

Negozi Di Elettronica Via Del Corso

La giada è la linfa vitale dell'isola di Kekon: estratta, venduta, rubata, e soprattutto usata da secoli dai guerrieri Ossa Verdi come la famiglia Kaul per potenziare le loro abilità marziali e difendere l'isola dagli invasori stranieri. Ormai le guerre sono finite e la nuova generazione di Kaul, a capo del clan Zero Vette, vuole solo proteggere i propri affari e dominare il mercato della giada. È un mondo in rapido cambiamento nel quale le antiche tradizioni d'onore non hanno più posto. E quando spunta una nuova droga che permette a chiunque di maneggiare la giada, la tensione tra il clan Zero Vette e i rivali della Montagna esplose con violenza. È in gioco il destino di tutte le Ossa Verdi, e dell'intera Kekon.

Se la valigia ideale è la curiosità e “ la curiosità è una delle caratteristiche più certe e sicure di un intelletto attivo ” (S. Johnson), possiamo affermare che in questo diario di bordo ironico e sagace Marco Bonetto la utilizza come volano di ricercae analisi della multiforme e colorata umanità che incontra nei suoi viaggi. Episodi apparentemente insignificanti e particolari colti grazie a uno sguardo attento e perspicace ci rendono partecipi di episodi presentati con comicità e leggerezza nella composizione di un puzzle variopinto e variegato. Nei cieli di tutto il mondo incontriamo personaggi che diventano protagonisti grazie alla penna graffiante di Bonetto e situazioni, anche tragicamente improbabili, che ci lasciano il sorriso sulle labbra.

Politiche dell'ambiente e del territorio

Roma

Interaction design. Oltre l'interazione uomo-macchina

La sicurezza delle reti wireless

Storia e memoria del personal computer

Hanno collaborato: Luigi Malerba, Carlo Carabba, Dacia Maraini, Gianluigi Ricuperati, Mauro F. Minervino, Diego De Silva, Carlo Mazzoni, Alessandro Piperno, Lorenzo Pavolini, Paolo Lagazzi, Anna Tellini, Flavio Santi, Alberto Garlini, Arnaldo Greco, Raffaella D'Elia, Matteo Nucci, Luigi Caterino, Roberto Saviano, Antonio Pennacchi, Anonima Scrittori, Silvia Bre, Attilio Scarpellini, Valentina Pascarelli, Arben Idrizi, Armando Suárez Cobián, Alberto Bevilacqua, Andrea Caterini, Giovanni Bracco, Gaia Manzini, Dave King, Michael McDonald, Chiara Valerio, Paola Frandini.

Tessa ha trentasei anni, un marito chirurgo e due figli adorabili per i quali ha lasciato il lavoro che amava e che qualche volta, in segreto, rimpiange. Valerie ha trent'anni, è una madre single costretta a lavorare per arrivare a fine mese, completamente dedita a suo figlio Charlie. Sono due donne molto diverse, ma un imprevisto le farà incontrare e i loro destini si incroceranno indissolubilmente. Dopo Amore e ritorno Emily Giffin parla di passione, di matrimonio, di tradimento e di perdono con freschezza e profondità.

Incubi Psichiatrici

Power Brands

Giappone

Clandestino. Alla ricerca di Manu Chao

Guida completa: dall'ideazione alla realizzazione

1059.37

In vacanza si diventa ciò che si è: curiosi o appagati, calcolatori o appassionati, metodici o disorganizzati, quasi sempre buffi. Severgnini aggiunge a due suoi storici bestseller molti buoni motivi per visitare i suoi luoghi del cuore (la Lombardia e la Sardegna, l'Europa e gli Usa) e "dieci viaggi speciali". Ma cosa bisogna sapere per diventare "perfetti turisti"? Questo, per esempio: non esistono posti noiosi né viaggi senza intoppi: non ci sono bagagli troppo leggeri: se sentite "Vip", "elite", "exclusive", alla largal La morale? Come dice Beppe: "Ogni viaggio è uno spettacolo. A pensarci bene, anche ogni viaggiatore".

APP MOBILE

Il manuale del retailing. Strumenti e tecniche di gestione del business retail

La casa del buio

2904 Check-in

Jade City

La virtualizzazione di macchine desktop e server apre interessanti possibilità per ogni tipo di utenza. Per esempio un utente Windows può sfruttare le soluzioni Linux, un utente Mac può utilizzare Windows per lavorare con software di cui non è disponibile una versione per il sistema Apple, un utente Linux può testare la nuova release del sistema operativo preferito: tutto questo senza alcun rischio. Ma non solo. Aziende grandi e piccole possono contenere e ottimizzare i costi attraverso la virtualizzazione di macchine server e di sistemi di archiviazione dei dati, arrivando alla realizzazione di reti complesse composte da sole macchine virtuali.Questo libro analizza tre software dedicati alla virtualizzazione: VMware Player, Oracle VirtualBox, Citrix XenServer. Capitolo dopo capitolo il lettore ne scoprirà le potenzialità, imparando a installarli, configurarli e utilizzarli per raggiungere il risultato prefisso, sia esso avere più di un sistema operativo su una singola macchina o lavorare su reti virtuali, senza dimenticare le architetture cloud.

Questo ebook ti propone un modo integrato di esperienza del contenuto. All'interno troverai i link diretti a video, per la fruizione in streaming. È una calda quanto emozionante giornata per gli studenti della Stanford University: la cerimonia della consegna delle lauree è uno dei grandi riti americani, e a rendere questo giorno ancora più memorabile è l'uomo in toga nera e colletto rosso che si appresta a pronunciare il suo discorso augurale. Steve Jobs, dietro quel suo sorriso che tradisce un filo d'emozione e quegli occhi accesi di febbrile intelligenza, fa una pausa prima della frase finale, una frase che diventerà il simbolo stesso della sua filosofia di vita e della sua visione del mondo. "Stay hungry, stay foolish", "Siate affamati, siate folli". Affamato e folle. Così è sempre stato Steve Jobs, con i suoi successi e i suoi fallimenti, il suo carattere estremo e la sua visione estrema di purezza e perfezione. Questo libro ripercorre la vita di questo visionario anticonformista dalla mente vorace e inarrestabile, che ha attraversato da protagonista la storia dell'informatica e ha rivoluzionato il modo di pensare e vivere la tecnologia. Ma soprattutto traccia una "biografia mentale" di Steve Jobs, un ritratto del suo genio. Un genio controverso, che spesso divide ma non lascia indifferenti, e un genio moderno, capace di saper unire elementi diversi e integrarli in una visione coerente, di saper vedere oltre le credenze comuni e di saper riuscire, con la forza dell'immaginazione, a creare le condizioni per realizzare la propria visione e modellare il reale sulla base del proprio ideale. Dalla fugacità di una vita infelice morsa dal fuoco dell'anima, Steve Jobs ci ha lasciato un mondo che gli somiglia molto: instabile, imprevedibile, complesso, irrequieto, a volte indecifrabile. Ma è anche un mondo eccitante, ricco di opportunità, di creatività e di bellezza. Anzi... di una folle bellezza.
Steve Jobs. Il genio visionario e creativo del nostro tempo

Shanghai

Il meglio di Torino

Londra. Una biografia

Aneddoti e osservazioni di viaggi in aereo

rivista (235 pagine) - Racconti di Zen Cho - Fumio Takano - Franco Ricciardiello - Dario Tonani - Lanfranco Fabriani - Simonetta Olivo - Lorenzo Crescentini - Intervista con Galen Dara - Articoli su Nuove tendenze - Vonda McIntyre - Good Omens - Guido Morselli - Luigi Naviglio Secondo gli osservatori più attenti la fantascienza del futuro non verrà (o non verrà solo) dall ' Occidente ma anche e forse soprattutto dall ' Oriente. Alcuni paesi come la Cina addirittura investono nella fantascienza, la promuovono, la insegnano nelle scuole. Su Robot abbiamo avuto diversi autori cinesi o cino-americani, questa volta un ' autrice giapponese e una malese (che vive a Londra) con due splendidi esempi di come si possa combinare il fantastico tradizionale orientale con la fantascienza più pura. Fumio Takano racconta una storia di esperimenti di fisica nucleare e Zen Cho propone un racconto (premio Hugo) che parla di creature davvero aliene. Tornando in Italia abbiamo una parata di grandissimi autori italiani: Dario Tonani col suo Mondo9, Franco Ricciardiello, Lanfranco Fabriani (sì, con il suo UCCI) e due tra le più promettenti nuove voci che stanno dando vita alla nuova età d ' oro del fantastico italiano. Poi parliamo di nuove tendenze con Sandro Pergameno, di una grande autrice poco valorizzata con Salvatore Proietti, di una colonna del fantastico italiano con Gianfranco de Turris, di Good Omens e intervistiamo una grande artista: Galen Dara. Fondata da Vittorio Curtioni, Robot è una delle riviste di fantascienza italiane più rprestigiose, vincitrice di un premio Europa e numerosi premi Italia. Dal 2011 è curata da Silvio Sosio.

In un'enorme casa nera c'è un mostro che adescà i bambini e li restituisce... in parte. Ma c'è anche Jack, che alla fine contemplerà il volto del serial killer👹

Virtualizzazione di desktop e server

Tutto per amore o quasi

Abitare

ECDL. 5.0. La patente europea del computer. Per Windows 7, Vista, XP e Office 2007. Con CD-ROM

Progetti per Maker con Raspberry Pi

La storia di Joseph, un ragazzo di 30 anni che incomincia una strana avventura lavorativa e si ritrova invischiato in mille peripezie. Dai videogiochi alla Marijuana, ricoveri psichiatrici e riabilitazione. Nonostante abbia avuto i bastoni fra le ruote da mezzo mondo, compreso governi e servizi segreti, continua a combattere. Una storia drammatica di un ragazzo che si sveglia in un mondo ubriaco e completamente folle.

“Sullo sfondo di paesaggi spettacolari si fondono in modo suggestivo tradizioni culturali, religiose e mercantili ” Jenny Walker, Autrice Lonely Planet • Esperienze straordinarie: foto suggestive, i consigli degli autori e la vera essenza dei luoghi. •

Personalizza il tuo viaggio: gli strumenti e gli itinerari pianificare il viaggio che preferisci. • Scelte d'autore: i luoghi più famosi e quelli meno noti per rendere unico il tuo viaggio. • Un capitolo per gli expat • Conoscere l'Islam • Sapori d'Arabia • Viaggiare in sicurezza La guida comprende: Pianificare il viaggio, Oman, Emirati Arabi Uniti, Yemen, Guida pratica, Trasporti, Salute.

Voice over IP Guida completa

Cina

L'età della scelta. Scegliere è diventata la questione più importante del nostro tempo

Gamification - I Videogiochi nella Vita Quotidiana

Linux. Manuale per l'amministratore di sistema

«Ci sono centinaia di libri su Londra, ma il libro di Ackroyd non è un libro qualunque: è il libro su Londra». Daily Mail «Un fiume in piena ricco di liste curiose, aneddoti bizzarri, odori, strade, violenza e crudeltà, bellezza ed energia, per una delle città più grandi e terribili. Semplicemente fantastico».

Daily Telegraph

Manu Chao è un musicista particolare, che fa le cose in maniera diversa. Lo era a inizio carriera quando emergeva dalle periferie di Parigi insieme alla sua band, la Mano Negra, e lo è oggi che è un artista amato in tutto il mondo con milioni di dischi venduti e concerti sempre esauriti. Eppure resta uno che preferisce dormire sui pavimenti degli amici piuttosto che in hotel a cinque stelle, un attivista anti-globalizzazione che frequenta gli zapatisti in Chiapas, i Sem Terra in Brasile oppure le prostitute che protestano per i propri diritti a Madrid invece dei party esclusivi che lo status di rockstar planetaria gli consentirebbe. Sempre schierato dalla parte degli ultimi, dei diseredati, degli sconfitti. Per cinque anni lo scrittore inglese Peter Culshaw ha seguito Manu Chao nei suoi viaggi in tutto il mondo, dal Sahara al Brasile, da Buenos Aires – dove stava registrando un disco con i pazienti di un centro per i disturbi mentali – all'Europa, fino all'epicentro del "grande diavolo": gli Stati Uniti. Quello che ne è venuto fuori è una delle biografie musicali più affascinanti che mai siano state scritte, in cui si racconta la vita e il percorso umano di un artista diverso, inafferrabile, tanto fedele al proprio spirito quanto lontano dalle politiche commerciali che oggi governano il mondo.

Perù

Roma senza vie di mezzo

Manuale del perfetto turista

Internet non è la risposta

Robot 88

Uno straordinario viaggio all'interno della crescente industria dei videogiochi. Nel giro di tre decenni un mercato di nicchia è arrivato a primeggiare nel segmento “tempo libero” togliendo lo scettro del fatturato a cinema e musica. Centinaia di milioni di individui nel mondo, proprio ora, stanno interagendo, da soli o in multiplayer, su console e PC. Ma cosa ci riserva il futuro? Quali sono le nuove sfide che sviluppatori, publisher e semplici appassionati si troveranno ad affrontare? Gamification – I Videogiochi nella Vita Quotidiana racconta la straordinaria trasformazione in atto, il passaggio da un divertimento “fisico” ad uno “digitale”. Non più e non solo costosi cd-rom e cartucce contenuti Call of Duty e Gran Turismo, ma prodotti digitali distribuiti su una moltitudine di piattaforme e spesso a costo zero. Una rivoluzione copernicana in grado di gettare le basi di una nuova generazione di “videogiocatori” formatasi con FarmVille su Facebook e Angry Birds su iPhone.

Il volume offre un percorso di progetti per esplorare le infinite possibilità di Raspberry Pi, Single Board Computer più famoso al mondo

Miami e le Keys. Con cartina

con VMware Player, Oracle VirtualBox, Citrix XenServer

Codice del consumo e norme collegate

Oman, Yemen, Emirati Arabi Uniti

Rio de Janeiro. Con cartina

Che cosa distingue un prodotto di marca da quelli che non lo sono? Come può un'azienda misurare il valore dei suoi brand? Quali decisioni deve prendere un top manager per gestire con successo un brand? Risposte concrete a queste e altre domande si trovano nella metodologia BrandMatics® di McKinsey & Company. Derivata dall'esperienza maturata nell'ambito di numerosi progetti di consulenza e poi approfondita con rigore accademico, questa non solo propone spunti di riflessione, ma rappresenta anche un vero e proprio strumento di lavoro per manager e professionisti interessati al brand management. Questa edizione di 'Power Brands', libro già tradotto in diverse lingue e apprezzato dai manager di tutto il mondo, illustra l'applicazione della metodologia mediante numerosi esempi tratti anche dai più recenti sviluppi del marketing e del branding: dalla comunicazione sui social network all'influenza della creatività e del content fit sul successo delle campagne pubblicitarie; dalla segmentazione strategica ai nuovi modelli econometrici, fino all'utilizzo di uno strumento analitico innovativo per ottimizzare le prestazioni di marketing in rete elaborato in collaborazione con Google. Esperienze e interviste, fra cui quelle di Bottega Veneta, Bulgari, Costa Crociere, Enel, IP Gruppo api, McCann Erickson, Mediamarket, Nuovo Trasporto Viaggiatori, Plasmon, Yamamay, Young & Rubicam, contribuiscono a delineare l'attuale panorama del branding anche in Italia.

Le App si differenziano rispetto a tutti gli altri prodotti digitali per modalità di fruizione, business model adottato e facilità di acquisto. Tali peculiarità, unite alla velocità di diffusione, agli alti volumi di vendita, alla continua evoluzione ed alla componente tecnologica innovativa, hanno reso la regolamentazione normativa e fiscale frammentaria, non chiara e spesso insufficiente per le esigenze di un mercato così importante. Il volume ha l'obiettivo di delineare gli adempimenti a cui sono tenuti gli sviluppatori di App per iOS ed Android, nell'intento di dare ordine e fornire un quadro completo ed organico della disciplina vigente. Attraverso l'analisi della normativa esistente, italiana, comunitaria ed internazionale, e dei contratti stipulati tra gli sviluppatori ed Apple o Google, viene determinata ed individuata la corretta disciplina fiscale cui è soggetta la vendita di App. I principali business model, gli adempimenti tributari obbligatori per gli sviluppatori tra cui le modalità di fatturazione ad iTunes, a Google Play ed agli utenti finali, Intrastat, Black List, VIES, regime dei minimi IVA, imposizione diretta e possibili profili fiscali per l'attività di sviluppatore di App, sono gli argomenti principalmente trattati. Vengono evidenziate le più rilevanti differenze tra l'Apple Store ed il Google Play e confrontati i diversi margini che ricavano gli sviluppatori dalle vendite delle App nei diversi Store. L'analisi del contesto normativo, fiscale e contrattuale evidenzia le principali problematiche del mercato delle App e ne suggerisce alcune misure di prevenzione e soluzione

Nuovi Argomenti (42)

Hong Kong, Macao e Guangzhou

il caso italiano : dal mainframe ai pc

Oggi che Internet è arrivato a collegare quasi tutti e tutto sul pianeta, sostenere che si tratti di uno strumento capace di democratizzare gli aspetti positivi dell'umanità e disgregare quelli negativi, creando un modo più aperto e paritario, è una falsa promessa. Di fronte alle tante domande in sospeso - di natura economica, sociale, politica, culturale - sull'odierna società interconnessa, tutti hanno una risposta pronta sul perché tante di quelle promesse non si siano realizzate. Tali risposte, più o meno coerenti e praticabili, si pongono come comprensibili rimedi alla frantumazione collettiva e al dissesto economico della società e sono esse stesse, in un certo senso, la testimonianza del perché Internet non è la risposta. Almeno, non ancora. Almeno fino a quando non avremo affrontato la sfida di dare una forma corretta ai nostri strumenti in Rete prima che siano loro a plasmarci.