Programmazione Lua La Guida Completa Per Mac Windows E Linux Esperto In Un Click

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

Machine learning is a branch of artificial intelligence (AI) that develops algorithms that allow computers to learn from examples without being explicitly programmed. Machine learning identifies patterns in the data and models the results. These descriptive models enable a better understanding of the underlying insights the data offers. Machine learning is a powerful tool with many applications, from real-time fraud detection, the Internet of Things (IoT), recommender systems, and smart cars. It will not be long before some form of machine learning is integrated into all machines, augmenting the user experience and automatically running many processes intelligently. SAS offers many different solutions to use machine learning to model and predict your data. The papers included in this special collection demonstrate how cutting-edge machine learning techniques can benefit your data analysis. Also available free as a PDF from sas.com/books.

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 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. Nel terzo e ultimo volume ci focalizzeremo inizialmente sulle funzioni e su una tecnica di passaggio dei parametri variabile, attraverso un esempio chiaro di utilizzo. Il secondo esempio sarà un approfondimento del file build setting, strumento utile per ottimizzare e configurare al meglio la compilazione del dispositivo. Il terzo esempio è una tecnica dell'inserimento di testi anche molto lunghi dentro una view scrollabile e controllabile. Segue un approfondimento della generazione di numeri random che prevede la trattazione degli eventi (rari, non comuni e comuni) simulati attraverso il lancio di due dadi a sei facce. Affrontiamo quindi un altro importante meccanismo della programmazione a oggetti: l'ereditarietà, attraverso un esempio concreto di applicazione. L'esempio successivo invece si focalizza su due particolari funzioni utilizzate in variegate tecniche di sviluppo: funzioni anonime e chiusure sempre con esempio pratico. Chiude il volume l'implementazione di pannelli scorrevoli a comparsa/scomparsa e di menù grafici, sempre a comparsa/scomparsa, come esempi e sussidi di sviluppo per la creazione di widget personalizzati o strumenti di interfaccia avanzati.

A comprehensive collection of the field's most provocative, influential new work Business Forecasting compiles some of the field's important and influential literature into a single, comprehensive reference for forecast modeling and process improvement. It is packed with provocative ideas from forecasting researchers and practitioners, on topics including accuracy metrics, benchmarking, modeling of problem data, and overcoming dysfunctional behaviors. Its coverage includes often-overlooked issues at the forefront of research, such as uncertainty, randomness, and forecastability, as well as emerging areas like data mining for forecasting. The articles present critical analysis of current practices and consideration of new ideas. With a mix of formal, rigorous pieces and brief introductory chapters, the book provides practitioners with a comprehensive examination of the current state of the business forecasting field. Forecasting performance is ultimately limited by the 'forecastability' of the data. Yet failing to recognize this, many organizations continue to squander resources pursuing unachievable levels of accuracy. This book provides a wealth of ideas for improving all aspects of the process, including the avoidance of wasted efforts that fail to improve (or even harm) forecast accuracy. Analyzes the most prominent issues in business forecasting Investigates emerging approaches and new methods of analysis Combines forecasts to improve accuracy Utilizes Forecast Value Added to identify process inefficiency The business environment is evolving, and forecasting methods must evolve alongside it. This compilation delivers an array of new tools and research that can enable more efficient processes and more accurate results. Business Forecasting provides an expert's-eye view of the field's latest developments to help you achieve your desired business outcomes.

Special Collection
Java(tm)2: A Beginner's Guide
Volume 2
Modulo base - Volume 1
Android Studio Videocorso. Volume 9
Practical Problems and Solutions

Bestselling author and programming guru Herb Schildt brings you Java 2 essentials in this newly updated introductory guide. Covering the latest I/O classes and features, this book teaches you Java 2 fundamentals through hands-on projects, end-of-module reviews, annotated code samples, and Q&A sections.

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

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 overridding. 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 overridding 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'overridding . Esempio override proprietà . Esempio istanza oggetto . Esempio di override osservatore di proprietà . Istanza osservatore di proprietà . Inizializzazione . Esempio di inizializzazione

Natural Language Processing (NLP) is a branch of artificial intelligence that helps computers understand, interpret, and emulate written or spoken human language. NLP draws from many disciplines including human-generated linguistic rules, machine learning, and deep learning to fill the gap between human communication and machine understanding. The papers included in this special collection demonstrate how NLP can be used to scale the human act of reading, organizing, and quantifying text data.

Natural Language Processing with SAS
Android Studio Videocorso. Volume 6
Linguaggio Swift di Apple per iOS e Mac
Technical Manual
Corona SDK Videocorso. Tecniche per programmare videogiochi
Illustrating Documents with TeX and PostScript

To illustrate the power and flexibility of SAS Viya, several groundbreaking papers have been carefully selected from recent SAS Global Forum presentations to introduce you to the topics and to let you sample what each has to offer. Also available for free as a PDF from sas.com/books.

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

1 ora di videolezione! 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 ebook che compongono il modulo base del videocorso su Corona SDK. Corona SDK è un potente framework 2D progettato nel mondo mobile per lo sviluppo specifico di giochi, ebook interattivi e applicazioni aziendali, in generale può essere utilizzato per realizzare qualsiasi idea e trasformarla in una app di altissimo pregio. Corona SDK non ha eguali nel dare agli sviluppatori di applicazioni mobili la capacità di sviluppare contenuti di alta qualità a velocità record. 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.

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 Con questo quinto livello affronterai la progettazione e la realizzazione dell'interfaccia della tua app. Inizialmente comporrai, utilizzando i layouts e i widgets della Palette, la struttura dell'interfaccia. Integrerai elementi grafici esterni attraverso la sottocartella drawable e imparerai a equilibrare gli elementi nella schermata. Procederai poi intervenendo sui parametri relativi all'interazione dell'utente con il gioco e programmerai l'evento associato al pulsante principale. Approfondirai quindi altri aspetti del linguaggio Java impiegando il costrutto if e il costrutto ciclico for, entrambi propedeutici allo sviluppo successivo della app. In questo quinto livello del videocorso imparerai a Lezione 3 . Creare un'interfaccia utilizzando i layout . Integrare elementi grafici esterni nel progetto . Modellare e ottimizzare il design dell'interfaccia . Salvare caratteri dalla editText Lezione 4 . Programmare il principale pulsante della app . Utilizzare il costrutto if in linguaggio Java . Impiegare il costrutto if nel codice del gioco . Utilizzare il costrutto ciclico for in Java 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 . Creazione dell'interfaccia della activity game (prima parte) . Creazione dell'interfaccia della activity game (seconda parte) . Salvare caratteri dalla editText . Programmare il pulsante Verifica . Introduzione a Java: il costrutto if . Applicare il costrutto if nel progetto . Introduzione a Java: il costrutto for

SAS Viya
Empty
Computer Vision with SAS
Primi passi con Corona SDK
Volume 1
Crea app professionali per Google Play Store

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.). Swift adotta patterns sicuri e implementa tutte le tecniche di ultima generazione per la realizzazione di codice più semplice anche per lo sviluppo di progetti complessi. La programmazione con questo linguaggio è quindi più flessibile e anche divertente. 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. Questo videocorso intende mostrarti tutti i paradigmi di programmazione del linguaggio, approfondendo nei moduli più avanzati tutti gli aspetti innovativi e le nuove tecniche, il tutto sempre corredato da chiari esempi esplicativi. Se una lezione oppure un passaggio non ti saranno subito chiari potrai rivederli tutte le volte che desideri senza limiti.

A girl tumbles into a downward spiral when a romantic encounter turns violent in this heartwrenching novel from the author of Cracked. Dell is used to disappointment. Ever since her dad left, it's been one let down after another. But no one—not even her best friend—understands all the pain she's going through. So Dell hides behind self-deprecating jokes and forced smiles. Then the one person she trusts betrays her. Dell is beyond devastated. Without anyone to turn to for comfort, her depression and self-loathing spin out of control. But just how far will she go to make all the heartbreak and the name-calling

stop?
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 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. 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 com'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.
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
Android Studio Videocorso. Volume 4
Corona SDK Videocorso. Modulo base
Corona SDK Videocorso. Modulo intermedio
Guide to LaTeX
Programma realtà virtuale con Unreal Engine + Oculus Rift Videocorso
La guida completa per Mac, Windows e Linux
Python Crash Course is a fast-paced, thorough introduction to Python that will have you writing programs, solving problems, and making things that work in no time. In the first half of the book, you'll learn about basic programming concepts, such as lists, dictionaries, classes, and loops, and practice writing clean and readable code with exercises for each topic. You'll also learn how to make your programs interactive and how to test your code safely before adding it to a project. In the second half of the book, you'll put your new knowledge into practice with three substantial projects: a Space Invaders–inspired arcade game, data visualizations with Python's super-handy libraries, and a simple web app you can deploy online. As you work through Python Crash Course you'll learn how to: –Use powerful Python libraries and tools, including matplotlib, NumPy, and Pygal –Make 2D games that respond to keypresses and mouse clicks, and that grow more difficult as the game progresses –Work with data to generate interactive visualizations –Create and customize Web apps and deploy them safely online –Deal with mistakes and errors so you can solve your own programming problems If you've been thinking seriously about digging into programming, Python Crash Course will get you up to speed and have you writing real programs fast. Why wait any longer? Start your engines and code! Uses Python 2 and 3
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 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. Nel terzo volume del modulo intermedio imparerai a recuperare informazioni dal device attraverso opportune Api, tali informazioni potrai poi sfruttarle all'interno della tua app per svariate tipologie di operazioni come, ad esempio, la selezione corretta della lingua. Studierai un secondo importantissimo widget (table view) presente in tantissime app smartphone come rubrica, meteo etc. Imparerai a salvare e leggere una stringa in un file persistente e infine terminerai l'importante studio dell'Api Composer. Nella seconda parte studierai il salvataggio e la visualizzazione, all'interno di un'app da te progettata di fotografie scattate con il software del tuo dispositivo. Continuerai poi lo studio del widget Table view completando il progetto e ti concentrerai sul sensore di accelerazione. Infine, terminando il modulo intermedio, ti concentrerai sullo Scroll View, un altro importante widget utilizzato nello sviluppo di esperienze touch.
Computer vision is a field of artificial intelligence that trains computers to interpret and understand the visual world. In recent years, computer vision has begun to rival and even surpass human visual abilities in many areas. SAS offers many different solutions to train computers to "see" by identifying and classifying objects, and several groundbreaking papers have been written to demonstrate these techniques. The papers included in this special collection demonstrate how the latest computer vision tools and techniques can be used to solve a variety of business problems.
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! 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 secondo volume del modulo base approfondiremo la progettazione e la realizzazione delle interfacce utente con Android Studio. Imparerai a inserire nuovi elementi nell'interfaccia sia in modalità visuale sia attraverso il codice. Saprai modificare il tema dell'interfaccia e renderai interattivi gli elementi inseriti. Gestirai inoltre autonomamente la fase di testing del tuo progetto. Utilizzerai poi alcuni tra i più importanti tools che Android Studio ti mette a disposizione: SDK Manager, Navigation Editor, JavaDoc e VCS. Attraverso la Palette realizzerai infine nuovi layouts e inserirai nuovi elementi adattandoli ai modelli. In questo secondo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 3 . Inserire elementi nell'interfaccia . Rendere interattivi gli elementi inseriti . Testare il progetto con l'emulatore Lezione 4 . Utilizzare fondamentali strumenti di Android Studio . Strutturare i layouts . Inserire elementi e adattarli al layout 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 . Creare interfacce utente con Android Studio (prima parte) . Creare interfacce utente con Android Studio (seconda parte) . Strumenti di Android Studio . Palette Layouts
Videocorso Android Studio. Volume 2
Android Studio Videocorso. Volume 7
Machine Learning with SAS Viya
The LaTex Graphics Companion
Corona SDK Videocorso – Modulo base
Volume 3
Il primo videocorso in lingua italiana per programmare con Apple Swift è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o gi à programmi e vuoi approfondire la conoscenza di Apple Swift per lo sviluppo di app per Mac OS X e iOS! Impara a sviluppare in modo semplice e innovativo la prossima generazione di applicazioni! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, su Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo secondo volume, guidato dai videotutorial, continuerai a lavorare sulle enumerazioni e inizierai lo studio delle classi e delle strutture. Attraverso alcuni esempi concreti, imparerai a impiegare i nuovi operatori introdotti da Swift e a effettuare la copia di vettori e dizionari. L'ultima parte è poi dedicata all'approfondimento della propriet à lazy e delle propriet à calcolate. In questo secondo livello del modulo intermedio del videocorso imparerai a Lezione 3 . Usare le enumerazioni per creare caratteri di controllo e lavorare con valori raw . Realizzare e impiegare classi e strutture . Istanziare classi e strutture Lezione 4 . Impiegare gli operatori introdotti da Swift . Copiare vettori e dizionari . Utilizzare la propriet à lazy e le propriet à calcolate Perch é imparare a programmare con Apple Swift . Perch é è un linguaggio semplice e chiaro, flessibile e divertente . Perch é ha piena compatibilit à con i linguaggi C e Objective-C e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting . Perch é consente di sviluppare con facilit à app moderne e ad alte prestazioni Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Gi à programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Gi à programma app per il mondo Apple e vuole acquisire una metodologia di sviluppo pi ù semplice e lineare senza rinunciare a efficienza e prestazioni Contenuti del videocorso in sintesi . 1 ora di videotutorial passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 3: Usare le enumerazioni per creare caratteri di controllo e lavorare con valori raw, realizzare e impiegare classi e strutture, istanziare classi e strutture . Lezione 4: Impiegare gli operatori introdotti da Swift, copiare vettori e dizionari, utilizzare la propriet à lazy e le propriet à calcolate . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer
Videocorsi in ebook: una modalit à 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 capacit à 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 permetter à di accrescere progressivamente la tua conoscenza del framework e la tua capacit à di sviluppare in modo autonomo applicazioni sempre pi ù complesse e variegate. Se una lezione oppure un obiettivo non ti saranno subito chiari potrai rivederli tutte le volte che desideri senza limiti. Nel secondo volume continuerai lo studio della teoria del linguaggio LUA approfondendo gli operatori e gli snippet. Affronterai l ' importante costrutto IF e creerai semplici oggetti geometrici attraverso linee disegnate nei tuoi progetti. Approfondirai poi le tabelle, i cicli e le funzioni. Attraverso gli oggetti newText imparerai infine a inserire il testo all ' interno delle tue app.
Nel secondo volume di "Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS" ci occupiamo delle basi del linguaggio LUA, approfondendo gli elementi sintattici e semantici, ricorrendo a esempi per facilitare la comprensione e l'assimilazione dei concetti. Un ampio capitolo è poi dedicato ai primi passi nel mondo dei videogiochi sviluppati con Corona SDK. Approfondendone la progettazione e l'architettura di base, svilupperai il tuo primo, semplice e completo platform-game. Segue una sezione per l'apprendimento delle tecniche per testare le tue app e i tuoi games sui dispositivi Android e iOS. Durante la trattazione sono proposti utili esercizi, oltre a poter mettere in pratica quanto appreso usufruendo dal materiale dedicato e disponibile per il download. LIVELLO 2 La tua prima app con Corona SDK Imparerai: . Le basi del linguaggio Lua . A progettare l'architettura di un videogame . A compilare la tua app per dispositivi Android . A compilare la tua app per dispositivi iOS
Complementing The LaTeX Companion, this new graphics companion addresses one of the most common needs among users of the LaTeX typesetting system: the incorporation of graphics into text. It provides the first full description of the standard LaTeX color and graphics packages, and shows how you can combine TeX and PostScript capabilities to produce beautifully illustrated pages. You will learn how to incorporate graphic files into a LaTeX document, program technical diagrams using several different languages, and achieve special effects with fragments of embedded PostScript. Furthermore, you'll find detailed descriptions of important packages like Xy-pic, PSTricks, and METAPOST; the dvips dvi to PostScript driver; and Ghostscript.
Modulo base. Livello 2
Livello 3
Linguaggio Swift per iOS 8. Videocorso
Modulo base - Lezione 2
Modulo avanzato. Volume 1
La tua prima app con Corona SDK
Il primo videocorso completo su Android Studio! p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323} p.p2 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323; min-height: 16.0px} p.p3 {margin: 0.0px 0.0px 6.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323; min-height: 16.0px} p.p4 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'} p.p5 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; min-height: 16.0px} p.p6 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 15.0px Georgia; min-height: 17.0px} span.s1 {letter-spacing: 0.0px} Se vuoi imparare a sviluppare app di ultima generazione per dispositivi Android aumentando la tua produttività questo è il corso che fa per te! Crea app per l'intero mondo Google, dal Cloud fino ai Google Glass! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, Apple Swift e Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer . Area web dedicata per comunicare direttamente con l'autore e disporre di ulteriori risorse didattiche In questo sesto livello definirai alcuni importanti aspetti legati alla programmazione del gioco. Applicherai concretamente il ciclo for all'interno del progetto per individuare le corrispondenze tra le lettere inserite e quelle contenute nella parola di indovinare. Sarai in grado di visualizzare i risultati ottenuti, gestendo le varie fasi di elaborazione dei dati e ottimizzando l'esperienza di gioco anche dal punto di vista grafico. Creerai infine una nuova activity relativa alla gestione del game over. In questo sesto livello del videocorso imparerai a Lezione 5 . Applicare concretamente il ciclo for . Ottimizzare il funzionamento del gioco . Integrare la logica alla progettazione grafica Lezione 6 . Gestire le fasi finali di gioco . Visualizzare i risultati ottenuti . Creare una activity game per gestire il game over Perché sviluppare le tue app con Android Studio . Perché permette di integrare nelle app tutti gli strumenti di Google garantendo un'interoperabilità senza precedenti . Perché consente di sviluppare con semplicità app avanzate e ad alte prestazioni . Perché Android è il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo e la tua app sarà disponibile per un'utenza pari all'82% del mercato Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per Android e vuole aumentare la produttività utilizzando uno strumento di sviluppo snello ed efficiente Indice completo dell'ebook . Applicazione pratica del ciclo For . Visualizzare le lettere indovinate . Visualizzare le lettere non indovinate . Gestione di una parola indovinata . Activity game over
Il 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
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.
Master machine learning with SAS Viya! Machine learning can feel intimidating for new practitioners. Machine Learning with SAS Viya provides everything you need to know to get started with machine learning in SAS Viya, including decision trees, neural networks, and support vector machines. The analytics life cycle is covered from data preparation and discovery to deployment. Working with open-source code? Machine Learning with SAS Viya has you covered – step-by-step instructions are given on how to use SAS Model Manager tools with open source. SAS Model Studio features are highlighted to show how to carry out machine learning in SAS Viya. Demonstrations, practice tasks, and quizzes are included to help sharpen your skills. In this book, you will learn about: Supervised and unsupervised machine learning Data preparation and dealing with missing and unstructured data Model building and selection Improving and optimizing models Model deployment and monitoring performance
Videocorso Android Studio. Volume 3
Android Studio Videocorso. Volume 8
Corona SDK: sviluppare applicazioni per Android e iOS. Livello 1
Volume unico
Discovering SAS Viya
Python Crash Course
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 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. Nel secondo volume termineremo lo studio e l'approfondimento di un nuovo approccio alla programmazione a oggetti. Nel secondo esempio invece si focalizzeremo su due strumenti spesso molto utili: l'Alert Dialog per inviare messaggi di qualsiasi natura all'utente e il Set Activity Indicator per mostrare il caricamento o l'avanzamento di un processo. Passeremo quindi a un approfondimento sui widget per il controllo dell'interfaccia, strumenti molto utili a rendere i tuoi progetti più usabili e performanti. Affronteremo poi una tecnica di progettazione del file Config.Lua pensata per realizzare applicazioni universali. Il successivo esempio prevederà invece l'attivazione della vibrazione del dispositivo se presente, direttamente dal codice. Studieremo le funzioni di callback per il modulo, strumenti che ti permettono di rendere il codice più usabile se non desideri un approccio a oggetti. L'ultimo esempio invece sarà un approfondimento sulla generazione di numeri casuali, strumento molto utile ad esempio in simulazioni e videogames.
Contiene le 3 lezioni del videocorso base: 3 ore di videolezioni (in streaming e download) 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. Corona SDK è un potente framework 2D progettato nel mondo mobile per lo sviluppo specifico di giochi, ebook interattivi e applicazioni aziendali, in generale può essere utilizzato per realizzare qualsiasi idea e trasformarla in una app di altissimo pregio. Corona SDK non ha eguali nel dare agli sviluppatori di applicazioni mobili la capacità di sviluppare contenuti di alta qualità a velocità record. Ogni video è strutturato in obiettivi; ognuno degli obiettivi è propedeutico al

successivo e ti permetterà di accrescere progressivamente la tua conoscenza di Corona SDK 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. Nella prima lezione introdurremo il corso, la sua struttura e tutte le nozioni che apprenderai lezione dopo lezione. Inoltre imparerai a scaricare e a installare il framework di Corona SDK e prenderai confidenza con la sua interfaccia. Ci occuperemo quindi della scelta dell'editor per scrivere il codice e procederai con la scrittura del tuo primo programma con Corona SDK. Seguirà poi un'introduzione al linguaggio LUA partendo dal concetto di variabile. Nella seconda lezione continuerai lo studio della teoria del linguaggio LUA approfondendo gli operatori e gli snippet. Passeremo alla creazione di semplici oggetti geometrici attraverso linee disegnate nei tuoi progetti. Approfondirai poi le tabelle, i cicli e le funzioni. Attraverso gli oggetti newText imparerai infine a inserire il testo all'interno delle tue app. Nella terza lezione approfondiremo il file config.lua per apprendere come settare alcuni importanti parametri di configurazione per le app. Ci occuperemo poi delle immagini e dei punti di ancoraggio; con questi ultimi imparerai a posizionare in modo estremamente preciso gli oggetti. Passeremo a introdurre gli ascoltatori di eventi "Event Listener" e ci occuperemo dei gruppi, strumento importantissimo nello sviluppo di applicazioni con Corona SDK. In ultimo affronteremo l'evento touch e l'evento runtime, entrambe tipologie di "Event Listener".
NUOVA EDIZIONE AGGIORNATA Corona SDK è un potente framework 2D progettato nel mondo mobile per lo sviluppo specifico di giochi, ebook interattivi e applicazioni aziendali: in generale può essere utilizzato per realizzare qualsiasi idea e trasformarla in una app di altissimo pregio. Corona SDK non ha eguali nel dare agli sviluppatori di applicazioni mobili la capacità di sviluppare contenuti di alta qualità a velocità record. La vera rivoluzione di questo framework è però la possibilità di scrivere un solo codice e realizzare distribuzioni per device radicalmente diversi, come per esempio le famiglie iOS e Android, con tempi di sviluppo drasticamente migliorati e una resa finale che non ha eguali con nessun altro prodotto concorrente. Sviluppare con Corona vuol dire anche entrare a fare parte di una community molto affiatata e diffusa a livello mondiale. Entrare in contatto con sviluppatori esperti e disponibili è molto semplice così come trovare occasioni di collaborazioni e opportunità di lavoro. "Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS" di Mirco Baragiani ti guiderà con facilità ed efficacia all'utilizzo di questo framework. In ogni volume troverai tutorial dettagliati e ragionati, con cui potrai approfondire aspetti pratici e teorici, fino alla creazione di applicazioni multipiattaforma complete e perfettamente funzionanti. A chi si rivolge il corso . Ai principianti assoluti. . A chi ha già esperienza di sviluppo di applicazioni e vuole aumentare le proprie abilità. . A chi è alla ricerca di nuove opportunità professionali e di business. La struttura del corso . 10 livelli progressivi per 10 ebook. . Ogni ebook costituisce un livello: alla fine del livello avrai appreso importanti concetti e messo in pratica le tue conoscenze attraverso lo sviluppo di una o più applicazioni. . Istruzioni puntuali e specifiche per Android e iOS. . Ogni ebook è autoconclusivo e autonomo dagli altri. I contenuti e i tutorial sono progressivi. In ogni ebook . Oltre 100 pagine di tutorial passo passo e testo chiaro, semplice e pratico. . Approfondimenti, suggerimenti utili e sitografia. . Codice completo delle applicazioni realizzate. . Immagini dettagliate ed esplicative. LIVELLO 1 Primi passi con Corona SDK Imparerai: . A installare e configurare Corona SDK per Windows. . A installare e configurare Corona SDK per Android. . La scelta dell'editor, il simulatore e il pannello di controllo. . La tua prima applicazione Corona SDK per Android e iOS.
Published Nov 25, 2003 by Addison-Wesley Professional. Part of the Tools and Techniques for Computer Typesetting series. The series editor may be contacted at frank.mittelbach@latex-project.org. LaTeX is the text-preparation system of choice for scientists and academics, and is especially useful for typesetting technical materials. This popular book shows you how to begin using LaTeX to create high-quality documents. The book also serves as a handy reference for all LaTeX users. In this completely revised edition, the authors cover the LaTeX2? standard and offer more details, examples, exercises, tips, and tricks. They go beyond the core installation to describe the key contributed packages that have become essential to LaTeX processing. Inside, you will find: Complete coverage of LaTeX fundamentals, including how to input text, symbols, and mathematics; how to produce lists and tables; how to include graphics and color; and how to organize and customize documents Discussion of more advanced concepts such as bibliographical databases and BIBTeX, math extensions with AMS-LaTeX, drawing, slides, and letters Helpful appendices on installation, error messages, creating packages, using LaTeX with HTML and XML, and fonts An extensive alphabetized listing of commands and their uses New to this edition: More emphasis on LaTeX as a markup language that separates content and form--consistent with the essence of XML Detailed discussions of contributed packages alongside relevant standard topics In-depth information on PDF output, including extensive coverage of how to use the hyperref package to create links, bookmarks, and active buttons As did the three best-selling editions that preceded it, Guide to LaTeX, Fourth Edition, will prove indispensable to anyone wishing to gain the benefits of LaTeX. The accompanying CD-ROM is part of the TeX Live set distributed by TeX Users Groups, containing a full LaTeX installation for Windows, MacOSX, and Linux, as well as many extensions, including those discussed in the book.
0321173856B10162003
Corona SDK Videocorso. Modulo avanzato
Modulo intermedio. Volume 2
Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 2
Corona SDK Videocorso – Modulo base. Livello 2
Videocorso Android Studio. Volume 1

Learn how to access analytics from SAS Cloud Analytic Services (CAS) using R and the SAS Viya platform. SAS Viya : The R Perspective is a general-purpose introduction to using R with the SAS Viya platform. SAS Viya is a high-performance, fault-tolerant analytics architecture that can be deployed on both public and private cloud infrastructures. This book introduces an entirely new way of using SAS statistics from R, taking users step-by-step from installation and fundamentals to data exploration and modeling. SAS Viya is made up of multiple components. The central piece of this ecosystem is SAS Cloud Analytic Services (CAS). CAS is the cloud-based server that all clients communicate with to run analytical methods. While SAS Viya can be used by various SAS applications, it also enables you to access analytic methods from SAS, R, Python, Lua, and Java, as well as through a REST interface using HTTP or HTTPS. The R client is used to drive the CAS component directly using commands and actions that are familiar to R programmers. Key features of this book include: Connecting to CAS from R Loading, managing, and exploring CAS Data from R Executing CAS actions and processing the results Handling CAS action errors Modeling continuous and categorical data This book is intended for R users who want to access SAS analytics as well as SAS users who are interested in trying R. Familiarity with R would be helpful before using this book although knowledge of CAS is not required. However, you will need to have a CAS server set up and running to execute the examples in this book.
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 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. Nel terzo e ultimo volume del modulo base approfondiremo il file config.lua per apprendere come settare alcuni importanti parametri di configurazione per le app. Ci occuperemo poi delle immagini e dei punti di ancoraggio; con questi ultimi imparerai a posizionare in modo estremamente preciso gli oggetti. Passeremo a introdurre gli ascoltatori di eventi "Event Listener" e ci occuperemo dei gruppi, strumento importantissimo nello sviluppo di applicazioni con Corona SDK. In ultimo affronteremo l'evento touch e l'evento runtime, entrambe tipologie di "Event Listener".
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 seconda lezione del modulo base proseguiremo con l'approfondimento degli operatori e parleremo del costrutto if. Ci occuperemo delle stringhe, della loro dichiarazione e della formattazione di variabili numeriche all'interno di esse. Nella seconda parte parleremo del confronto tra stringhe e dell'utilizzo di codici Unicode per poi passare ai vettori e al ciclo for.
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
A Hands-On, Project-Based Introduction to Programming
The R Perspective
Programmazione LUA
Business Forecasting
Corona SDK Videocorso. Modulo base – Lezione 1
Machine Learning with SAS
Programmazione LUALa guida completa per Mac, Windows e LinuxArea51 Publishing
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 Con questo quarto volume entri nel modulo intermedio del videocorso Android Studio. Completerai, inizialmente, il layout del progetto su cui hai lavorato nel volume precedente, ricorrendo a un background di tipo drawable. Creerai quindi la logica della tua applicazione iniziando a programmare con il linguaggio Java. Imparerai a utilizzare le variabili e i differenti tipi di dato. Approfondirai ogni aspetto legato ai metodi e impiegherai gli intents. Conoscerai il ciclo di vita di una activity e ne potrai gestire le varie fasi adattandole al tuo progetto. In questo quarto volume del videocorso imparerai a Lezione 1 . Utilizzare un background drawable . Impiegare variabili in Java . Usare vari tipi di dato in Java Lezione 2 . Utilizzare i metodi e gli intents . Programmare la logica della tua applicazione . Gestire il ciclo di vita di una activity 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 . Il tuo primo progetto: indovina la parola (seconda parte) . Introduzione a Java: variabili e tipi (prima parte) . Introduzione a Java: variabili e tipi (seconda parte) . Introduzione a Java: metodi, le basi . Intents: le basi (prima parte) . Intents: le basi (seconda parte) . Ciclo di vita di una activity
Contiene videotutorial passo passo completi per la durata di un'ora circa di videocorso. Videocorsi in ebook: una modalità integrata per la fruizione di contenuti testuali e audio/video. All'interno dell'ebook trovi i link per i video in streaming e il testo riguardante la lezione. Puoi inoltre effettuare il download completo di tutti i video (60 minuti totali), per visualizzarli separatamente e autonomamente, andando alla sezione dedicata. In questa collana di videocorsi integrati in ebook troverai validi strumenti pratici che ti porteranno ad acquisire un'immediata capacità e consapevolezza di utilizzo per metterti nelle condizioni di sviluppare efficacemente con Corona SDK. Ogni video è strutturato in obiettivi; ognuno degli obiettivi è propedeutico al successivo e ti permetterà di accrescere progressivamente la tua conoscenza del framework e la tua capacità di sviluppare in modo autonomo applicazioni sempre più complesse e variegate. Se una lezione oppure un obiettivo non ti saranno subito chiari potrai rivederli tutte le volte che desideri senza limiti. Il modulo speciale "Tecniche per programmare videogiochi" intende fornirti validi strumenti, tecniche e strategie per implementare un videogioco con il framework Corona SDK. In questo secondo volume affronterai lo studio dello scrolling, un elemento presente in moltissimi videogiochi. Esistono sostanzialmente due tipologie di scrolling: a nastro (perpetuo) oppure a inseguimento di telecamera. Porremo poi l'attenzione sui particellari. Si tratta di piccole particelle generate a un quanto di tempo per creare una variegata tipologia di effetti: fuoco, fumo, liquidi, scintille etc. È possibile creare l'effetto con un editor esterno (tool web gratuito o software specializzato), oppure direttamente con le API di Corona SDK. Questa seconda soluzione è particolarmente indicata per gestire, ad esempio, i liquidi.
Modulo avanzato. Livello 2
Android Studio Videocorso. Volume 5