

## **Sviluppare Con Android Realizzare Le Applicazioni Li Con Java Ed Eclipse Informatica Generale E Sistemi Operativi**

Nell'ottavo volume di "Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS" continuerai lo studio teorico della programmazione a oggetti con un nuovo approccio. Nel secondo capitolo inizierai lo studio di una nuova business App: un'app che interroga un Database remoto (server web) attraverso la tecnologia JSON. Nel terzo capitolo invece studierai come sfruttare all'interno dei tuoi progetti le misure GPS del tuo dispositivo e ti cimenterai nella realizzazione di un semplice tracker. 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. Imparerai: . Un approccio nuovo alla programmazione a oggetti . Interrogare un Database remoto con JSON . Realizzare un semplice Tracker GPS . A utilizzare Snapshots, riempimenti e bordi in Graphics 2.0

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  
1065.70

Sviluppare con Android Realizzare le applicazioni mobili con Java ed Eclipse  
HOEPLI EDITORE

Il modo migliore di studiare un nuovo linguaggio di programmazione o framework è... programmare. L'approccio scelto in questa guida è estremamente pratico: la maggior parte dei capitoli contiene un progetto, che costruisce una app da zero. In ciascun progetto verranno illustrate alcune caratteristiche fondamentali di Flutter: widget, State, programmazione asincrona, connessione a servizi web, utilizzo di un database e molte altre. Questo libro è pensato per programmatori che si avvicinano a Flutter per la prima volta, per accompagnare il lettore da un livello base ad un livello intermedio. Contenuti del libro: Capitolo 1: Dart per Flutter Il primo capitolo contiene un'introduzione al linguaggio di programmazione Dart. Si comincia con variabili e funzioni, per poi prendere in considerazione i vari cicli (for, while, foreach), gli insiemi, le espressioni lambda, e per finire classi e oggetti. Capitolo 2: Ciao Flutter In questo capitolo sono descritti i passaggi necessari per preparare l'ambiente di sviluppo per Flutter, e si crea una prima app: si introducono i Widget di base, come Scaffold, Text, Column, Image e RaisedButton, si parla di Widget Tree, e di come dare un messaggio all'utente con uno Snackbar. Infine, si parla di stili e di come modificare l'aspetto di un testo. Capitolo 3: Creare un'app interattiva Nel progetto di questo capitolo si incontra per la prima volta lo State, e si crea uno Stateful Widget. Si prendono in esame i TextField e i DropdownButton per prendere un input dall'utente, e si mostra un risultato che dipende dai dati inseriti nei vari widget. Capitolo 4: Creare un'App sempre Connessa Il progetto di questo capitolo permette di collegarsi ad un servizio web per recuperare i dati in formato JSON. Si incontrano per la prima volta concetti come la programmazione asincrona, e le librerie esterne, come http, che si possono aggiungere ai progetti in Flutter. Si incontrano widget estremamente utili, come ListView, si trasformano oggetti in Map e si naviga attraverso più pagine con Navigator. Capitolo 5: Leggere e scrivere dati con un database Sembast L'ultimo capitolo di questa guida illustra come salvare dati in un database all'interno del dispositivo. Si prende in esame Sembast, un database NoSQL basato su documenti, e si scrivono le funzioni per le operazioni CRUD (Create, Read, Update, Delete). Lo scopo di questa guida è accompagnare il lettore da un livello di principiante in Flutter ad un livello intermedio.

Want to build apps for Android devices? This book is the perfect way to master the fundamentals. Written by experts who have taught this mobile platform to hundreds of developers in large organizations and startups alike, this gentle introduction shows experienced object-oriented programmers how to use Android's basic building blocks to create user interfaces, store data, connect to the network, and more. Throughout the book, you'll build a Twitter-like application, adding new features with each chapter. You'll also create your own toolbox of code patterns to help you program any type of Android application with ease. Become familiar with the Android platform and how it fits into the mobile ecosystem Dive into the Android stack, including its application framework and the APK application package Learn Android's building blocks: Activities, Intents, Services, Content Providers, and Broadcast Receivers Create basic Android user interfaces and organize UI elements in Views and Layouts Build a service that uses a background process to update data in your application

Al giorno d'oggi i dispositivi mobile permettono all'utente di fruire di servizi, informazioni, intrattenimento, svago e supporto a qualsiasi attività quotidiana, grazie alla connessione permanente e alla grande potenza computazionale. In questo relativamente nuovo ecosistema Android riveste un ruolo chiave, essendo il sistema operativo mobile più popolare al mondo con il suo miliardo di terminali attivati. Il libro ha il fine di accompagnare il lettore nella scoperta delle diverse funzionalità e caratteristiche dell'API di Android. Il lettore potrà acquisire conoscenze sul design, sul ciclo di vita e sulla UI di un'applicazione Android attraverso esempi pratici, che potranno essere usati in seguito come base per lo sviluppo delle proprie applicazioni. Il libro è diviso in sette capitoli, ognuno dei quali rappresenta idealmente un giorno della settimana. Dopo sette giorni di teoria e sperimentazione, il lettore sarà in grado di sviluppare in totale autonomia la propria applicazione e pubblicarla sul Google Play Store.

Un ebook dal taglio pragmatico pensato per sviluppatori, o aspiranti tali, che hanno deciso di misurarsi con Android, il sistema operativo per dispositivi mobili più popolare e diffuso al mondo. Attraverso dettagliati tutorial passo-passo, l'autore accompagna il lettore alla realizzazione della sua prima applicazione: dall'installazione dell'ambiente di sviluppo, all'analisi dei componenti; dalla creazione del progetto, alla fase di test e debugging. L'obiettivo finale? Costruire, da zero, un'app funzionante che permetta di mettere in pratica quanto imparato. Un'utile guida che aiuta a muovere i primi passi e porre delle solide basi per affrontare in modo più sereno gli argomenti più avanzati. | Questo ebook contiene 111.000 battute. All'ebook è collegata un'area di discussione e confronto sui temi trattati, scoprila all'indirizzo

<http://sushi.apogeeonline.com/forums/forum/creare-la-prima-applicazione-android>

La versione 3 di Android, il sistema operativo open source di Google dedicato ai dispositivi mobili, apre agli sviluppatori un mondo di nuove possibilità. Android 3 introduce novità già a partire dall'interfaccia utente, completamente rinnovata e arricchita dal punto di vista grafico e funzionale, ma soprattutto sfrutta le nuove possibilità offerte dai tablet: display di dimensioni maggiori e processori più potenti. Il testo si articola in un percorso formativo che parte dalla scoperta dell'ambiente di

sviluppo entrando poi nel vivo delle possibilità offerte dalla piattaforma e insegnando come gestire l'interfaccia, le comunicazioni tra le componenti, l'interazione con il Web, per arrivare a illustrare metodi di programmazione avanzata. Questa guida accompagna il lettore alla scoperta degli strumenti necessari a progettare e realizzare applicazioni funzionali per le diverse tipologie di device, smartphone e tablet, prendendo come riferimento Android 2.3 Gingerbread e Android 3.2 Honeycomb.

Android è il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo al giorno d'oggi. Nonostante vi siano milioni di persone in possesso di un Android phone, solo in pochi riescono ad utilizzare il sistema operativo al massimo delle sue performances, avendo cura delle impostazioni di sistema che caratterizzano ed incidono in maniera determinante sul funzionamento di un cellulare o tablet e di tutte le sue parti.

'Smartphones Android: le funzionalità che non conosci. Familiarizzare con Android, velocizzare il proprio telefonino ed interagire con ADB e Fastboot' nasce con quest'idea precisa: voler presentare le caratteristiche di Android per ottimizzare il funzionamento di un comune dispositivo ad un pubblico piuttosto ampio con minime conoscenze informatiche. Ai lettori non sono richieste particolari nozioni di sistemi operativi e programmazione per comprendere le pagine del testo. Ciò di cui c'è bisogno è una basilare dimestichezza con un Android device ed un computer dotato di sistema operativo Windows. In aggiunta, non si pretendono altri tools se non un cavo micro USB. Il libro non è un'analisi pedissequa degli elementi di Android ma una presentazione tecnica in termini semplici del sistema operativo di casa Google e delle parti di uno smartphone in cui il ruolo del lettore che riproduce gli accorgimenti descritti è fondamentale. Oltre a ciò, il libro è anche una guida per lettori più esigenti da un punto di vista tecnico che desiderano acquisire competenze in riguardo ad Android attraverso sempre un linguaggio accessibile ai neofiti del settore. Per interagire con un dispositivo Android, è quasi imprescindibile non conoscere Android Debug Bridge (ADB) e Fastboot. Questi rappresentano due strumenti, implementati da Google ed inclusi nel sistema operativo americano, di cui non si può fare a meno se si vuole comunicare con un Android device direttamente dal proprio computer. I contenuti proposti in quest'ottica conducono il lettore step-by-step al loro utilizzo, iniziando dai requisiti software necessari alla configurazione fino alla presentazione delle operazioni essenziali consentite da essi. 'Smartphones Android: le funzionalità che non conosci. Familiarizzare con Android, velocizzare il proprio telefonino ed interagire con ADB e Fastboot' è, quindi, incentrato su due punti cardine ed è rivolto ad altrettante tipologie di lettori. Il primo punto è quello dell'ottimizzazione volta a garantire un funzionamento veloce ed armonioso di uno smartphone e delle sue parti aventi come sistema operativo Android. A tale interesse ho associato un tipologia di lettore, definito "rapido", il quale, leggendo tre singoli paragrafi della guida, 3.5.1, 4.3 e 4.4, può raggiungere i suoi scopi se riproduce gli accorgimenti esposti in queste pagine. Ulteriormente, questa parte del libro è stata delineata di fronte ad un problema oggettivo: i segni di pazzia riscontrati in un cellulare Android acquistato da poco. Le ricerche effettuate su siti web e manuali mi hanno permesso di ritrovare espedienti che si sono rivelati efficaci per superare la problematica incontrata. Il secondo aspetto è legato ad una trattazione di Android in termini tecnici che fornisca ai lettori una visione del sistema operativo e di alcune sue parti. Attraverso la descrizione degli strumenti di troubleshooting e i componenti software indispensabili per lavorare con uno Android



device, il lettore giunge a poter interfacciarsi a 360° con un dispositivo del genere fino ad assimilare tools tipici del sistema stesso come ADB e Fastboot. A questa sezione hanno contribuito le esperienze trasversali e personali condotte nel campo dell'Information Technology (IT). La guida è articolata in cinque capitoli; il capitolo iniziale è introduttivo al sistema operativo. Android è definito insieme ai suoi elementi costitutivi, affrontando già tematiche specifiche come la gestione della memoria e cosa s'intende per OS version di uno smartphone, arrivando ad essere notificati della propria versione installata sul dispositivo. Il capitolo successivo si addentra maggiormente nella spiegazione del mondo degli smartphones. Analizza le diverse modalità di connessione di un dispositivo ad un computer, le tipologie di memorie e i tools di troubleshooting quali i resets. Nel terzo capitolo vengono descritti i componenti software da utilizzare con Android fornendo tutte le indicazioni e i particolari da dove reperirli fino alla guida della loro installazione. Vengono trattati gli elementi classici richiesti per interagire con la piattaforma americana come Android Studio ed altri ancora meno noti ma efficaci. Inoltre, nel paragrafo 3.5.1 si delineano gli steps per configurare in maniera avanzata un Android device attraverso le sue Opzioni sviluppatore giungendo, infine, a verificare che tutti gli strumenti installati siano up e running. Il quarto capitolo è il fulcro del testo; dopo avere preparato il computer ed il nostro smartphone Android a poter comunicare tra loro, vengono presentati ADB e Fastboot mediante il loro principio di funzionamento e la gamma di operazioni possibili. Nei paragrafi 4.3 e 4.4 vengono mostrati gli accorgimenti da applicare ad un device per velocizzarne il suo comportamento mentre in esecuzione. Per tutti gli espedienti detti nei paragrafi 3.5.1, 4.3 e 4.4, ne è garantita l'applicazione su un device fino alla versione 7.1, Nougat, di Android dato che il libro è stato scritto quando l'ultima versione, Oreo, era in fase di lancio. Invece, per quanto riguarda tutti gli altri aspetti affrontati nella guida, il loro risultato è assicurato a prescindere dalla versione del sistema operativo impiegata. Il libro si conclude tracciando le linee dei possibili sviluppi futuri e dei settori a cui esso può fungere d'ausilio per tematiche più specialistiche.

**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.

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.

Android, il sistema operativo creato da Google, e Google Play, l'app store dedicato, sono ormai la piattaforma mobile più utilizzata. La versione 6, Marshmallow, apre agli sviluppatori nuove possibilità che integrano e accentuano le potenzialità delle interfacce Material Design, ormai al centro dell'esperienza d'uso di Google. Questo manuale insegna a lavorare con Android 6 attraverso un approccio pratico che guida il lettore nella realizzazione di un'applicazione completa e funzionante, approfondendo capitolo dopo capitolo i temi che le diverse fasi dello sviluppo implicano. Gli argomenti trattati spaziano dalla creazione di un progetto con Android Studio al design dell'interfaccia, dal controllo del flusso di navigazione alla programmazione multithreading, dalla gestione dei dati all'amministrazione dei permessi. L'obiettivo ultimo è creare applicazioni per smartphone e tablet, ma in potenza anche dispositivi wearable. In questo terzo volume vengono analizzati alcuni strumenti indispensabili per la programmazione con Android. Un'estesa parte teorica ti guida all'apprendimento di costrutti essenziali come le iterazioni e di strutture come gli array. Segue l'introduzione al concetto di persistenza e al suo impiego tramite l'utilizzo dei flussi di I/O (Input/Output). Nella terza parte vengono illustrate le fasi di progettazione e di realizzazione di una applicazione Rubrica, mettendo in pratica i concetti teorici studiati. In appendice sono contenuti i codici completi della app realizzata e i consueti esercizi finalizzati al consolidamento delle nuove nozioni teoriche. Imparerai: . A impiegare i costrutti delle iterazioni. . A utilizzare gli array. . A utilizzare i flussi di I/O, apprendendo

un concetto fondamentale come la persistenza. . A progettare e realizzare un'applicazione Rubrica.

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

Impara a sviluppare e creare applicazioni mobile per iOS e Android grazie al linguaggio React Native! Vorresti scoprire tutte le funzionalità del linguaggio di programmazione React Native? Com'è possibile utilizzare React Native in un ambiente mobile? Cosa devo fare per realizzare applicazioni utilizzabili sia sul sistema operativo Android che su iOS? Il linguaggio di programmazione React Native ha moltissime funzionalità e potenzialità. Se vuoi scoprire come creare applicazioni web dinamiche e di successo, utilizzabili su tutti i sistemi operativi, questo manuale è quello che ti serve! Grazie a questo libro imparerai tutti i passaggi e tutte le modalità per la creazione di applicazioni mobile con React Native. Dopo una prima parte introduttiva sulle basi di tale linguaggio di programmazione, capitolo dopo capitolo, scoprirai tutte le sue funzionalità anche quelle più complesse. Scoprirai come creare un codice pronto per la distribuzione sia sull'Apple Store iOS che su Google Play Store. Con le conoscenze di JavaScript e React, date dalla lettura di questo manuale, sarai in grado di creare e distribuire applicazioni mobile complete sia per iOS che per Android! Il linguaggio dettagliato, i tanti esempi pratici e la scrittura semplice ti permetteranno un apprendimento immediato e di facile applicazione! Ecco che cosa otterrai da questo libro: Perché programmare con React Native: le basi Le potenzialità di tale linguaggio di programmazione I vantaggi e gli svantaggi Come utilizzare React Native in un ambiente mobile Il DOM Il codice React Come utilizzare JSX I passaggi per configurare un ambiente di sviluppo locale per lavorare con React Native Gli step per l'installazione di React Native I passaggi per la creazione di un app Come caricare un applicazione React Native su un dispositivo iOS Come caricare un applicazione React Native su un dispositivo Android L'analisi di un app L'esecuzione del rendering del testo L'inclusione delle immagini I componenti utilizzabili per controllare il flusso generale all'interno di un'applicazione E molto di più! Se vuoi sviluppare, programmare e progettare applicazioni web funzionali e personalizzate, imparare ad utilizzare React Native è fondamentale. Quindi che cosa aspetti? Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"!

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

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

Android, il sistema operativo per dispositivi mobili creato da Google, e Google Play, l'app store dedicato, continuano a infrangere record di utenti. La versione Jelly Bean apre agli sviluppatori un mondo di nuove possibilità che chiunque si occupi di programmazione in ambito mobile non può più permettersi di ignorare. Il testo, attraverso un approccio pratico, si articola in un percorso formativo che guida il lettore nella realizzazione di un'applicazione, approfondendo di volta in volta i temi che le diverse fasi dello sviluppo comportano. L'obiettivo è quello di mettere nelle mani dello sviluppatore gli strumenti necessari a progettare, realizzare e pubblicare su Google Play applicazioni funzionali per smartphone e tablet. Gli argomenti trattati spaziano dalla gestione dell'interfaccia alle comunicazioni tra le componenti, dall'interazione con il Web ai metodi di programmazione avanzata.

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

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 multiplatforma 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.

Aggiornata a .NET Framework 4.8, .NET Core 3 e Visual Studio 2019, questa guida completa a C# 8 è l'espressione corale di un gruppo di sviluppatori che, sin dalla sua prima versione, utilizza questo linguaggio per costruire applicazioni di ogni tipo, da quelle dedicate al web fino a complessi sistemi enterprise. Il libro, che include le ultime novità introdotte dalle ultime versioni di .NET, tratta le basi del linguaggio fino ai concetti più avanzati, spiega l'uso dell'OOP in C#, per poi passare alle tecnologie più attuali come LINQ, Entity Framework, WPF, Windows 10, ASP.NET e servizi distribuiti. È il testo ideale sia per chi inizia a programmare con C# sia per chi usa da tempo questo linguaggio e vuole scoprire tutte le novità di C# 8. Punti di forza: I componenti di .NET Core e .NET Framework - C# 8: dalle basi alle applicazioni avanzate - OOP: la programmazione orientata agli oggetti - Collection e Generics, Delegate ed Eventi - Eseguire query nel codice con LINQ - ADO.NET ed Entity Framework, Entity Framework Core - XML e LINQ to XML - Applicazioni ASP.NET con C# - Applicazioni per Windows 10,

XAML, WPF e WinForms.

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.

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 è 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 impacchettarla 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 più 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 può 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 è uno dei frameworks HTML5 più 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 può avere un look come le applicazioni native iOS, Android, Windows o BlackBerry. Non sarà necessario utilizzare linguaggi nativi come Java, Objective-C o C++, ma per costruire l'applicazione si userà 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."

Il libro guida lo sviluppatore alla conoscenza di tutti gli aspetti più importanti di Flutter, a partire dalle basi fino alla creazione di un'app di chat in tempo reale perfettamente funzionante. Uno strumento ideale per tutti coloro che desiderano imparare a sviluppare app crossplatform. Anche chi non ha mai utilizzato il nuovo framework di Google potrà iniziare a programmare sfruttando tutte le potenzialità che Flutter mette a disposizione degli sviluppatori, come l'hot reload, grazie al quale le modifiche che apportate al codice possono essere visualizzate istantaneamente. Nel testo, dopo la presentazione dell'interfaccia grafica, vengono illustrati i pacchetti e i plugin indispensabili, l'input/output, la creazione di librerie esterne e molto altro ancora. In appendice, infine, è presente una concisa ma esaustiva presentazione di Dart, il linguaggio utilizzato per programmare con Flutter.

"La migliore guida a Ice Cream Sandwich per realizzare una app completa per tutte le piattaforme mobili Android. "

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 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. Saprà 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

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"!

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. Completamente open source, fonda la sua forza sulla quantità enorme di applicazioni disponibili, di una varietà incredibilmente ampia. 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. A chi si rivolge il corso . 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. La struttura del corso . 15 livelli progressivi per 15 ebook. . Ogni ebook costituisce un livello: alla fine del livello avrai realizzato una o più app e appreso nuove funzionalità di Android. . Istruzioni puntuali e specifiche per Pc e Mac. . Esercizi mirati per approfondire il livello raggiunto e stimolare le tue capacità creative. . 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. . Oltre 50 immagini dettagliate. . Finestre di approfondimento ed esercizi mirati. LIVELLO 1 Realizza la tua prima app: un risponditore interattivo Imparerai: . A installare Java JDK, Eclipse e Android SDK. . A usare gli strumenti Android in Eclipse. . A scrivere il tuo primo codice. . Le basi della programmazione visuale. . Le basi del linguaggio Java. 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 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

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.

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



## Read Book Sviluppare Con Android Realizzare Le Applicazioni Li Con Java Ed Eclipse Informatica Generale E Sistemi Operativi

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

Per chi vuole creare app per dispositivi Windows e Windows Phone Windows 8.1 e Windows Phone 8.1 consentono di scrivere applicazioni sfruttando un runtime comune, chiamato WinRT. Con WinRT si possono sviluppare Universal App, che girano su entrambe le piattaforme, sfruttando XAML e il .NET Framework. Con questo libro, ricco di numerosi esempi, si impara a sviluppare Universal App in XAML e C#, per il Windows Store e il Windows Phone Store. All'interno del libro è spiegato come affrontare l'uso dei controlli, la composizione del layout, gestire i dati, accedere al file system, sfruttare il sistema operativo, gestire il ciclo di vita delle app e integrare le app con i sensori e la rete. Gli autori fanno tutti parte dello staff di ASPItalia.com, storica community italiana che dal 1998 si occupa di sviluppo su piattaforme Microsoft.

[Copyright: 07747b92b1c2b842c23add49d4f45b5c](https://www.asptalia.com/)