

C Le Basi Per Tutti Impara A Programmare Per Il Mondo NET Esperto In Un Click

As recognized, adventure as with ease as experience more or less lesson, amusement, as with ease as treaty can be gotten by just checking out a ebook **C Le Basi Per Tutti Impara A Programmare Per Il Mondo NET Esperto In Un Click** with it is not directly done, you could acknowledge even more nearly this life, approaching the world.

We come up with the money for you this proper as with ease as simple artifice to get those all. We give C Le Basi Per Tutti Impara A Programmare Per Il Mondo NET Esperto In Un Click and numerous books collections from fictions to scientific research in any way. in the middle of them is this C Le Basi Per Tutti Impara A Programmare Per Il Mondo NET Esperto In Un Click that can be your partner.

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 consoliderei 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

Linguaggio Swift di Apple per iOS e Mac Mirco Baragiani 2016-03-05 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 terzo volume del modulo avanzato imparerai a impiegare i protocolli. Ne approfondirai ogni singolo aspetto, partendo dalla definizione fino alle diverse tipologie. Attraverso un esaustivo esempio finale potrai applicare i protocolli nello sviluppo di un board game completo. In questo terzo livello del modulo avanzato del videocorso imparerai a Lezione 5 . Impiegare la classe Player . Utilizzare i protocolli con le strutture e con le classi . Usare i metodi nei protocolli Lezione 6 . Utilizzare i protocolli delega . Ricorrere a protocolli come tipo . Sviluppare un board game applicando i protocolli 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 . La classe Player . Test della classe Player . I protocolli . Utilizzo dei protocolli con le strutture . Utilizzo dei protocolli con le classi . Proprietà dei protocolli . Un esempio sull'utilizzo dei protocolli . Metodi nei protocolli . Un esempio di protocollo con metodo . Il codice di prova della prova e del protocollo . Metodi intercambiabili nei protocolli . Protocollo come tipo . Simulazione lancio del dado . 1 protocolli delega. Esempio con metodo . Protocollo gioco di dadi . Esempio protocollo: gioco scalo&serpenti . Descrittore della simulazione . Inizio di una partita

Linguaggio Swift di Apple per iOS e Mac Mirco Baragiani 2016-01-19 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 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 Con questo terzo volume, guidato dai videoutoriali, approfondisci lo studio delle funzioni. Attraverso numerosi esempi concreti, imparerai a modificare localmente o permanentemente i parametri di una funzione. Specializzerai la funzione attraverso determinati prototipi chiamati tipi funzione. Sarai in grado di riutilizzare il codice all'interno dei tuoi progetti con le closures “blocchi di codice” e realizzerai tipi composti di variabile attraverso le enumerazioni. In questo primo livello del modulo intermedio del videocorso imparerai a Lezione 1 . Modificare localmente e in modo permanente parametri passati a una funzione . Definire i tipi funzione . Impiegare i tipi funzione all'interno di una funzione Lezione 2 . Riutilizzare il codice all'interno dei tuoi progetti con le closures “blocchi di codice” . Creare tipi composti di variabile attraverso le enumerazioni 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 videoutoriali passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 1: Modificare localmente e in modo permanente parametri passati a una funzione, definire i tipi funzione, impiegare i tipi funzione all'interno di una funzione . Lezione 2: Riutilizzare il codice all'interno dei tuoi progetti con le closures “blocchi di codice”, creare tipi composti di variabile attraverso le enumerazioni . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer

Linguaggio Swift di Apple per iOS e Mac Mirco Baragiani 2016-02-05 Il primo videocorso in lingua italiana per programmare con Apple Swift è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi approfondire la conoscenza di Apple Swift per lo sviluppo di app per Mac OS X e iOS! Impara a sviluppare in modo semplice e innovativo la prossima generazione di applicazioni! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, su Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo terzo volume, guidato dai videoutoriali, approfondirai l'utilizzo delle proprietà attraverso esempi specifici ed esaustivi. Nella seconda parte, invece, affronterai lo studio dei metodi applicati a enumerazioni, strutture e classi. In questo terzo volume del modulo intermedio del videocorso imparerai a Lezione 5 . Applicare le proprietà calcolate di sola lettura . Utilizzare gli osservatori di proprietà . Impiegare costanti e variabili di proprietà statiche Lezione 6 . Utilizzare i metodi . Modificare proprietà di strutture ed enumerazioni . Creare metodi statici di classe e di struttura Perché imparare a programmare con Apple Swift . Perché è un linguaggio semplice e chiaro, flessibile e divertente . Perché ha piena compatibilità con i linguaggi C e Objective-C e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting . Perché consente di sviluppare con facilità app moderne e ad alte prestazioni Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per il mondo Apple e vuole acquisire una metodologia di sviluppo più semplice e lineare senza rinunciare a efficienza e prestazioni

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 creato 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

L'universo illustrato giornale per tutti 1867

Tata, help! Non è mai troppo presto per imparare l'inglese Adriana Cantisani 2011

C#_Le basi per tutti Michael Ferrari 2014-04-18 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 (MVMV), fornendo inoltre una completa introduzione a Xaml, linguaggio dichiarativo sviluppato da Microsoft.

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'} 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 logate 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

Programma realtà virtuale con Unreal Engine + Oculus Rift Videocorso Mirco Baragiani 2016-02-08 Il primo videocorso in lingua italiana per programmare in realtà virtuale è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi sviluppare virtual reality con il motore 3D più avanzato questo è il corso che fa per te! Impara a padroneggiare il motore 3D Unreal Engine e a settare il dispositivo Oculus Rift o simili per sviluppare applicazioni in Virtual Reality! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK e linguaggio Swift e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo terzo volume, guidato dai videoutoriali, installerai e testerai il dispositivo hardware Oculus Rift, gestendolo poi in maniera nativa con Unreal Engine. Attraverso esempi concreti, sarai in grado di articolare l'illuminazione ambientale e puntuale. Definirai la luce in relazione ai volumi e inizierai a utilizzare l'editor dei materiali. In questo terzo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 5 . Installare e configurare Oculus Rift . Testare la realtà virtuale dentro Unreal Engine . Impostare l'illuminazione di base Lezione 6 . Articolare l'illuminazione ambientale e puntuale . Gestire l'illuminazione dei volumi . Utilizzare l'editor dei materiali Perché imparare a programmare in realtà virtuale e 3D avanzato . Perché sulla realtà virtuale stanno puntando tutte le grandi aziende tecnologiche, da Google a Facebook a Apple, e la programmazione in virtual reality è una delle professioni del futuro . Perché anche il mondo mobile si sta orientando sempre di più alla realtà virtuale . Perché puoi applicare quello che impari ai più svariati settori: dai videogiochi al design, dall'intrattenimento all'advertising all'architettura Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole programmare direttamente in 3D avanzato e virtual reality . Già programma da tempo e vuole ampliare le sue competenze in un settore innovativo come quello della realtà virtuale . Già utilizza piattaforme di modellazione 3D (come Unity e Blender) e vuole ampliare le sue competenze imparando a usare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D al mondo completamente gratuito

ARMONICA DIATONICA PER TUTTI! lezionidiarmonica.it 2020-11-05 Un manuale pratico per avvicinarsi al mondo dell'armonica a bocca. Questa guida è stata scritta con l'intenzione di farti innamorare di uno strumento così piccolo ma davvero grande. In questo manuale troverai: Una serie di lezioni che ti permetteranno di avvicinarti all'utilizzo dell'armonica diatonica in maniera chiara ed esaustiva. Spiegazioni di alcuni semplici e utili concetti teorici che ti

aiuteranno a imparare meglio. Analisi della struttura del blues a 12 barre 25 Play-Along video con esercizi tecnici. In ogni video potrai esercitarti con il mio esclusivo metodo “Ascolta e Ripeti”, assistito da un metronomo visuale e auditivo. La tablature sullo schermo ti guiderà con i nomi delle note e i fori da suonare sull'armonica. Gli esercizi comprendono: La respirazione. Suonare le note singole e doppie. Pratica della Time Signature, suonare valori di note e pause di varie genere come quarti e ottavi, suonare combinazioni di note come le terzine. Suonare gli accordi. Suonare accordi e melodie insieme (Chugging). Applicare la dinamica del volume sulle note. Applicare gli effetti Tremolo, Shake e Tongue flutter. 4 Brani appositamente composti da me per insegnarti a suonare in prima, seconda e terza posizione. Per ogni brano troverai la tablature e i video per esercitarti con me o da solo sulle basi musicali. Le mie speciali tablature sullo schermo ti aiuteranno a esercitarti, mostrandoti sia i nomi delle note che i fori dell'armonica da suonare. Ogni video è fornito anche in versione lenta per facilitarti lo studio nelle fasi iniziali. 10 Articoli con approfondimenti su importanti aspetti che riguardano l'apprendimento dell'armonica. 5 Racconti scritti da me che parlano di armonica, letti e interpretati da attori e doppiatori esperti.

Programmazione C_Le basi per tutti Mirco Baragiani 2013-04-16 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).

Programmazione LUA Mirco Baragiani 2014-09-22 LUA è un linguaggio di scripting specializzato per sistemi embedded (mobile devices) ma utilizzato anche in ambienti desktop e industriali. Tre le sue caratteristiche principali: potenza, velocità e leggerezza. LUA combina una sintassi procedurale di semplice descrizione dei dati con potenti costrutti basati su array associativi e semantica estensibile. LUA è dinamicamente tipizzato, esegue il codice interpretando bytecode da un registro basato su macchina virtuale e dispone di gestione automatica della memoria con garbage collection incrementale, che lo rende ideale per la configurazione, lo scripting e la prototipazione rapida del software. LUA è un linguaggio robusto, molto collaudato, ed è stato utilizzato in numerose applicazioni industriali (ad esempio, Adobe Photoshop e Lightroom), con particolare enfasi sui sistemi integrati (ad esempio, il middleware Ginga per la TV digitale in Brasile) e giochi (ad esempio, World of Warcraft e Angry Birds). Questo manuale approfondisce la sintassi dell'intero linguaggio attraverso una chiara analisi teorica unita a mirati esempi pratici.

Acqua e campi elettromagnetici - poche certezze molti misteri Maurizio Proietti 2019-08-05 La Fisica viene studiata all'inizio del corso di laurea e poi, da molti, trascurata a favore di altre materie. Viene tirata fuori dai cassetti della memoria solo da chi ne riconosce l'utilità nella progettazione e nella realizzazione di strumenti diagnostici. L'utilizzo che l'autore del testo fa della Fisica è a livello terapeutico; grazie a una metodologia semplice e banale, i farmaci, cioè prodotti chimicamente attivi, possono essere trasferiti in una soluzione fisiologica e mantenere la loro azione, pur non essendo presente traccia ponderate della sostanza impiegata. Quello dell'autore vuole essere un'idea iniziale, un'intuizione che ha bisogno di verifiche, di conferme e di studi approfonditi. L'Autore ne è consapevole e non intende sottrarsi al metodo scientifico; chiede a tutti i medici e ricercatori, alla comunità scientifica di verificare le sue ipotesi, di ripetere i suoi esperimenti, di confermare o negare la validità di una nuova teoria. L'autore fa il suo dovere di medico pubblicando parte del suo sapere per una condivisione pubblica, esponendolo alle critiche e osservazioni di altri studiosi. Questo è il sale della scienza, questo è alla base del metodo scientifico, che è fondato sull'evidenza dei fatti.

2600 quiz di ragionamento logico. Per tutti i corsi dell'area medico-sanitaria Marco Pinaffo 2013

Lineamenti di psicologia sociale Andrea Porcarelli 2009

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 videoutoriali, 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 videoutoriali 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 **Una vita e tante** Elisabetta Passalacqua 2013-01-01 “Una vita e tante, il passato che rivive nel presente” è un quadro approfondito dei collegamenti esistenti tra varie vite passate e le problematiche non risolte del presente. Partendo dallo spunto di propri nodi karmici, l'autrice disegna un'ampia rete, sulla quale si prospettano legami e conseguenze che riguardano tutti. Inoltre, pone l'attenzione alla riflessione nell'Aldilà, dove ci riproponiamo e decidiamo la nostra successiva esistenza, aiutati dal nostro sé superiore e dalle nostre guide.Se stasi e blocchi a n'esistenza scorrevole, riguardano anche la vostra vita, questo libro può aiutarvi a capire il perché e a trovarvi i rimedi. Elisabetta Passalacqua Lolli, laureata in Scienze politiche a Firenze, dopo varie esperienze lavorative in campo internazionale, si dedica in modo più approfondito alla ricerca spirituale e al suo studio. Negli anni ha sviluppato un suo proprio approccio alla visione della reincarnazione, del suo utilizzo, del contatto con l'Aldilà e della pranoterapia. Diventata vegetariana e poi vegan, dopo l'incontro con Sai Baba, lascia il lavoro per occuparsi interamente dei figli e si dedica alla scrittura e diffusione delle sue esperienze di ricerca personale. Tiene corsi e terapie. Della stessa autrice “Essere Vegetariani, come e perché diventarlo”, “Lakshmi, una storia vera”, “Corso sulla Reincarnazione, come vedere e capire le vite passate.

Linguaggio Swift di Apple per iOS e Mac Mirco Baragiani 2016-01-25 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 videoutoriali, 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 rar . 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 videoutoriali passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 3: Usare le enumerazioni per creare caratteri di controllo e lavorare con valori rar, 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

Corona SDK Videocorso_Modulo avanzato Mirco Baragiani 2015-07-02 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 applicazioni efficacemente con Corona SDK partendo da zero. Ogni video è strutturato in obiettivi; ognuno degli obiettivi è ropedeutico 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. Nel primo volume del modulo avanzato imparerai a salvare e caricare i tuoi dati persistenti attraverso lo strumento JSON e una libreria accessoria. Il secondo esempio invece è un approccio disciplinato alla progettazione e sviluppo di una classe con LUA realizzando un meccanismo di OOP (programmazione orientata agli oggetti), il linguaggio non prevede un paradigma preciso e rigoroso di OOP ma hai tutti gli strumenti per realizzare il tuo personale metodo: questo esercizio ti propone una possibile soluzione implementativa. Imparerai nel terzo esempio a mescolare il contenuto di una tabella. L'ultimo paragrafo si concentra sulle accortezze da apportare nella preparazione di una release per sistemi iOS. Entrerai poi nel vivo della programmazione ad oggetti, approfondendo e sviluppando gli elementi visti in precedenza. Corona SDK non prevede degli strumenti di Debug come altri ambienti di sviluppo ma imparerai alcune tecniche per verificare le variabili e il flusso dei tuoi programmi in modo da monitorarli costantemente. Imparerai così è semplice con Corona realizzare un web popup, caricando in esso del contenuto web, e infine ti concentrerai sulle API che verificano la raggiungibilità di un sito.

5000 quiz. Per tutti i corsi di laurea dell'area psicologia 2009

Linguaggio Swift di Apple per iOS e Mac Mirco Baragiani 2016-02-22 Il primo videocorso in lingua italiana per programmare con Apple Swift Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi approfondire la conoscenza di Apple Swift per lo sviluppo di app per Mac OS X e iOS! Impara a sviluppare in modo semplice e innovativo la prossima generazione di applicazioni! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, su Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer In questo secondo volume del modulo avanzato approfondirai il paradigma di programmazione ad oggetti del linguaggio Swift attraverso esempi mirati che ti mostreranno la potenza dei nuovi strumenti a disposizione. Imparerai in particolare a utilizzare varie tipologie di inizializzazione e ad applicare la deinizializzazione. In questo secondo livello del modulo avanzato del videocorso imparerai a Lezione 3 . Impiegare la tipologia di proprietà opzionale . Utilizzare le inizializzazioni di default, multiple e per tipi strutture . Ricorrere a inizializzatori designati e di convenienza Lezione 4 . Usare un inizializzatore di convenienza con override nell'ereditarietà . Impiegare le funzioni di inizializzazione . Applicare la deinizializzazione Perché imparare a programmare con Apple Swift . Perché è un linguaggio semplice e chiaro, flessibile e divertente . Perché ha piena compatibilità con i linguaggi C e Objective-C e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting . Perché consente di sviluppare con facilità app moderne e ad alte prestazioni Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per il mondo Apple e vuole acquisire una metodologia di sviluppo più semplice e lineare senza rinunciare a efficienza e prestazioni Indice completo dell'ebook . Parametri locali ed esterni . Tipologia di proprietà opzionale . Inizializzazione di default . Inizializzazioni per tipi strutture . Inizializzazioni multiple . Esempio del rettangolo . Inizializzatori designati e inizializzatori di convenienza . Esempio di un inizializzatore di convenienza . Inizializzatore di convenienza con override nell'ereditarietà . Funzioni di inizializzazione . Esempio spesa colazione . Settaggio di proprietà tramite funzione . Esempio della scacchiera . Deinizializzazione . Esempio struttura di una banca

Il mondo rivista settimanale illustrata per tutti 1918

Imparare Python Mark Lutz 2008

Il cammino del Silenzio Emiliano Antenucci 2022-01-26T00:00:00+01:00 Il libro è diviso in tre parti. L'arte del Silenzio descrive dodici tipi di silenzio, con l'aiuto del Beato Angelico. La danza del Silenzio mette in movimento l'uomo per incontrare il silenzio. La musica del Silenzio traccia gli strumenti spirituali per vivere il cammino del silenzio.

Programma realtà virtuale con Unreal Engine + Oculus Rift Videocorso Mirco Baragiani 2015-12-15 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 videoutoriali, 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

Testo Base, Narcotici Anonimi Fellowship of Narcotics Anonymous 2016-06-01

Corona SDK Videocorso. Modulo intermedio Mirco Baragiani 2015-02-23 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. Questo volume inaugura la serie di tre videocorsi in ebook che compongono il modulo intermedio del videocorso su Corona SDK. Nel primo volume del modulo intermedio imparerai a trascinare i tuoi oggetti all'interno dello schermo e a padroneggiare gli eventi di sistema. Ci concentreremo sull'animazione degli oggetti e inizierai a prendere confidenza con Composer, lo scene manager ufficiale di Corona SDK. In seguito analizzeremo gli eventi di orientazione del dispositivo. Imparerai poi a gestire i timers, strumenti per dare temporalità alle tue app e definire operazioni scandite dall'avanzamento di un tempo prestabilito. Approfondirai infine lo studio delle animazioni attraverso le funzioni di callback e continuerai lo studio di Composer. 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 applicazioni efficacemente con Corona SDK partendo da zero. 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.

Crea il Tuo Software. Imparare a Programmare e a Realizzare Software con i più Grandi Linguaggi di Programmazione. (Ebook Italiano - Antepima Gratis) Vincenzo lavazzo 2014-01-01 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 fundamenta della programmazione come funzioni di input e output. DISEGNARE CON POCCHI 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 printform. 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.

Sono arrivato e la figura c'era di me Marina Berra 2000

C#4 espresso Daniele Bochicchio 2012-06-01T01:00:00+02:00 Aggiornata a .NET Framework 4.0 e Visual Studio 2010, questa guida a C#4 è l'espressione corale di un gruppo di sviluppatori che utilizza questo linguaggio sin dalla prima versione, per costruire applicazioni di ogni tipo, da quelle web fino a complessi sistemi enterprise. Il libro, che include le ultime novità introdotte dal framework 4.0, tratta le basi del linguaggio, ne illustra i concetti più avanzati e spiega l'uso dell'OOP in C#, per poi passare alle tecnologie più attuali come LINQ, Entity Framework e ASP.NET. È il testo ideale sia per lo sviluppatore beginner sia per chi vuole una rapida carrellata delle novità di C#4.

C++.. Fondamenti di programmazione Harvey M. Deitel 2013

Corona SDK Videocorso. Tecniche per programmare videogiochi Mirco Baragiani 2015-09-28 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 primo volume sono presentati prima di tutto gli argomenti trattati nell'intera opera. Ci soffermeremo poi sul nuovo strumento visuale Composer GUI. Attraverso questo tool è possibile caricare gli assets (sprites) delle grafiche delle interfacce e montarle attraverso un programma grafico semplicemente trascinandole dentro una scena. Terminato il progetto è possibile poi esportarlo nell'editor di Corona SDK per sviluppare il codice della logica. Sarà approfondita poi una delle tecniche più utilizzate per realizzare videogiochi mobile: lo spawn. La tecnica consiste nel generare in modo casuale e a intervalli di tempo prestabilito degli sprites. Sostanzialmente esistono due modalità di spawn, la prima è statica mentre la seconda è dinamica,

ovvero una volta generato il singolo sprite sarà necessario animarlo. Molti giochi, soprattutto i platform e gli sparatutto, fanno largo utilizzo di questa tecnica. 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.

La scienza per tutti giornale popolare illustrato 1884

In confidenza Claudia Sbarra 2019-04-30 «Questa mia raccolta di riflessioni – scrive l’Autrice – mi auguro stimoli nel lettore il piacere di un’intimità con sé stesso per guardarsi dentro e conoscersi meglio. Serve a ricordare a ciascuno di noi che la vita è sempre e comunque meritevole di essere vissuta e sta ad ognuno di noi saperla impreziosire, facciamoci incantare da lei». Lo scorrere veloce e vibrante dei racconti cattura il lettore consentendogli di ritrovare sé stesso in alcuni di essi. Claudia Sbarra è nata a Roma dove tuttora vive. Ha conseguito una Laurea in Lettere (indirizzo antropologico) e a seguire un diploma di Laurea in Riabilitazione motoria. Ha già pubblicato il volume A bassa voce, che ha ricevuto una menzione d'onore per il particolare valore artistico dell’opera, presentato al Premio letterario Città di Cattolica. Le piace indagare e riflettere sui dubbi e le fragilità delle persone e fissare sulla carta le emozioni che scaturiscono nello scambio fra i rapporti umani.

Linguaggio Swift per iOS 8. Videocorso Mirco Baragiani 2015-03-23 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. Il linguaggio Swift è l'ultimo nato in casa Apple. Permette di sviluppare applicazioni per iOS e OS X, deriva principalmente dai linguaggi C e Objective-C e con essi ha una piena compatibilità. Il linguaggio è molto moderno, chiaro, conciso e di facile apprendimento e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting (javascript, Python, Lua etc.). L'architettura di Swift integra totalmente i frameworks Cocoa e Cocoa Touch rendendo la loro programmazione ancora più efficiente e snella e creando opportunità prima molto più difficili da raggiungere, puoi immaginare e reinventare il tuo software come mai prima d'ora. Il linguaggio Swift di fatto permette di scrivere codice per la prossima generazione di applicazioni in modo più semplice, innovativo e sicuro. Inoltre è in costante evoluzione attraverso nuove funzionalità e caratteristiche. Nella terza e conclusiva lezione del modulo base continueremo a occuparci del ciclo for e approfondiremo i vettori. Ampio spazio sarà quindi dedicato ai dizionari e al loro uso tramite l'impiego del ciclo for. Nella seconda parte approfondiremo i cicli while e do-while. Infine una lunga e articolata sezione sarà dedicata delle funzioni, con numerosi ed esaustivi esempi.

Objective-C: le basi per tutti Michael Ferrari 2014-03-10 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.

Manuale del centralinista. Guida pratica per imparare a comunicare e dare una buona immagine di sé e della propria azienda Paola Gherardi 1996

Corso pratico di Arduino Mattia Valsania 2015-01-06 Arduino è una piccola scheda elettronica open source dotata di un microcontrollore, usata nei prototipi hobbistici e didattici. Con Arduino si possono realizzare in modo rapido piccoli progetti come comandare luci, regolare la velocità dei motori, leggere sensori, comandare attuatori e comunicare con altri dispositivi. Arduino è composto da due parti, una parte hardware basata sui collegamenti tra i vari componenti elettrici e una parte software utilizzata per la programmazione della scheda. In questo primo ebook sono contenuti 15 progetti completi da realizzare con Arduino. L'autore ti guida con chiarezza ed esaustività nell'utilizzo di Arduino per far lampeggiare LED, gestire un servomotore, generare una melodia, usare un sensore di temperatura e molto altro. A corredo dei tutorial trovi gli schemi esplicativi e gli sketch con il codice necessario per il corretto funzionamento della scheda (questi ultimi sono disponibili anche in download).

D come donna, C come CEO Sabina Belli 2019-07-26T00:00:00+02:00 Meno del cinque per cento degli amministratori delegati al mondo è donna. Sabina Belli fa parte di questi. Da Bulgari a Christian Dior Parfums a Moët Hennessy, l'attuale CEO di Pomellato fa un bilancio dei suoi trentacinque anni nel settore dei brand di lusso, attraverso un vero e proprio dizionario di parole-chiave che riassumono le tappe fondamentali della sua carriera e non solo, perché talvolta gestire un team di lavoro non è molto diverso da gestire una famiglia. L'analisi di una Baby Boomer nell'era dei Millennial rileva i cambiamenti nel mondo del lavoro attraverso la lente dell'esperienza personale, all'insegna dell'equilibrio tra interesse "antropologico" ed empatia verso l'altro. Un dizionario per tutti e per tutte, dove la riflessione sugli ostacoli e le caratteristiche della leadership al femminile passano per aneddoti ricchi di humor, citazioni cinematografiche e archetipi presi a prestito dalla mitologia greca.