

Creare Web App Guida Pratica Per Sviluppare Web App

Thank you very much for downloading **Creare Web App Guida Pratica Per Sviluppare Web App** . Maybe you have knowledge that, people have look numerous times for their chosen readings like this Creare Web App Guida Pratica Per Sviluppare Web App , but end up in infectious downloads.

Rather than enjoying a good book with a cup of coffee in the afternoon, instead they cope with some malicious bugs inside their desktop computer.

Creare Web App Guida Pratica Per Sviluppare Web App is available in our digital library an online access to it is set as public so you can get it instantly.

Our books collection spans in multiple locations, allowing you to get the most less latency time to download any of our books like this one.

Kindly say, the Creare Web App Guida Pratica Per Sviluppare Web App is universally compatible with any devices to read

[COBIT Assessor Guide - Isaca 2011-12-31](#)

Game Programming in C++ - Sanjay Madhav 2018-03-06

Program 3D Games in C++: The #1 Language at Top Game Studios Worldwide C++ remains the key language at many leading game development studios. Since it's used throughout their enormous code bases, studios use it to maintain and improve their games, and look for it constantly when hiring new developers. Game Programming in C++ is a practical, hands-on approach to programming 3D video games in C++. Modeled on Sanjay Madhav's game programming courses at USC, it's fun, easy, practical, hands-on, and complete. Step by step, you'll learn to use C++ in all facets of real-world game programming, including 2D and 3D graphics, physics, AI, audio, user interfaces, and much more. You'll hone real-world skills through practical exercises, and deepen your expertise through start-to-finish projects that grow in complexity as you build your skills. Throughout, Madhav pays special attention to demystifying the math that all professional game developers need to know. Set up your C++ development tools quickly, and get started Implement basic 2D graphics, game updates, vectors, and game physics Build more intelligent games with widely used AI algorithms Implement 3D graphics with OpenGL, shaders, matrices, and transformations Integrate and mix audio, including 3D positional audio Detect collisions of objects in a 3D environment Efficiently respond to player input Build user interfaces, including Head-Up Displays (HUDs) Improve graphics quality with anisotropic filtering and deferred shading Load and save levels and binary game data Whether you're a working developer or a student with prior knowledge of C++ and data structures, Game Programming in C++ will prepare you to solve real problems with C++ in roles throughout the game development lifecycle. You'll master the language that top studios are hiring for—and that's a proven route to success.

Programmare con JavaScript - Darren Jones 2021-10-26T00:00:00+02:00

Un'introduzione facile, pratica e completa alla programmazione con JavaScript. Questa guida è l'ideale sia per chi desidera imparare a programmare un videogioco di successo o il nuovo fenomeno dei social media, sia per chi vuole semplicemente fare un po' di pratica partendo dalle basi. JavaScript è il linguaggio di programmazione più diffuso in assoluto

Sviluppo Web - Oscar R Frost 2020-08

Scopri come sviluppare per il Web dalla A alla Z! Vorresti imparare a strutturare una pagina web in tutte le sue parti? Come posso eliminare o modificare i campi di una tabella già inserita sul sito web? Vorrei imparare a curare la parte grafica di una pagina web, cosa devo fare? Se vuoi imparare a realizzare siti, pagine e applicazioni web dinamiche e di successo, curando sia la parte progettuale che quella grafica, questa raccolta è quello che fa per te! Grazie ai linguaggi HTML e PHP imparerai ad organizzare al meglio i contenuti, come inserire titoli, immagini e link. CSS ti permetterà di studiare nel dettaglio tutti gli aspetti per progettare un'interfaccia invitante e stimolante. Con il linguaggio JavaScript imparerai la creazione di valori e loro modifiche, la gestione di eventi e animazioni fino ad arrivare alla struttura vera e propria di una pagina Web. MySQL ti consentirà di creare, modificare oppure eliminare database da applicazioni o siti web, senza tralasciare l'installazione del server stesso. Tutto ciò passando dalla teoria fino alla pratica

grazie ai tantissimi esempi! Ecco che cosa otterrai da questa raccolta: I principi del linguaggio HTML e gli elementi che lo compongono Gli step per pianificare e strutturare una pagina web I passaggi per creare l'HTML e i contenuti visualizzati Come includere link e creare pagine interattive Aggiungere, rimuovere o modificare i valori CSS con JavaScript Gli step definire i margini, i bordi e i lati di un elemento Come impostare sfumature, i colori e le immagini di uno sfondo I passaggi per creare app a quiz Come impostare risposta giusta o errata in un'applicazione a quesiti Condizione IF ELSE - IF innestati - Ciclo FOR Come automatizzare un comportamento ogni volta che si indica tale codice Gli step per definire funzioni per restituire valori diversi I passaggi per realizzare tabelle e come inserire dati al loro interno Come modificare la struttura di una tabella dopo che è stata creata Come visualizzare i dati di una tabella: SELECT I passaggi per installare PHP in base ai diversi software Gli step per programmare con PHP Come gestire e creare variabili: array I procedimenti per visualizzare i risultati nella tua pagina web I passaggi per realizzare funzioni personalizzate E molto di più! Chiunque può creare siti web ma per realizzare pagine di successo in tutte le sue componenti è necessario studiare tutti i meccanismi che si celano dietro ai linguaggi HTML, PHP, CSS, JavaScript e MySQL Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"!

La start-up digitale. Guida pratica step by step. Dall'idea al mercato per il successo: dall'idea all'exit - Cheryl Rickman 2013-05-30T00:00:00+02:00

1060.239

[Sviluppare applicazioni con Angular](#) - Vincenzo Giacchina 2017-04-18T00:00:00+02:00

Angular è un framework realizzato da Google che semplifica lo sviluppo front-end di applicazioni web e mobile. Questo libro ne insegna l'utilizzo da un punto di vista teorico e pratico. L'obiettivo è mostrare al lettore la potenza e l'efficienza di Angular, seguendo tutti i passi che permettono di progettare e realizzare un'applicazione completa. I primi capitoli illustrano l'architettura del framework e il paradigma di sviluppo MVC. Quindi viene presentato il linguaggio TypeScript, fondamentale per lavorare con Angular. A questo punto si passa alla pratica, implementando i vari componenti dell'applicazione. Esaminate alcune funzionalità avanzate che riguardano temi importanti come la fase di test e l'uso di API, il testo termina presentando Ionic2 che consente di trasformare un'applicazione web in un'app mobile.

Node.js - Azat Mardan 2019-10-25T00:00:00+02:00

Imparate come creare un'ampia gamma di applicazioni web reali e scalabili usando un toolkit di sviluppo professionale. Se già conoscete le basi di Node.js, ora è giunto il momento per scoprire come portarle a livello di produzione, avvalendovi del vasto ecosistema di package. Grazie a questo libro lavorerete con un'ampia collezione di standard e framework, e scoprirete come questi elementi possono vivere tutti insieme. Questo volume vi guida dall'installazione di tutti i moduli necessari alla scrittura di applicazioni web full-stack. Sfrutterete la potenza dei framework Express.js e Hapi, oltre al database MongoDB con Mongoose e Mongoose. Lavorerete con i template engine Pug e Handlebars, i linguaggi Stylus e LESS CSS, le librerie OAuth ed Everyauth, oltre a Socket.IO e Derby, analizzando tutto ciò che serve. Node.js. Guida per lo sviluppatore è interamente aggiornato per ES6/ES2015 e spiega anche come eseguire il deployment su Heroku e AWS, come demonizzare le app e scrivere API REST. Creerete applicazioni full-stack reali e funzionanti, a partire da zero, e scoprirete come scrivere i vostri moduli Node.js, oltre a come

pubblicarli su npm.

Python Tutorial - Guido Rossum 2018-06-19

Python is an easy to learn, powerful programming language. It has efficient high-level data structures and a simple but effective approach to object-oriented programming. Python's elegant syntax and dynamic typing, together with its interpreted nature, make it an ideal language for scripting and rapid application development in many areas on most platforms. The Python interpreter and the extensive standard library are freely available in source or binary form for all major platforms from the Python Web site, <https://www.python.org/>, and may be freely distributed. The same site also contains distributions of and pointers to many free third party Python modules, programs and tools, and additional documentation. The Python interpreter is easily extended with new functions and data types implemented in C or C++ (or other languages callable from C). Python is also suitable as an extension language for customizable applications. This tutorial introduces the reader informally to the basic concepts and features of the python language and system. It helps to have a Python interpreter handy for hands-on experience, but all examples are self contained, so the tutorial can be read off-line as well. For a description of standard objects and modules, see [library-index](#). [reference-index](#) gives a more formal definition of the language. To write extensions in C or C++, read [extending-index](#) and [c-api-index](#). There are also several books covering Python in depth. This tutorial does not attempt to be comprehensive and cover every single feature, or even every commonly used feature. Instead, it introduces many of Python's most noteworthy features, and will give you a good idea of the language's flavor and style. After reading it, you will be able to read and write Python modules and programs, and you will be ready to learn more about the various Python library modules described in [library-index](#). The Glossary is also worth going through.

Step By Step Java GUI With JDBC & MySQL : Practical approach to build database desktop application with project based examples - Hamzan Wadi

This book comes as an answer for students, lecturers, or the general public who want to learn Java GUI programming starting from scratch. This book is suitable for beginner learners who want to learn Java GUI programming from the basic to the database level. This book is also present for JAVA learners who want to increase their level of making GUI-based database applications for small, medium, or corporate businesses level. The discussion in this book is not wordy and not theoretical. Each discussion in this book is presented in a concise and clear brief, and directly to the example that implements the discussion. Beginner learners who want to learn through this book should not be afraid of losing understanding of the programming concepts, because this book in detail discusses the concepts of Java programming from the basic to the advanced level. By applying the concept of learning by doing, this book will guide you step by step to start Java GUI programming from the basics until you are able to create database applications using JDBC and MySQL. Here are the material that you will learn in this book. CHAPTER 1 : This chapter will give you brief and clear introduction about how to create desktop application using Java GUI starting from how to setup your environments, create your first project, understand various control for your form, and understand how to interact with your form using event handling. CHAPTER 2 : This chapter will discuss clearly about the concept and the implementatiton of data types and variables in Java GUI. CHAPTER 3 : This chapter will discuss in detail about how to make decisions or deal with a condition in the program. This chapter is the first step to deeper understanding of logics in programming. This chapter specifically discusses relational operators and logical operators, if statements, if-else statements, and switch-case statements, and how to implement all of these conditional statements using Java GUI. CHAPTER 4 : This chapter will discuss in detail the looping statements in Java including for statement, while statement, do-while statement, break statement, and continue statement. All of these looping statements will be implemented using Java GUI. CHAPTER 5 : This chapter will discuss how to use methods to group codes based on their funcitonality. This discussion will also be the first step for programmers to learn how to create efficient program code. This chapter will discuss in detail the basics of methods, methods with return values, how to pass parameters to methods, how to overload your methods, and how to make recursive methods. CHAPTER 6 : This chapter will discuss in detail how to create and use arrays, read and write file operations, and how to display data stored in arrays or files in graphical form. CHAPTER 7 : This chapter will discuss in detail the basics of MySQL, how to access databases using JDBC and MySQL, and how to perform CRUD operations using

JDBC and MySQL. CHAPTER 8 : In this chapter we will discuss more about Java GUI programming. This chapter will discuss in detail about how to make a program that consists of multi forms, how to create MDI application, and how to create report using iReport with data stored in a database.

Cloud Native Patterns - Cornelia Davis 2019-05-12

Summary Cloud Native Patterns is your guide to developing strong applications that thrive in the dynamic, distributed, virtual world of the cloud. This book presents a mental model for cloud-native applications, along with the patterns, practices, and tooling that set them apart. Purchase of the print book includes a free eBook in PDF, Kindle, and ePub formats from Manning Publications. About the Technology Cloud platforms promise the holy grail: near-zero downtime, infinite scalability, short feedback cycles, fault-tolerance, and cost control. But how do you get there? By applying cloudnative designs, developers can build resilient, easily adaptable, web-scale distributed applications that handle massive user traffic and data loads. Learn these fundamental patterns and practices, and you'll be ready to thrive in the dynamic, distributed, virtual world of the cloud. About the Book With 25 years of experience under her belt, Cornelia Davis teaches you the practices and patterns that set cloud-native applications apart. With realistic examples and expert advice for working with apps, data, services, routing, and more, she shows you how to design and build software that functions beautifully on modern cloud platforms. As you read, you will start to appreciate that cloud-native computing is more about the how and why rather than the where. What's inside The lifecycle of cloud-native apps Cloud-scale configuration management Zero downtime upgrades, versioned services, and parallel deploys Service discovery and dynamic routing Managing interactions between services, including retries and circuit breakers About the Reader Requires basic software design skills and an ability to read Java or a similar language. About the Author Cornelia Davis is Vice President of Technology at Pivotal Software. A teacher at heart, she's spent the last 25 years making good software and great software developers. Table of Contents PART 1 - THE CLOUD-NATIVE CONTEXT You keep using that word: Defining "cloud-native" Running cloud-native applications in production The platform for cloud-native software PART 2 - CLOUD-NATIVE PATTERNS Event-driven microservices: It's not just request/response App redundancy: Scale-out and statelessness Application configuration: Not just environment variables The application lifecycle: Accounting for constant change Accessing apps: Services, routing, and service discovery Interaction redundancy: Retries and other control loops Fronting services: Circuit breakers and API gateways Troubleshooting: Finding the needle in the haystack Cloud-native data: Breaking the data monolith

Docker - Serena Sensini 2020-10-02T00:00:00+02:00

I container Docker permettono di impacchettare e rilasciare un'applicazione corredata da tutti i suoi componenti funzionali e hanno cambiato la catena di fornitura del software sia nelle piccole che nelle grandi imprese, rivoluzionando il modo in cui società come Spotify, Netflix ed Expedia distribuiscono le loro soluzioni. A partire da un'introduzione ai fondamenti di Docker e dalla creazione di un ambiente di lavoro, questa guida pratica approfondisce i concetti di container e immagini, esplorando in seguito argomenti come la gestione dei dati, il networking, l'orchestrazione e la sicurezza. Dopo aver appreso gli strumenti e le best practice per lavorare con Docker, il lettore scopre infine come gestire più container nello stesso momento utilizzando Kubernetes e le funzionalità su servizi cloud come Amazon Web Services (AWS), Azure e Google Compute Engine (GCE). Ricco di istruzioni passo passo ed esempi pratici, il manuale mostra come sfruttare Docker per costruire e distribuire applicazioni con semplicità, flessibilità ed efficienza.

Unity - Gabriele Carboni 2018-11-09T00:00:00+01:00

Il manuale si propone di fornire uno strumento di facile comprensione per iniziare a utilizzare Unity in pochissimo tempo. Tecniche di importazione e gestione del 3D, rendering in real time e uso del linguaggio C-Sharp (C#) per creare applicativi sorprendenti. Unity è lo strumento indispensabile per creare videogame e applicativi multiplatforma. In particolare è irrinunciabile per progetti di realtà aumentata e virtuale. I contenuti sono frutto dell'esperienza diretta dell'autore e alcune delle soluzioni indicate nel libro, difficilmente rintracciabili altrove, scaturiscono proprio dal lavoro sul campo.

Arduino For Dummies - John Nussey 2013-04-29

The quick, easy way to leap into the fascinating world of physical computing This is no ordinary circuit board. Arduino allows anyone, whether you're an artist, designer, programmer or hobbyist, to learn about

and play with electronics. Through this book you learn how to build a variety of circuits that can sense or control things in the real world. Maybe you'll prototype your own product or create a piece of interactive artwork? This book equips you with everything you'll need to build your own Arduino project, but what you make is up to you! If you're ready to bring your ideas into the real world or are curious about the possibilities, this book is for you. ? Learn by doing ? start building circuits and programming your Arduino with a few easy to follow examples - right away! ? Easy does it ? work through Arduino sketches line by line in plain English, to learn of how they work and how to write your own ? Solder on! ? Only ever used a breadboard in the kitchen? Don't know your soldering iron from a curling iron? No problem, you'll be prototyping in no time ? Kitted out ? discover new and interesting hardware to make your Arduino into anything from a mobile phone to a geiger counter! ? Become an Arduino savant ? learn all about functions, arrays, libraries, shields and other tools of the trade to take your Arduino project to the next level. ? Get social ? teach your Arduino to communicate with software running on a computer to link the physical world with the virtual world It's hardware, it's software, it's fun! Start building the next cool gizmo with Arduino and Arduino For Dummies.

Creare una web application con Java in 24h - Manelli Luciano 2017-05-31

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

ANGULAR - Oscar R. Frost 2020-11-13

Scopri come dare interattività alle pagine web e realizza applicazioni di successo con Angular JS! Ti piacerebbe realizzare e personalizzare pagine web? Vuoi scoprire quali sono i passaggi da eseguire per creare un'applicazione semplice e funzionante? Vorresti imparare a programmare con il linguaggio Angular JS? Conoscere Angular JS è fondamentale se si vuole diventare un programmatore web di successo. Tale linguaggio di programmazione permette infatti creare, realizzare e pianificare applicazioni web sofisticate e funzionali. Grazie a questo libro potrai scoprire tutte le funzioni e le caratteristiche di Angular JS. Una prima parte viene dedicata alle principali proprietà e particolarità di tale linguaggio di programmazione per poi passare alla sua installazione e a tutte le sue funzionalità. Al termine di ogni capitolo, sono presenti tanti esempi ed esercizi in modo da permettere al lettore un apprendimento immediato e per poter mettere in pratica in modo efficace il linguaggio Angular JS. Al termine della lettura sarai in grado di elaborare, sviluppare e personalizzare applicazioni web dinamiche e funzionali! Ecco che cosa otterrai da questo libro: Le basi del linguaggio Angular JS Framework Come scaricare ed installare Angular JS I passaggi per la creazione di un'applicazione Direttive ed espressioni: tipi e caratteristiche Design pattern: soluzioni per problemi ricorrenti I controller Angular JS Filtri e moduli: le loro funzionalità I moduli: le loro funzionalità Modifica del layout Esempi pratici E molto di più! Angular JS è un framework facile da utilizzare anche per chi si avvicina per la prima volta al mondo della programmazione web. Se vuoi progettare e realizzare gestionali, applicazioni e siti web, questo libro è quello che ti serve! Inizia ora!

Python - Daniel E Miller 2021-01-05

Impara a programmare con Python! Vorresti imparare a programmare con Python e scoprire tutti i suoi campi di utilizzo? Ti piacerebbe saper gestire i dati all'interno di un'applicazione? Vorresti dare vita ad

applicazioni web, ma non sai da dove iniziare? Python è un linguaggio di programmazione utile per la realizzazione di sistemi software complessi. Il suo successo è principalmente dovuto ai suoi molteplici campi di utilizzo. Può infatti essere utilizzato per la creazione di app, giochi multimediali, interfacce grafiche e per la realizzazioni di siti web funzionali. Grazie a questo libro potrai imparare a programmare con Python. Dopo una prima introduzione che permette di capire i vantaggi di tale linguaggio, verranno spiegati i passaggi della programmazione ad oggetti fino ad arrivare alla spiegazione dettagliata degli argomenti considerati più complessi anche dai programmatori più esperti. Tanti concetti teorici che vengono applicati e sviluppati in programmi completi. Il manuale è valorizzato da esempi di codice, verifiche di preparazione e casi studio che permettono di elaborare strategie di utilizzo e di mettere subito in pratica la teoria studiata. Ecco che cosa otterrai da questo libro: Perché utilizzare Python per programmare La sintassi e i suoi campi di utilizzo I passaggi per la programmazione ad oggetti Manipolare i testi lavorando con le stringhe Gli step per la creazione di liste ed elenchi La realizzazione di dizionari per associare insieme di valori Come leggere e scrivere clip audio, documenti excel, messaggi di posta elettronica Funzioni, moduli e classi Come gestire possibili errori Esercizi pratici e verifiche di apprendimento E molto di più! Grazie alla sua versatilità, semplicità, potenza e molteplicità di utilizzo, Python è divenuto uno dei linguaggi più diffusi e usati nel mondo dell'informatica e della programmazione. Scopri subito i suoi segreti e impara a programmare! Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"!

Leadership responsabile. Le 10 regole per essere leader nell'economia della conoscenza - Sansone 2016

Manuale di sopravvivenza per UX designer - Matteo Di Pascale 2019-03-15T00:00:00+01:00

opo aver letto il Manuale di sopravvivenza per UX designer sarete equipaggiati di nozioni, tecniche e atteggiamenti per affrontare a viso aperto un qualsiasi progetto di user experience design nella vita reale. Una guida pensata per professionisti del settore creativo, graphic designer, product designer e art director - ma anche imprenditori, startupper, project manager - che hanno bisogno di comprendere e applicare il processo di UX. Grazie a questo manuale potranno resistere (e combattere!) nel mondo del lavoro vero, fatto di clienti con idee poco chiare e spesso privi di budget adeguati, direttori creativi che gridano e lanciano sedie per la stanza, e advisor poco qualificati che usano acronimi a sproposito e portano le startup del tutto fuori strada. È uno strumento concreto e versatile: trasmette metodologie pratiche e racconta situazioni realmente vissute in cui è facile identificarsi, e aprirà tutte le porte della progettazione per l'utente.

Flutter Cookbook - Simone Alessandria 2021-06-18

This book helps you use the open-source Flutter framework for building native mobile apps using Dart. You'll learn about Dart programming and add functionalities to your Android and iOS apps for truly native performance. The book also covers recipes for solving almost any issue that you may face while developing multi-platform applications.

Te lo do' io il bud-jet! Fare Formazione con il Pensiero Caotico. Dopo il pensiero logico, il parallelo o divergente, ecco finalmente quello caotico-divertente - Walter Loi

2015-10-21T00:00:00+02:00

1065.124

Il capo doc. Gestire con efficacia i rapporti con le persone - Doneddu 2014

Eloquent JavaScript - Marijn Haverbeke 2011-01-15

JavaScript is at the heart of almost every modern Web application, whether it's Google Apps, Twitter, or the newest browser-based game. Though it's simple for beginners to pick up and play with, JavaScript is not a toy—it's a flexible and complex language that can be used to build full-scale applications. Eloquent JavaScript dives into this flourishing language and teaches you to write code that's beautiful and effective. By immersing you in example code and encouraging experimentation right from the start, the author quickly gives you the tools you need to build your own programs. As you follow along with examples like an artificial life simulation and a version of the classic game Sokoban, you'll learn to: -Understand the essential elements of programming: syntax, control, and data -Use object-oriented and functional

programming techniques to organize and clarify your programs -Script the browser and make basic Web applications -Work with tools like regular expressions and XMLHttpRequest objects And since programming is an art that's best learned by doing, all example code is available online in an interactive sandbox for you to experiment with. With Eloquent JavaScript as your guide, you can tweak, expand, and modify the author's code, or throw it away and build your own creations from scratch. Before you know it, you'll be fluent in the language of the Web.

Far parlare i numeri - Alessandro Mattavelli 2014-01-08T00:00:00+01:00
210.8

React.js Essentials - Artemij Fedosejev 2015-08-27

A fast-paced guide to designing and building scalable and maintainable web apps with React.js About This Book Build maintainable and performant user interfaces for your web applications using React.js Create reusable React.js components to save time and effort in maintaining your user interfaces Learn how to build a ready-to-deploy React.js web application, following our step-by-step tutorial Who This Book Is For If you're a front-end developer with knowledge of jQuery and its libraries, along with frameworks, such as Angular.JS and Backbone.JS, or native JavaScript development, and you wish to use the fastest web user interface library there is, then this book is ideal for you. What You Will Learn Install powerful React.js tools to make development much more efficient Create React elements with properties and children Get started with stateless and stateful React components Use JSX to speed up your React.js development process Add reactivity to your React components with lifecycle methods Integrate your React components with other JavaScript libraries Utilize the Flux application architecture with your React components Test your React components with Jest test framework In Detail Building web applications with maintainable and performant user interfaces is a challenge that many have faced for more than a decade, but no one has risen to this challenge quite like React.js. Today React.js is used by Facebook, Instagram, Khan Academy, and Imperial College London, to name a few. Many new users recognize the benefits of React.js and adopt it in their own projects, forming a fast-growing community. The speed at which React.js has evolved promises a bright future for those who invest in learning it today. React.js Essentials will take you on a fast-paced journey through building your own maintainable React.js application. Begin by exploring how you can create single and multiple user interface elements. Create stateless and stateful components and make them reactive, learn to interact between your components and lifecycle methods and gauge how to effectively integrate your user interface components with other JavaScript libraries. Delve deep into the core elements of the Flux architecture and learn how to manage your application using stores. Finish by going that extra mile with the Jest test framework, running multiple tests on your application and find solutions to scale it further without complexity. Style and approach The book adopts a step-by-step, hands-on approach with ample codes to ensure you learn React.js at a fast pace.

Lean relationships. Come sviluppare relazioni snelle in azienda - Di Lenna 2014

Java - Walter J. Savitch 2004

Best-selling author, Walter Savitch, uses a conversational style to teach programmers problem solving and programming techniques with Java. Readers are introduced to object-oriented programming and important computer science concepts such as testing and debugging techniques, program style, inheritance, and exception handling. It includes thorough coverage of the Swing libraries and event driven programming. The Java coverage is a concise, accessible introduction that covers key language features. Thorough early coverage of objects is included, with an emphasis on applications over applets. The author includes a highly flexible format that allows readers to adapt coverage of topics to their preferred order. Although the book does cover such more advanced topics as inheritance, exception handling, and the Swing libraries, it starts from the beginning, and it teaches traditional, more basic techniques, such as algorithm design. The volume provides concise coverage of computers and Java objects, primitive types, strings, and interactive I/O, flow of control, defining classes and methods, arrays, inheritance, exception handling, streams and file I/O, recursion, window interfaces using swing objects, and applets and HTML. For Programmers.

React Native - Oscar R Frost 2020-08-29

Scopri come sviluppare e realizzare applicazioni mobile per tutti i sistemi operativi con il linguaggio React

Native! Ti piacerebbe scoprire tutte le funzionalità del linguaggio di programmazione React Native? Come posso organizzare e gestire al meglio lo stile di un'app? Cosa è necessario fare per realizzare applicazioni utilizzabili su tutti i sistemi operativi? React Native permette di realizzare applicazioni di qualità su tutte le piattaforme. Tutto ciò in meno tempo, meno costo e più qualità. Proprio per questo motivo tale linguaggio di programmazione sta trovando sempre più spazio nel mondo del web e dello sviluppo di app mobile. Grazie a questo libro imparerai tutti i passaggi e tutte le modalità per la creazione di app multiplatforma e applicazioni web attraverso l'utilizzo di React Native. Dopo una prima parte introduttiva in cui viene spiegato il perché è importante programmare con React Native, quali sono i pro e i contro e le principali basi, capitolo dopo capitolo, scoprirai tutte le sue funzionalità. Imparerai a creare e gestire i dati, organizzare e applicare gli stili per rendere eccezionale un'applicazione mobile. Dopo aver letto questo manuale e fatto un po' di pratica, sarai in grado di creare e distribuire applicazioni mobile complete sia per iOS che per Android! Ecco che cosa otterrai da questo libro: Perché programmare con React Native Gli elementi costitutivi di React Native: le basi I pro e i contro di tale linguaggio di programmazione I componenti di React Native Come creare e gestire i dati: uso dello stato Il funzionamento delle props I passaggi per agganciare componenti React a diverse specifiche Come funziona il ciclo di vita di un componente Gli step per gestire al meglio lo stile di un'applicazione Come organizzare gli stili I passaggi per la creazione di un app Layout dei componenti Le dimensioni degli stili in base ai vari sistemi operativi E molto di più! React Native ti permetterà di realizzare un'app mobile fluida con un'interfaccia altamente reattiva, inoltre potrai riutilizzare il codice. Programmare con tale linguaggio ti consentirà di risparmiare tempo e trasformare il progetto web in un'applicazione mobile funzionale e di successo! Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"!

Web Development - Alberto Ferrati 2021-01-05

Scopri tutti gli aspetti della programmazione e realizza siti di successo grazie a: HTML, CSS, PHP, MySQL e Python Vorresti imparare a utilizzare al meglio i più famosi linguaggi di programmazione? Ti piacerebbe conoscere tecniche e metodi per definire il design dei siti internet? Come posso lavorare con i dati per creare app di successo? La programmazione è uno degli aspetti più in crescita del settore informatico. Per poter creare applicazioni di successo, realizzare siti dinamici e curare l'aspetto grafico delle pagine web è indispensabile conoscere e studiare i più efficienti linguaggi di programmazione. Grazie a questa raccolta ti verrà fornita una conoscenza approfondita di tutti i principali linguaggi di programmazione: Html, Php, CSS, Python e MySql in modo da poter realizzare siti e applicazioni di successo in tutte le loro componenti. L'approccio utilizzato è graduale, in modo da poter assimilare al meglio i contenuti. Non solo teoria ma anche tanti esempi di codici, immagini e casi studi spiegati dettagliatamente per mettere subito in pratica ciò che è stato spiegato. La guida è infatti redatta con lo scopo di rendere più semplice e immediato l'apprendimento. Alla fine della lettura avrete in mano tutte le competenze necessarie per progettare, pianificare e gestire un sito web funzionante e proficuo! Ecco che cosa otterrai da questa raccolta: Che cosa è HTML e le sue principali caratteristiche Come strutturare i contenuti con HTML e gli step per pianificare e strutturare una pagina web I principali tag di HTML e come utilizzarli Come utilizzare i web font Le regole di sintassi e di formattazione Come definire e tenere aggiornato un sommario Il metodo per allineare stringhe nelle dichiarazioni Gli step definire lo stile dell'intestazione della pagina su CSS I passaggi per installare PHP su Mac OSX, Windows e Linux Come trovare risposte a problemi di sviluppo su Google Come impostare le variabili ed utilizzare l'operatore di assegnazione Gli step per installare Python sui diversi sistemi operativi Come leggere il codice sorgente ed eseguirlo I passaggi per programmare con Python e per creare automatizzazioni ripetitive Come aprire, gestire e lavorare al meglio i file con Python I messaggi d'errore che Python invia quando rivela un'anomalia: come gestirli Cosa è il linguaggio SQL e le principali funzioni I diversi tipi di dati riconosciuti da MySQL I passaggi per definire tabelle, come strutturarle, modificarle e come recuperare i dati E molto di più! Sviluppare e realizzare applicazioni per il web richiede competenza e studio, grazie a questa guida tutto ciò diventa possibile! Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"!

Flutter Projects - Simone Alessandria 2020-04-07

Learn Flutter and the Dart programming language by building impressive real-world mobile applications for Android and iOS Key Features Learn cross-platform mobile development with Flutter and Dart by

building 11 real-world apps Create wide array of mobile projects such as 2D game, productivity timer, movie browsing app, and more Practical projects demonstrating Flutter development techniques with tips, tricks, and best practices Book Description Flutter is a modern reactive mobile framework that removes a lot of the complexity found in building native mobile apps for iOS and Android. With Flutter, developers can now build fast and native mobile apps from a single codebase. This book is packed with 11 projects that will help you build your own mobile applications using Flutter. It begins with an introduction to Dart programming and explains how it can be used with the Flutter SDK to customize mobile apps. Each chapter contains instructions on how to build an independent app from scratch, and each project focuses on important Flutter features. From building Flutter Widgets and applying animations to using databases (SQLite and Firebase), you'll build on your knowledge through the chapters. As you progress, you'll learn how to connect to remote services, integrate maps, and even use Flare to create apps and games in Flutter. Gradually, you'll be able to create apps and games that are ready to be published on the Google Play Store and the App Store. In the concluding chapters, you'll learn how to use the BLoC pattern and various best practices related to creating enterprise apps with Flutter. By the end of this book, you will have the skills you need to write and deliver fully functional mobile apps using Flutter. What you will learn Design reusable mobile architectures that can be applied to apps at any scale Get up to speed with error handling and debugging for mobile application development Apply the principle of 'composition over inheritance' to break down complex problems into many simple problems Update your code and see the results immediately using Flutter's hot reload Identify and prevent bugs from reappearing with Flutter's developer tools Manage an app's state with Streams and the BLoC pattern Build a simple web application using Flutter Web Who this book is for This book is for mobile developers and software developers who want to learn Flutter to build state-of-the-art mobile apps. Although prior experience with Dart programming or Flutter is not required, knowledge of object-oriented programming (OOP), data structures and software design patterns will be beneficial.

Kotlin In-depth [Vol-II] - Sedunov Aleksei 2020-03-07

Master the concise and expressive power of a pragmatic multi-paradigm language for JVM, Android and beyond Key Features a- Language fundamentals a- Object-oriented and functional programming with Kotlin a- Kotlin standard library a- Building domain-specific languages a- Using Kotlin for Web development a- Kotlin for Android platform a- Coroutine-based concurrency Description The purpose of this book is to guide a reader through the capabilities of the Kotlin language and give examples of using it for development of various applications be it desktop, mobile or Web. Although our primary focus is on the JVM and Android, the knowledge we're sharing here to various extents applies to other Kotlin-supported platforms such as JavaScript, native and even multi-platform applications. The book starts with an introduction to language and its ecosystem that will give you an understanding of the key ideas behind Kotlin design, introduce you to the Kotlin tooling and present you the basic language syntax and constructs. In the next chapters we'll get to know the multi-paradigm nature of Kotlin which allows you to create powerful abstractions by combining various aspects of functional and object-oriented programming. We'll talk about using common Kotlin APIs such as the standard library, reflection, and coroutine-based concurrency as well as the means for creating your own flexible APIs based on domain-specific languages. In the concluding chapters, we'll give examples of using Kotlin for more specialized tasks such as testing, building Android applications, Web development and creating microservices. What will you learn By the end of the book, you'll obtain a thorough knowledge of all basic aspects of Kotlin programming. You'll be able to create a flexible and reusable code by taking advantage of object-oriented and functional features, use Kotlin standard library, compose your own domain-specific languages, write asynchronous code using Kotlin coroutines library as well. You'll also have a basic understanding of using Kotlin for writing test code, web applications and Android development. This knowledge will also give you a solid foundation for deeper learning of related development platforms, tools and frameworks. Who this book is for The book is primarily aimed at developers familiar with Java and JVM and willing to get a firm understanding of Kotlin while having little to no experience in that language. Discussion of various language features will be accompanied, if deemed necessary, by comparisons with their Java's analogs which should simplify Java-to-Kotlin transition. Most of the material, however, is rather Java-agnostic and should be beneficial even without prior Java knowledge.

In general, experience in object-oriented or functional paradigm is a plus, but not required. Table of Contents 10. Annotations and Reflection 11. Domain-Specific Languages 12. Java Interoperability 13. Concurrency 14. Testing with Kotlin 15. Android Applications 16. Web Development with Ktor 17. Building Microservices About the Author Aleksei Sedunov has been working as a Java developer since 2008. After joining JetBrains in 2012 he's been actively participating in the Kotlin language development focusing on IDE tooling for the IntelliJ platform. Currently, he's working in a DataGrip team, a JetBrains Database IDE, carrying on with using Kotlin as the main development tool. His LinkedIn Profile:

<https://www.linkedin.com/in/alexey-sedunov-8554a530/>

Flutter For Dummies - Barry Burd 2020-08-04

Create awesome iOS and Android apps with a single tool! Flutter is an app developer's dream come true. With Google's open source toolkit, you can easily build beautiful apps that work across platforms using a single codebase. This flexibility allows you to get your work out to the widest possible audience. With Flutter already being used by thousands of developers worldwide in a market where billions of apps are downloaded every year, now is the right time to get ahead of the curve with this incredible tool. Flutter for Dummies is your friendly, ground-up route to creating multi-platform apps. From how to construct your initial frameworks to writing code in Dart, you'll find the essentials you need to ride the Flutter revolutionary wave to success. This book includes how to create an intuitive and stunning UI, add rich interactivity, and easily pull in data. You'll also see how Flutter features like Hot Reload—providing sub-second refreshes as you refine your work—help you make sure your app is a delight to use. Start simple: follow steps to build a basic app It's alive! Keep connected to online data It moves! Make things fun with animated features Get the word out: use tips to expand your audience Whether you're a fledgling developer or an expert wanting to add a slick feather to your programming cap, join the Flutter revolution now and soar above the rest!

React 17 Design Patterns and Best Practices - Carlos Santana Roldan 2021-05-17

React is an open-source JavaScript library that is used for building user interfaces or UI components. This React book is designed to take you through the most valuable design patterns in React, helping you learn how to apply design patterns and best practices in real-world scenarios.

Learning React - Alex Banks 2020-06-12

If you want to learn how to build efficient React applications, this is your book. Ideal for web developers and software engineers who understand how JavaScript, CSS, and HTML work in the browser, this updated edition provides best practices and patterns for writing modern React code. No prior knowledge of React or functional JavaScript is necessary. With their learning road map, authors Alex Banks and Eve Porcello show you how to create UIs that can deftly display changes without page reloads on large-scale, data-driven websites. You'll also discover how to work with functional programming and the latest ECMAScript features. Once you learn how to build React components with this hands-on guide, you'll understand just how useful React can be in your organization. Understand key functional programming concepts with JavaScript Look under the hood to learn how React runs in the browser Create application presentation layers with React components Manage data and reduce the time you spend debugging applications Incorporate React Hooks to manage state and fetch data Use a routing solution for single-page application features Learn how to structure React applications with servers in mind

JavaScript: The Definitive Guide - David Flanagan 2020-05-14

For web developers and other programmers interested in using JavaScript, this bestselling book provides the most comprehensive JavaScript material on the market. The seventh edition represents a significant update, with new information for ECMAScript 2020, and new chapters on language-specific features. JavaScript: The Definitive Guide is ideal for experienced programmers who want to learn the programming language of the web, and for current JavaScript programmers who want to master it.

Ionic 5 - Serena Sensini 2020-08-28 T00:00:00+02:00

In questo manuale lo sviluppatore si mette alla prova con il mondo delle app mobile, attraverso un framework molto versatile, che consente di creare delle applicazioni partendo da zero: dai concetti di base all'utilizzo dei diversi elementi per costruire un'app robusta, accattivante e cross-platform. Ionic è uno strumento estremamente utile per chi ha già sviluppato applicazioni web, ma anche per chi ha poche basi e

vuole cimentarsi nello sviluppo di un'app senza dover gestire due diverse piattaforme

Machine Learning For Dummies - John Paul Mueller 2021-02-09

One of Mark Cuban's top reads for better understanding A.I. (inc.com, 2021) Your comprehensive entry-level guide to machine learning While machine learning expertise doesn't quite mean you can create your own Turing Test-proof android—as in the movie Ex Machina—it is a form of artificial intelligence and one of the most exciting technological means of identifying opportunities and solving problems fast and on a large scale. Anyone who masters the principles of machine learning is mastering a big part of our tech future and opening up incredible new directions in careers that include fraud detection, optimizing search results, serving real-time ads, credit-scoring, building accurate and sophisticated pricing models—and way, way more. Unlike most machine learning books, the fully updated 2nd Edition of Machine Learning For Dummies doesn't assume you have years of experience using programming languages such as Python (R source is also included in a downloadable form with comments and explanations), but lets you in on the ground floor, covering the entry-level materials that will get you up and running building models you need to perform practical tasks. It takes a look at the underlying—and fascinating—math principles that power machine learning but also shows that you don't need to be a math whiz to build fun new tools and apply them to your work and study. Understand the history of AI and machine learning Work with Python 3.8 and TensorFlow 2.x (and R as a download) Build and test your own models Use the latest datasets, rather than the worn out data found in other books Apply machine learning to real problems Whether you want to learn for college or to enhance your business or career performance, this friendly beginner's guide is your best introduction to machine learning, allowing you to become quickly confident using this amazing and fast-developing technology that's impacting lives for the better all over the world.

Sviluppo Applicazioni Web - Oscar R Frost 2020-07-31

Scopri come realizzare applicazioni e siti web con il linguaggio HTML, JavaScript e MySQL Vorresti imparare a strutturare e pianificare una pagina web? Come posso eliminare o modificare i campi di una tabella già inserita sul sito web? Ti piacerebbe creare un'app per un quiz ma non sai come fare? Con la loro supremazia sul Web, i linguaggi HTML, JavaScript e MySQL hanno assunto un ruolo sempre più fondamentale nella programmazione di siti web dinamici e applicazioni funzionali. Grazie a questa raccolta potrai studiare tutte le tecniche di programmazione dei linguaggi HTML, JavaScript e MySQL in modo da poter progettare, creare e realizzare pagine web di successo. Dopo una prima introduzione teorica su che cosa sono verrai accompagnato in un percorso che ti permetterà di comprendere tutte le loro funzioni. Con JavaScript imparerai a creare valori, modificare cicli, il Dom, la gestione di eventi e animazioni. HTML ti consentirà di organizzare al meglio i contenuti, inserire titoli, immagini e link. Inoltre, con MySQL conoscerai tutti i passaggi per creare, modificare oppure eliminare database da applicazioni o siti web, senza tralasciare l'installazione del server stesso. Tutto ciò passando dalla teoria fino alla pratica grazie ai molteplici esempi ed esercizi di approfondimento! Ecco che cosa otterrai da questa raccolta: Che cosa è JavaScript, i suoi pulsanti e la sua evoluzione Le categorie sintattiche: espressioni e dichiarazioni Come creare e modificare il valore di una variabile I passaggi per creare app a quiz Come impostare risposta giusta o errata in un'applicazione a quesiti Condizione IF ELSE - IF innestati - Ciclo FOR Come automatizzare un comportamento ogni volta che si indica tale codice Gli step per definire funzioni per restituire valori diversi Che cosa è un database e quali sono le sue proprietà Gli step per realizzare tabelle e inserire i dati al loro interno Come modificare la struttura di una tabella dopo che è stata creata I passaggi per modificare i campi di una tabella e la loro unione I principi del linguaggio HTML e come fa funzionare le pagine web Gli step per pianificare e strutturare una pagina web Come scegliere e ottimizzare il titolo della pagina web I passaggi per creare l'HTML e i contenuti visualizzati Come includere link e creare pagine interattive Quale formato scegliere e come inserire le immagini E molto di più! Sviluppare e realizzare applicazioni per il web richiede competenza e studio, ma con i linguaggi HTML, JavaScript e MySQL tutto ciò diventa semplice e facile! Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"!

Come fare nuovi clienti. Un manuale per Professionisti e Consulenti - Fedel 2016

React and React Native - Adam Boduch 2020-04-30

Get up to speed with React, React Native, GraphQL and Apollo for building cross-platform native apps with the help of practical examples Key Features Covers the latest features of React such as Hooks, Suspense, NativeBase, and Apollo in this updated third edition Get to grips with the React architecture for writing easy-to-manage web and mobile applications Understand GraphQL and Apollo for building a scalable backend for your cross-platform apps Book Description React and React Native, Facebook's innovative User Interface (UI) libraries, are designed to help you build robust cross-platform web and mobile applications. This updated third edition is improved and updated to cover the latest version of React. The book particularly focuses on the latest developments in the React ecosystem, such as modern Hook implementations, code splitting using lazy components and Suspense, user interface framework components using Material-UI, and Apollo. In terms of React Native, the book has been updated to version 0.62 and demonstrates how to apply native UI components for your existing mobile apps using NativeBase. You will begin by learning about the essential building blocks of React components. Next, you'll progress to working with higher-level functionalities in application development, before putting this knowledge to use by developing user interface components for the web and for native platforms. In the concluding chapters, you'll learn how to bring your application together with a robust data architecture. By the end of this book, you'll be able to build React applications for the web and React Native applications for multiple mobile platforms. What you will learn Delve into the React architecture, component properties, state, and context Get to grips with React Hooks for handling functions and components Implement code splitting in React using lazy components and Suspense Build robust user interfaces for mobile and desktop apps using Material-UI Write shared components for Android and iOS mobile apps using React Native Simplify layout design for React Native apps using NativeBase Write GraphQL schemas to power web and mobile apps Implement web and mobile components that are driven by Apollo Who this book is for This book is for any JavaScript developer who wants to start learning how to use Facebook's UI libraries, React and React Native, for mobile and web application development. Although no prior knowledge of React is needed, working knowledge of JavaScript programming will help you understand the concepts covered in the book more effectively.

Programming Flutter - Carmine Zaccagnino 2020-02-25

Work in Flutter, a framework designed from the ground up for dual platform development, with support for native Java/Kotlin or Objective-C/Swift methods from Flutter apps. Write your next app in one language and build it for both Android and iOS. Deliver the native look, feel, and performance you and your users expect from an app written with each platform's own tools and languages. Deliver apps fast, doing half the work you were doing before and exploiting powerful new features to speed up development. Write once, run anywhere. Learn Flutter, Google's multi-platform mobile development framework. Instantly view the changes you make to an app with stateful hot reload and define a declarative UI in the same language as the app logic, without having to use separate XML UI files. You can also reuse existing platform-specific Android and iOS code and interact with it in an efficient and simple way. Use built-in UI elements - or build your own - to create a simple calculator app. Run native Java/Kotlin or Objective-C/Swift methods from your Flutter apps, and use a Flutter package to make HTTP requests to a Web API or to perform read and write operations on local storage. Apply visual effects to widgets, create transitions and animations, create a chat app using Firebase, and deploy everything on both platforms. Get native look and feel and performance in your Android and iOS apps, and the ability to build for both platforms from a single code base. What You Need: Flutter can be used for Android development on any Linux, Windows or macOS computer, but macOS is needed for iOS development.