann 2013

Algoritmi e basi della programmazione - Paolo Camagni 2003

Java - Oscar R Frost 2020-08-03

Impara la programmazione orientata agli oggetti grazie al linguaggio Java Vorresti imparare a programmare con il linguaggio Java? Ti piacerebbe creare un gestionale dinamico e di successo? Vuoi conoscere tutti gli aspetti della programmazione orientata agli oggetti? Che tu sia un semplice principiante che non ha mai programmato, un esperto nel settore ma che desidera raffinare la propria tecnica, oppure un informatico che conosce tantissimi linguaggi di programmazione ma che vuole iniziare a programmare con Java, questo libro è quello che fa per te! Grazie a questo libro potrai imparare e approfondire tutte le tecniche e le funzionalità del linguaggio di programmazione Java. Con un linguaggio semplice ma nello stesso tempo dettagliato sarai in grado di comprendere anche i concetti più complessi e difficili. Tanti esempi

pratici per fissare al meglio tutte le nozioni spiegate nella teoria. Dalla spiegazione base di che cosa è tale linguaggio, la sua installazione fino ad entrare nel vivo della programmazione con i passaggi dettagliati per scrivere, compilare ed eseguire il codice Java. Alla fine della lettura sarai in grado di realizzare e pianificare programmi perfettamente funzionanti e di successo. Ecco che cosa otterrai da questo libro: Che cosa è il linguaggio Java Il codice sorgente Come installare le varie versioni di Java Gli step per programmare con Java Analisi del programma Come conservare le informazioni inserite nel programma: memorizzare informazioni Come identificare gli errori di battitura I vari tipi di dati e le variabili Il nome delle variabili Come incrementare o decrementare le variabili Booleani Gli operatori aritmetici e relazionali: tipi e caratteristiche Le stringhe Le funzioni più utili da eseguire con Java If, If-else, Switch I vari tipi di cicli E molto di più! Programmare è più facile di quanto si possa immaginare, con le nozioni giuste e un po' di pratica tutti possono imparare programmare in pochissimo tempo. Quindi cosa aspetti? Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"!

Il linguaggio Java. Elementi di Programmazione Moderna e Java per il Tuo Sito E-Commerce. (Ebook Italiano - Anteprima Gratis) -
Ignazio Barbagallo 2014-01-01

Programma di Il Linguaggio Java Elementi di Programmazione Moderna e Java per il Tuo Sito E-Commerce COME MUOVERE I PRIMI PASSI: GLI ALGORITMI E LE VARIABILI Capire il funzionamento della programmazione dei computer. Come fare per programmare il computer in modo tale che possa fare ciò che gli chiedi. Che cos'è un algoritmo e come viene definito nel linguaggio tecnico. Come funzionano i programmi: dati d'ingresso e dati in uscita. A cosa servono le variabili e perché sono così importanti. LE BASI DELLA PROGRAMMAZIONE CLASSICA: PROCEDURALE E JAVA Come funziona la programmazione classica per la ricezione dei dati. In quale situazione si usa il blocco condizionale IF. Come si sviluppa l'attività di una funzione e qual è il suo scopo ai fini della programmazione. Come funziona il blocco condizionale While e quando viene usato. Come funziona il blocco condizionale Do-While e quale differenza c'è con il blocco While. Come funziona e a cosa

serve il blocco condizionale For. COME ADDENTRARSI NEL LINGUAGGIO JAVA: CENNI STORICI Che cos'è una classe e come si colloca nel linguaggio di programmazione. Cosa consente di fare il meccanismo di ereditarietà. Conoscere e capire la funzione dell'incapsulamento. Cosa comporta il polimorfismo nella programmazione. IMPARARE A CONOSCERE LE BASI DEL LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE JAVA Come si caratterizza una variabile e cosa contiene. Ricordarsi di annunciare una variabile prima di poterla utilizzare. Come prevedere i contrattempi e riuscire a restare in perfetto orario. Imparare ad usare le variabili attraverso l'assegnamento. In che modo possiamo creare condizioni complesse con le operazioni logiche. CONOSCERE IL LINGUAGGIO JAVA ENTRANDO NEL CUORE DELLA PROGRAMMAZIONE Com'è possibile eseguire blocchi differenti di codice a seconda del valore di una variabile. Come viene definita una classe nel linguaggio Java. Quando viene effettuata l'operazione di istanziazione di una classe. Come puoi evitare la maggior parte degli imprevisti. Che cosa è il metodo toString e perché si usa nel linguaggio Java. ESEMPI DI LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE JAVA Quando viene usata l'identificatore del "public". Quando viene utilizzato l'identificatore "private". Cosa consente di fare l'incapsulamento nella programmazione. In che modo il riuso del codice permette di risparmiare molta fatica. COME CAMBIARE LA TUA VITA CON L'INFORMATICA Come far uscire fuori la tua passione per il settore dell'informatica. Come sfruttare al meglio il sito di InfoJobs per le offerte di lavoro nel settore informatico. Che cos'è il Javascript e cosa consente di fare in una pagina web. Cosa sono le Java Server Page e cosa permettono di fare. COME CREARE LA TUA AGENDA ELETTRONICA IN JAVA Che cosa è un'array list. Cosa puoi fare con il metodo ADD. Cosa consente di fare un'iteratore. Come creare menù di scelta attraverso lo switch. Cosa ti conviene fare per rendere specifiche le funzioni varie. UN ESEMPIO PRATICO DI MINISITO E-COMMERCE IN JAVASCRIPT
Mac OS X Lion - Luca Accomazzi 2011-07-05T00:00:00+02:00
OS X 10.7, nome in codice Lion, è l'ultima incarnazione del sistema operativo Apple. Questo libro racconta le novità introdotte, che non

riguardano solo un miglioramento delle prestazioni ma interessano profondamente l'interfaccia. Dai dispositivi mobili di casa Apple, Lion eredita App Store, che rivoluziona il modo di acquistare e aggiornare i software, e FaceTime, per effettuare videochiamate. Ma dal successo di iPad e iPhone, OS X riprende anche gestualità e funzionalità evolute come Launchpad, per il lancio e gestione delle applicazioni. A questo si aggiungono Mission Control, che consente di avere una visione globale di tutto quello che avviene sul proprio Mac, e il servizio di sincronizzazione iCloud. Senza dimenticare le funzionalità e gli strumenti consolidati che hanno reso famosi i sistemi Apple. Questo manuale, rivolto sia ai nuovi sia ai più fedeli utenti Mac, conduce il lettore alla scoperta di Lion, dall'installazione fino al lavoro da Terminale Unix, con un linguaggio semplice e chiaro, proprio di chi con Apple vive e lavora, da sempre. *Java Enterprise Edition 5* - Filippo Diotalevi 2006

Dal vinile al digitale - Giorgio Sitta 2004

HTML 4. Con CD-ROM - Ed Tittel 1999

L'interruttore di Kandinsky - Carlo Crespellani Porcella 2001

Java. Le basi per tutti - Michael Ferrari 2014-05-12

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.

Java 6 - Luigi Comi 2007

Dizionario Enciclopedico di Informatica - Marco Saporiti 2011

Java 7 Pocket - Luigi Comi 2011-10-11T00:00:00+02:00

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.

Linguaggio Swift di Apple per iOS e Mac - Mirco Baragiani 2016-02-19

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

PorroSoftware - Informatica - Porro Carmine 2016-03-15

Informatica Generale

Corona SDK Videocorso. Tecniche per programmare videogiochi - Mirco Baragiani 2015-11-13

Contiene videotutorial passo passo completi per la durata di un'ora circa di videocorso. 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 terzo e ultimo volume apprenderai la tecnica per realizzare imageSheet e

spriteSheet, due importanti tipologie di tecniche per ottimizzare la grafica e per creare le animazioni attraverso frame. Imparerai dapprima come realizzarli dal codice e poi con un tool specifico: texturePacker. Vedrai poi come utilizzarli all'interno del codice per animare un robot. Utilizzeremo inoltre la gestura swipe lungo le quattro direzioni dello schermo. Seguirà poi un esempio sull'utilizzo delle curve di bezier, strumento per tracciare curve vettoriali all'interno dei tuoi progetti, anche in questo caso senza approfondire il codice. Infine ci occuperemo di tre utili tools che potrai sfruttare all'interno dei tuoi progetti con Corona SDK. 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 Mondo - 2009-06

Android Studio Videocorso. Volume 6 - Mirco Baragiani 2016-10-26

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
Android Studio Videocorso. Volume 9 - Mirco Baragiani 2017-01-23
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

HTML, CSS, XML. Creazione di pagine web. Con CD-ROM - Riccardo Nikolassy 2006

Java database e programmazione client/server - Giuseppe Naccarato 2001