
Sviluppare Applicazioni Per Android In 7 Giorni

Recognizing the pretension ways to acquire this ebook **Sviluppare Applicazioni Per Android In 7 Giorni** is additionally useful. You have remained in right site to begin getting this info. acquire the Sviluppare Applicazioni Per Android In 7 Giorni connect that we have enough money here and check out the link.

You could purchase guide Sviluppare Applicazioni Per Android In 7 Giorni or acquire it as soon as feasible. You could quickly download this Sviluppare Applicazioni Per Android In 7 Giorni after getting deal. So, with you require the ebook swiftly, you can straight get it. Its appropriately definitely easy and appropriately fats, isnt it? You have to favor to in this sky

<i>Sviluppare Applicazioni Per Android In 7 Giorni</i>	<i>Downloaded from ssm.nwherald.com by guest</i>
HALLIE DESHAWN	

Compound Controls, localizzazione ed eventi touch Apogeo Editore

Nel nono volume di “Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS” proseguiremo inizialmente il nostro percorso di approfondimento del linguaggio LUA, soffermandoci sulle coroutine. Nei capitoli successivi affronteremo lo studio di due importanti strumenti di Corona SDK, ovvero il widget Tab Bar e lo strumento “Composer”; realizzeremo inoltre un prototipo completo e funzionante di lettore MP3. Passeremo quindi a utilizzare un interessante software per la generazione di spritesheets, Texturepacker, importando file e codice generato in un progetto con Corona SDK. Infine, nell'approfondimento dedicato al motore Graphics 2.0, ci concentreremo su due strumenti molto potenti: Miscele e Riempimenti per operare fusioni tra immagini come nei filtri di Photoshop (ma con tutta la potenza e la versatilità di controllare il processo dal codice), e la Prospettiva 2.5D per realizzare effetti dal forte impatto visivo. LIVELLO 9 Progetti e tecniche avanzate con Corona SDK (seconda parte) Imparerai: . A creare le coroutine in LUA . A impiegare lo strumento Composer e il widget Tab Bar . A realizzare un lettore MP3 completo e funzionante . A integrare gli spritesheets creati con Texturepacker . A creare miscele, riempimenti e a utilizzare la prospettiva 2.5D in Graphics 2.0

Corso di programmazione per Android. Livello 5 Area51 Publishing

Il tredicesimo volume del Corso di programmazione per Android è strutturato in un'unica grande parte applicativa che si compone di un'applicazione per la gestione di preferenze. Creeremo un file di preferenze nel quale inserire CheckBox, Switch o Liste. Passeremo poi ad aggregare queste preferenze in gruppi e a creare nuove pagine di preferenze collegate alla pagina principale. Infine ci occuperemo della lettura delle preferenze via codice. L'applicazione che realizzeremo potrà essere sfruttata per permettere ai tuoi utenti di specificare le loro preferenze e per gestire queste ultime in modo ottimale. Imparerai: . A creare un file di preferenze nel quale inserire CheckBox, Switch o Liste . Ad aggregare le preferenze in gruppi semplici e complessi . A realizzare un'applicazione per la gestione completa delle preferenze

con HTML5, CSS3 e JavaScript Lulu.com

Introdotte le basi della programmazione e installati tutti gli strumenti necessari, in questo secondo livello vengono approfonditi alcuni importanti aspetti teorici nell'ambito della programmazione a oggetti. Nei capitoli del volume sono messi in pratica i nuovi elementi concettuali acquisiti: inizialmente con la creazione di una app per la visualizzazione di un contatto telefonico, poi con l'introduzione all'argomento delle App Widget, sempre con l'ausilio di una app creata passo passo. In appendice sono contenuti i codici completi delle app realizzate ed esercizi per consolidare le nuove nozioni. Android è oggi il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo. Solidità e semplicità di utilizzo lo hanno reso un riferimento indiscusso tra le piattaforme di mobile device. "Corso di programmazione per Android" di Francesco Frascà ti permetterà di diventare autonomo nello sviluppo di app per Android, stimolando la tua creatività. 15 ebook progressivi in cui metterai costantemente in pratica le nozioni apprese. In ogni volume arriverai a creare una o più applicazioni complete e perfettamente funzionanti. Il corso si rivolge ai principianti assoluti, a chi ha già esperienza di sviluppo app e vuole aumentare le proprie abilità, a chi è alla ricerca di nuove opportunità professionali e di business.

Progetti e tecniche avanzate con Corona SDK (seconda parte) LSWR

Creare applicazioni web oggi vuol dire sviluppare pensando a una gamma di device eterogenea e frastagliata. Come si deve comportare uno sviluppatore in un mondo in cui gli utenti possono navigare utilizzando lo schermo da 3" di uno smartphone, oppure quello da 50" di una TV HD? L'enorme vantaggio di dispositivi non è solo una complicazione ma anche un'incredibile opportunità per chi non ha paura di cambiare prospettiva e imparare a trarre il massimo vantaggio da questa epoca in cui il Web è ovunque. Questo libro insegna i metodi e le tecniche per creare siti, app e qualsiasi altro elemento si basi su tecnologie web aperte, tenendo conto di un panorama multi-device. Con una trattazione delle più recenti evoluzioni di HTML5, CSS3 e JavaScript, e un approccio pragmatico, il manuale rappresenta una risorsa per programmatori alla ricerca di soluzioni che funzionino immediatamente, ma che guardino anche al futuro della Rete.

Corso di programmazione per Android. Livello 2 Area51 Publishing

La versione 9 di Android, nome in codice Pie, offre novità interessanti dal punto di vista della funzionalità e del restyling grafico, e mette a disposizione degli sviluppatori un nuovo potente strumento, il linguaggio Kotlin, supportato ufficialmente da Google come linguaggio di programmazione per la piattaforma. Questo manuale insegna a creare applicazioni attraverso un approccio pratico, approfondendo capitolo dopo capitolo le tematiche con cui è necessario confrontarsi durante le fasi di sviluppo. Gli argomenti trattati spaziano dal primo utilizzo di Android Studio all'analisi di tutti i componenti architetturali, per arrivare alle fasi di test funzionale. Molta attenzione viene dedicata al design dell'interfaccia, al controllo del flusso di navigazione e all'ottimizzazione delle risorse e dei thread, senza dimenticare la sicurezza, la gestione dei permessi e i suggerimenti per la soluzione dei problemi più comuni. L'obiettivo è insegnare, passo dopo passo, a sviluppare applicazioni per smartphone, tablet e dispositivi wearable. Tutti gli esempi fanno uso di Kotlin e sono disponibili per il download.

Primi passi con Corona SDK Edizioni LSWR

Volete creare app per dispositivi Android? Questo libro è il mezzo ideale per padroneggiare i fondamentali. Scritta da esperti che hanno insegnato

l'uso di questa piattaforma mobile a migliaia di sviluppatori in tutto il mondo, sia in grandi aziende sia in startup, questa guida mostra ai programmatori object-oriented come usare i blocchi da costruzione fondamentali di Android per creare interfacce utente, archiviare dati, connettersi ai network e molto altro. Il libro guida alla creazione di un'applicazione simile a Twitter, aggiungendo nuove funzionalità in ogni capitolo. Realizzerete anche la vostra toolbox con pattern di codice, per imparare a programmare qualunque tipo di applicazione Android.

Il Preference Framework Apogeo Editore

Sviluppare applicazioni per Androidin 7 giorniLSWR

Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 2 Area51 Publishing

Se sei un programmatore web, non puoi non conoscere PHP, il linguaggio di sviluppo lato server più diffuso e utilizzato. Questo libro è una guida chiara e pratica a PHP che focalizza l'attenzione sugli argomenti più evoluti e attuali. Il percorso inizia dall'analisi delle funzionalità introdotte con la versione 5.3 e prosegue affrontando la programmazione per dispositivi mobile, come smartphone e tablet, che stanno trasformando il modo di navigare e vivere la Rete. Quindi si passa all'analisi di social network come Facebook o Flickr, scritti in larga parte in PHP, per arrivare alla creazione di interfacce per l'integrazione con i social media. Senza dimenticare la gestione dei dati, a partire dai form fino all'interazione con i database e alle soluzioni per la presentazione e la distribuzione delle informazioni offerte da JSON, AJAX e XML. Tutto con un occhio di riguardo alla sicurezza. Anche i programmatori più esperti troveranno in questo testo tutto quello che gli occorre per implementare soluzioni moderne efficaci e funzionali.

Making App Store Apps Without Objective-C or Cocoa Apogeo Editore

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

La guida completa allo sviluppo di applicazioni Java per smartphone. Contiene esempi di codice ed esercizi pratici Area51 Publishing

Questo testo si pone l'obiettivo di far acquisire le conoscenze e le competenze per iniziare a sviluppare applicazioni per dispositivi mobile, come smartphone e tablet, che montano il sistema operativo Android di Google.Ognuno dei dodici capitoli dell'opera tratta un argomento specifico attraverso lo sviluppo di semplici esempi pratici guidando il lettore passo passo nella comprensione dei concetti necessari e nella realizzazione dei mini progetti proposti. Il testo guida anche il lettore nell'utilizzo di Android Studio, ambiente ufficiale per lo sviluppo di app Android.Le descrizioni dei dettagli tecnici dei componenti utilizzati contengono molti riferimenti alla documentazione ufficiale Google e ogni argomento ◆ completato con una serie di link al sito ufficiale dedicato agli sviluppatori.Il capitolo iniziale (capitolo zero), slegato dal percorso, ◆ dedicato ad una introduzione al linguaggio Java e alla programmazione ad oggetti, conoscenza necessaria per affrontare con efficacia i successivi capitoli.Il testo non copre volutamente tutti gli aspetti dello sviluppo di app ma si concentra invece su alcuni argomenti cardine con l'obiettivo di dare al lettore una visione chiara per continuare autonomamente l'avventura.

Google App Engine: JSP, persistenza e Objectify Apogeo Editore

Come a creare una Web App, compilarla per iOS e Android e distribuirla sugli App Store Quando si decide di sviluppare un'applicazione per dispositivi mobile, la prima scelta da fare e quella di stabilire se svilupparla direttamente nel linguaggio nativo del dispositivo mobile o utilizzare un approccio che permetta di scrivere l'applicazione in un linguaggio non nativo (HTML5, JavaScript, C++, C#, ..) e poi "cross-compilarla" e impachettarla per il dispositivo target. Se scegliamo di sviluppare in linguaggio nativo dovremmo scrivere tante applicazioni quanti sono i sistemi operativi per i quali intendiamo rendere disponibile l'applicazione. Se vogliamo rendere disponibile la nostra applicazione per iOS, dovremo scrivere codice Objective-C, se sviluppiamo per Android dovremmo scrivere codice usando il linguaggio Java per Android. Se invece decidiamo di utilizzare un linguaggio non nativo. I motivi che portano a scegliere se sviluppare in linguaggio nativo o non nativo sono diversi. Ci possono essere motivi tecnici, ad esempio non si conosce approfonditamente un linguaggio nativo, motivi di tempo e budget. Se il cliente chiede che l'applicazione sia compatibile con le piattaforme attualmente piu diffuse: Android, iOS, Windows Phone, BlackBerry, se si sviluppasse in linguaggio nativo bisognerebbe sviluppare 4 applicazioni distinte e di conseguenza conoscere anche i rispettivi 4 linguaggi nativi, utilizzando un linguaggio non nativo invece si puo sviluppare una sola applicazione e poi "cross-compilarla" per poterla distribuire ed eseguire sulle piattaforme richieste. Bisogna valutare caso per caso la migliore strategia. In questo libro tra le varie opzioni presenti per sviluppare in linguaggio non nativo, imparerete a sviluppare un'applicazione html5 sfruttando il framework Sencha Touch. I motivi della scelta sono rappresentati dal fatto che Sencha Touch e uno dei frameworks HTML5 piu popolari, supporta l'architettura di programmazione MVC, supporta l'accelerazione hardware, ha un proprio packager nativo. Utilizzando il framework Sencha Touch, gli sviluppatori possono creare un'esperienza utente "like" applicazione nativa facendo la build di una web application HTML5. L'app creata puo avere un look come le applicazioni native iOS, Android, Windows o BlackBerry. Non sara necessario utilizzare linguaggi nativi come Java, Objective-C o

C++, ma per costruire l'applicazione si usa solo tecnologia client-side come JavaScript, CSS3 e HTML5. L'obiettivo del libro è insegnarvi a sviluppare una Web APP, di cross-compilare la web app per Android e iOS. Al termine del libro sarete in grado di creare web app responsive, di cross-compilarle per Android, iOS e Windows, pronte per essere distribuite sui vari market di app come Google Store e su App Store. Capitolo 1. Introduzione a Sencha Touch. Le opzioni a disposizione dello sviluppatore mobile. Capitolo 2. Installazione degli strumenti per lo sviluppo. Capitolo 3. Prima applicazione: il processo di sviluppo. Capitolo 4. Le basi di Sencha Touch. Capitolo 5. I Componenti di Sencha Touch. Capitolo 6. Gestione dei Layout. Capitolo 7. Navigare tra le schermate. Capitolo 8. Data Store. Capitolo 9. Model. Capitolo 10. Connessioni Remote. Parte 2 Creazione di una Web App completa Capitolo 11. Il processo di sviluppo. Capitolo 12. Guida Torino: Navigazione, Liste e Mappe. Capitolo 13. XTemplate e NavigationView. Capitolo 14. Temi e Stili. Parte 3 Creazione dei pacchetti per Android, iOS e Windows Capitolo 15. Creare un pacchetto nativo. Vedremo diverse metodologie per creare pacchetti nativi. Vedremo come creare i nostri pacchetti nativi anche senza avere installato l'sdk del sistema operativo per il quale vogliamo creare l'applicazione. Ossia vedremo come creare un'app per iOS senza avere un Mac e relativo sdk (xCode) installati, discorso equivalente per le altre piattaforme. Download del codice sorgente di tutti i capitoli."

[Pubblicare e monetizzare le app, creare un web browser e comprendere il ciclo di vita](#) Area51 Publishing

La vendita online non è diversa dalla vendita offline: semplicemente, i negozi si sono spostati in un ambiente nuovo, percorribile secondo logiche ed esperienze differenti. Alle difficoltà che sempre si riscontrano all'avviamento di un negozio, si aggiungono le specificità dei meccanismi della Rete che si riflettono in mille piccoli dettagli a cui è necessario prestare attenzione. Questo ebook non si limita a un astratto sguardo dall'alto, ma offre solidi punti di riferimento per aprire, gestire e rendere redditizia un'attività di commercio elettronico, garantendo la soddisfazione dei clienti e la visibilità dei prodotti. Un percorso per imparare ad affrontare le problematiche che vanno dalla progettazione alla scelta del software, dal design all'esperienza di acquisto, dall'amministrazione alla logistica, dagli aspetti legali e fiscali a promozioni e offerte, senza dimenticare SEO e web analytics, oltre alle attività di pubblicità con Google, l'email marketing e l'importanza dei social media.

[PHP daniele valduga](#)

Android è un sistema operativo open source per dispositivi mobili basato su Linux. La sua struttura aperta permette di personalizzare le funzioni principali del sistema e sviluppare applicazioni. L'obiettivo di questo libro è quello di guidare il lettore attraverso tutte le fasi necessarie alla realizzazione di un'applicazione Android caratterizzata da una forte integrazione con sistemi esterni. Particolare attenzione è dedicata a passaggi chiave come la gestione dell'interfaccia grafica, la comunicazione tra le componenti, l'interazione con fonti di dati, fino alla pubblicazione sull'Android Market. Grazie a questo testo, aggiornato alla versione 2.3 della piattaforma, gli sviluppatori avranno tutti gli strumenti e le conoscenze fondamentali per creare applicazioni dedicate a smartphone, ma anche a tablet altri device.

La guida di programmazione siti internet e sviluppo web app per principianti Tecniche Nuove

SAGGIO (366 pagine) - TECNOLOGIA - 80 pillole di marketing per PMI, singoli sviluppatori e startupper. Questo e-book è rivolto a giovani startupper con grandi idee e pochi budget, a singoli sviluppatori molto tecnici e poco commerciali, a piccole aziende senza uffici marketing e dipendenti da agenzie esterne per le loro attività marketing, comunicazionali e promozionali, a giovani esperti di marketing impegnati sul mercato Mobile e a singoli professionisti alla ricerca di opportunità di business e lavorative in un mercato tecnologico in continua evoluzione. È un e-book ambizioso che contiene numerosi approfondimenti tematici, spunti di riflessione, suggerimenti pratici e regala 80 pillole marketing utili a definire tutto ciò che serve per dare visibilità alle APPLICAZIONI per dispositivi mobili. L'e-book è ricco di idee, consigli per alimentare e definire strategie marketing, approcci e metodologie operative e offre numerosi spunti per una riflessione più ampia su temi quali: innovazione tecnologica, realtà dei fatti e conservatorismo delle idee, cambiamenti cognitivi e comportamentali che danno forma a nuovi stili di vita dei consumatori, sviluppo di nuove APP e creatività progettuale, fidelizzazione della clientela e strategie marketing, modelli di business e nuove progettualità, realtà del mercato delle APP e fonti di guadagno reali, bisogni da soddisfare e modalità per farlo conquistando fedeltà e fidelizzazione dei consumatori, costi e investimenti per lo sviluppo e opportunità di guadagno, budget necessari per attività marketing comunicazionali e promozionali finalizzate a farsi trovare, notare e rendersi visibili, buone pratiche per la creazione di nuove APP e la loro gestione dopo la pubblicazione, miti e mitologie da sfatare, tempistiche e fasi di implementazione, scelte e decisioni da prendere a fronte di errori e di insuccessi. Dirigente d'azienda, filosofo e tecnologo, Carlo Mazzucchelli è il fondatore del progetto editoriale SoloTablet dedicato alle nuove tecnologie e ai loro effetti sulla vita individuale, sociale e professionale delle persone. Esperto di marketing, comunicazione e management, ha operato in ruoli manageriali e dirigenziali in aziende italiane e multinazionali. Focalizzato da sempre sull'innovazione ha implementato numerosi programmi finalizzati al cambiamento, ad incrementare l'efficacia dell'attività commerciale, il valore del capitale relazionale dell'azienda e la fidelizzazione della clientela attraverso l'utilizzo di tecnologie all'avanguardia e approcci innovativi. Giornalista e writer, communication manager e storyteller, autore di e-book, formatore e oratore in meeting, seminari e convegni. È esperto di Internet, social network e ambienti collaborativi in rete e di strumenti di analisi delle reti social, abile networker, costruttore e gestore di comunità professionali e tematiche online.

Sviluppare applicazione per Android in sette giorni HOEPLI EDITORE

Nel quattordicesimo volume del Corso di programmazione per Android introdurremo e illustreremo le basi per l'utilizzo di Google App Engine in un ambiente Android. Vedremo come installare il plugin necessario per il funzionamento su Eclipse e creeremo un'applicazione server di esempio. Quest'ultima sarà eseguita in locale per poi essere resa disponibile dall'esterno. Inoltre introdurremo il concetto di contenuto dinamico, interpretando e inviando richieste di tipo get e post. La parte pratica proseguirà con la realizzazione di un semplice client Android che, con l'utilizzo di un HttpClient e di un AsyncTask, si potrà mettere in contatto con il nostro server, inviando delle richieste e ricevendo delle risposte che sarà in grado di elaborare.

Imparerai: . A utilizzare Google App Engine e a installare gli strumenti necessari su Eclipse . Il concetto di contenuto dinamico . A creare un'app server in Google App Engine . A sviluppare un'app client per contattare il server e processarne le risposte

Area51 Publishing

Nel settimo volume di "Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS" inizierai lo studio di un importante argomento di teoria: la programmazione a oggetti con LUA, con un primo esempio di ereditarietà; questo studio ti accompagnerà fino alla fine della collana. Il secondo capitolo è tutto dedicato alla conclusione del clone di Angry Birds, il tuo secondo videogioco interamente sviluppato con Corona SDK. Nel terzo capitolo riprenderai lo studio dei widget, approfondendone in particolare uno molto utilizzato in svariate applicazioni: lo ScrollView. L'ultimo capitolo invece è interamente dedicato a due nuovi segmenti del motore grafico di Corona SDK: Graphics 2.0. Durante la trattazione sono proposti utili esercizi. Potrai inoltre mettere in pratica quanto appreso, usufruendo del materiale didattico dedicato e disponibile per il download. LIVELLO 7 Progetti e tecniche intermedie con Corona SDK (quarta parte) Imparerai: . Le basi del linguaggio LUA . A programmare un clone di Angry Birds . Ad applicare l'ereditarietà . A realizzare uno Scrollview . A impiegare gli Shaders e i Containers in Graphics 2.0

[La tua prima app con Corona SDK](#) Area51 Publishing

Nel sesto volume di Corso di programmazione per Android si introducono e approfondiscono due concetti di grande importanza: le eccezioni e le collections. Vengono trattate le tecniche base per gestire le eccezioni e si illustrano le classi presenti nel framework delle collections. Per creare un'applicazione solida e ben strutturata, prima di cimentarsi nella realizzazione di algoritmi complessi, ogni programmatore dovrebbe conoscere nel dettaglio tali elementi. Un'ampia sezione pratica è dedicata alla progettazione e realizzazione (corredata di codice completo) di un'app per il controllo e la gestione dei vari tipi di menu presenti nel sistema operativo. Imparerai: . Importanti concetti teorici legati a eccezioni e collections . Le tecniche standard per gestire le eccezioni . A utilizzare le classi presenti nel framework delle collections . A progettare e realizzare un'applicazione per la gestione dei vari tipi di menu presenti in Android

Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 7 Sviluppare applicazioni per Android in 7 giorni

Nell'ottavo volume di "Corso di programmazione per Android" analizzeremo più approfonditamente i layout XML e il loro utilizzo, per poi passare alla creazione di layout personalizzati e alla gestione di eventi touch. Una prima parte teorica si soffermerà sull'utilizzo dei layout XML e sulla loro composizione classica, analizzando le caratteristiche principali degli elementi che compongono questo utile strumento. L'ampia parte pratica, poi, si concentrerà sullo sviluppo di un'applicazione che mostri come realizzare componenti di interfaccia grafica personalizzati (compound controls e custom view) e come far sì che questi reagiscano a particolari eventi touch. Verrà inoltre introdotto il concetto di localizzazione, con degli esempi pratici che consentiranno di localizzare in una determinata lingua l'app che si sta sviluppando. In appendice, come di consueto, sarà presente il codice completo dell'applicazione progettata e realizzata.

Programmare in React Native "O'Reilly Media, Inc."

Livello 7 [Pubblicare e monetizzare le app, creare un web browser e comprendere il ciclo di vita](#) Nel settimo volume di "Corso di programmazione per Android" ci occupiamo di alcuni aspetti pratici fondamentali per la programmazione Android. La parte iniziale è incentrata sulla creazione di un'applicazione che introduce lo strumento WebView, essenziale per costruire un browser web. Segue un puntuale approfondimento sul concetto di ciclo di vita di un'activity, utile per esempio per salvare lo stato di un'app o in fase di debugging. Le parti finali sono dedicate alla pubblicazione di un'app su Google Play Store e all'inserimento di banner pubblicitari per monetizzare il lavoro dello sviluppatore. Nelle appendici, come di consueto, è contenuto il codice completo delle applicazioni realizzate. Imparerai: . A utilizzare lo strumento WebView per creare un browser web . L'importante concetto di Activity Lifecycle . A pubblicare un'app su Google Play Store . A integrare i banner pubblicitari nelle tue app

Virtualizzazione di desktop e server Apogeo Editore

Impara la programmazione orientata agli oggetti e realizzare tabelle con i linguaggi di programmazione Java e MySQL Quali passaggi sono necessari per realizzare un gestionale dinamico e di successo? Come si possono creare tabelle in un sito web? Ti piacerebbe sapere quali sono gli aspetti della programmazione orientata agli oggetti? Quando si vuole programmare e creare applicazioni e gestionali per il web, diventa indispensabile conoscere nel dettaglio tutti gli aspetti dei linguaggi di programmazione più diffusi e funzionali. Grazie a questa raccolta potrai imparare e approfondire tutte le tecniche e le funzionalità dei linguaggi di programmazione Java e MySQL. Un metodo semplice ma nello stesso tempo dettagliato, ti accompagnerà in un percorso che ti permetterà di creare applicazioni e siti web di successo. Il linguaggio MySQL ti consentirà di creare, modificare oppure eliminare database da applicazioni o siti web, senza tralasciare l'installazione del server stesso. Il manuale Java invece parte dalla spiegazione base di che cosa è tale linguaggio, la sua installazione fino ad entrare nel vivo della programmazione con i passaggi specifici per scrivere, compilare ed eseguire tale codice. Tanti esempi pratici che ti permetteranno, alla fine della lettura, di realizzare e pianificare programmi perfettamente funzionanti e di successo. Ecco che cosa otterrai da questa raccolta: Che cosa è il linguaggio Java e il codice sorgente Come installare le varie versioni di Java Gli step per programmare con Java e l'analisi del programma Come conservare le informazioni inserite nel programma: memorizzare informazioni Come identificare gli errori di battitura I vari tipi di dati e le variabili Come incrementare o decrementare le variabili Gli operatori aritmetici e relazionali: tipi e caratteristiche Le stringhe, i Booleani e i vari tipi di cicli Le funzioni più utili da eseguire con Java If, If-else, Switch I comandi principali di MySQL e i suoi punti di forza I passaggi per realizzare e rimuovere tabelle Gli step per inserire i dati all'interno delle tabelle Come modificare la struttura di una tabella dopo che è stata creata Come visualizzare i dati di una tabella: SELECT Gli operatori aritmetici, le funzioni e le loro proprietà Unione tra tabelle e sotto-query E molto di più! Programmare è più facile di quanto si possa pensare, con le conoscenze giuste e un po' di pratica tutti possono imparare programmare in pochissimo tempo. Quindi cosa aspetti? Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"!