
Download Power Electronics Tutorial Tutorialspoint

Effektiv C++ programmieren
Die Boost C++ Bibliotheken
W.U.R. Werstands universal Robots
Oracle PL/SQL kurz & gut
Exceptional C++.
Rendezvous mit 31/439 [einunddreissig vierhundertneununddreissig]
C++ GUI mit Qt 3
Friedensbewegungen
JavaScript-Programmierung von Kopf bis Fuß
Linux-Kernel-Handbuch
Einführung in die Programmierung mit Java
Computernetze
Einführung in die Automatentheorie, formale Sprachen und Komplexitätstheorie
Die letzte Generation
Python - kurz & gut
Praktische C++-Programmierung
Core Servlets und Java Server Pages.
PHP & MySQL
Arduino-Workshops
HTML & CSS
Effektives modernes C++
Aktoren
Design Patterns für die Spieleprogrammierung
Vom Mythos des Mann-Monats
Das UML-Benutzerhandbuch
Fuzzy Logic 2
Compiler
HTML & CSS von Kopf bis Fuß, 2nd Edition
Zeitdiskrete Signalverarbeitung
Mit Python langweilige Jobs erledigen
Modernes C++ Design
Objektorientierte Programmierung in Oberon-2
Code Complete - Deutsche Ausgabe
Maschinelles Lernen
Grundlagen der Kommunikationstechnik
Moderne Regelungssysteme
Einführung in die Programmierung mit Mathematica
Raspberry Pi

ANIYA JILLIAN

Effektiv C++ programmieren O'Reilly Verlag DE
Einstieg und User Guide Inbetriebnahme und
Anwendungsmöglichkeiten Einführung in Hardware und Linux
Erste Programmierschritte mit Python und Scratch Aus dem
Inhalt: Teil I: Inbetriebnahme des Boards Erste Schritte mit dem
Raspberry Pi: Display, Tastatur, Maus und weitere
Peripheriegeräte anschließen Linux-Systemadministration und
Softwareinstallation Fehlerdiagnose und -behebung
Netzwerkconfiguration Partitionsmanagement Konfiguration des
Raspberry Pi Teil II: Der Raspberry Pi als Mediacenter,
Produktivitätstool und Webserver Teil III: Programmierung und
Hardware-Hacking Einführung in Scratch Einführung in Python
Hardware-Hacking Erweiterungsboards Der Raspberry Pi ist ein
winziger Allzweck-Computer, mit dem man alles machen kann,
was auch mit einem normalen PC möglich ist. Dank seiner
leistungsstarken Multimedia- und 3D-Grafikfunktionen hat das
Board außerdem das Potenzial, als Spieleplattform genutzt zu
werden. Dieses Buch richtet sich an Einsteiger ins Physical
Computing und bietet Bastlern und der heranwachsenden
Generation von Computernutzern einen einfachen und
praktischen Einstieg nicht nur in die Programmierung, sondern
auch in das Hardware-Hacking. Eben Upton ist einer der
Mitbegründer der Raspberry Pi Foundation und erläutert alles,
was Sie wissen müssen, um mit dem Raspberry Pi durchzustarten.
Es werden keine IT-Vorkenntnisse vorausgesetzt, alle Themen
werden von Grund auf erläutert. Zunächst lernen Sie die
Hardware kennen und erfahren, wie Sie Peripheriegeräte
anschließen, um das Board in Betrieb zu nehmen. Da der
Raspberry Pi auf Linux basiert, erhalten Sie eine kurze Einführung
in die Einsatzmöglichkeiten des Linux-Betriebssystems,
insbesondere der Debian-Distribution. Anschließend werden alle
weiteren Aspekte für die Inbetriebnahme des Boards ausführlich
behandelt. Darüber hinaus werden zahlreiche
Anwendungsmöglichkeiten vorgestellt, beispielsweise wie sich der
Raspberry Pi als Mediacenter, Produktivitätstool oder Webserver

einsetzen lässt. Um eigene Anwendungen entwickeln zu können,
bieten zwei separate Kapitel einen jeweils umfassenden Exkurs in
die Programmierung mit Python und Scratch. So können Sie z.B.
mit Python die Hardware steuern oder mit Scratch kinderleicht
eigene Spiele programmieren. Mit dem Insiderwissen des
Entwicklers ausgestattet, werden Sie sehr schnell in der Lage
sein, Ihre eigenen Projekte umzusetzen. Über die Autoren: Eben
Upton ist Mitbegründer und Geschäftsführer der Raspberry Pi
Foundation und für die allgemeine Hard- und Softwarearchitektur
verantwortlich. Er gründete bereits zwei erfolgreiche Software-
Start-ups für Mobile Games und Middleware und arbeitet
hauptberuflich für den Halbleiterhersteller Broadcom. Gareth
Halfacree ist freier Wissenschaftsjournalist. Er gründete die Open-
Hardware-Projekte »Sleepduino« und »Burnduino«, die die
Physical-Computing-Plattform Arduino erweitern.

Die Boost C++ Bibliotheken Microsoft Press Deutschland
Hauptbeschreibung Der Arduino ist eine preiswerte und flexible
Open-Source-Mikrocontroller- Plattform mit einer nahezu
unbegrenzten Palette von Add-ons für die Ein- und Ausgänge - wie
Sensoren, Displays, Aktoren und vielem mehr. In "Arduino-
Workshops" erfahren Sie, wie diese Add-ons funktionieren und
wie man sie in eigene Projekte integriert. Sie starten mit einem
Überblick über das Arduino-System und erfahren dann rasch alles
über die verschiedenen elektronischen Komponenten und
Konzepte. Hands-on-Projekte im ganzen Buch vertiefen das
Gelernte Schritt für Schritt und hel.

W.U.R. Werstands universal Robots O'Reilly Germany
Nur wenige Bücher über das Projektmanagement bei Software
haben sich als so einflussreich und zeitlos gültig erwiesen wie
"Vom Mythos des Mann-Monats": Fred Brooks bietet hier mit
einem Mix aus harten Fakten und provokanten Ideen jedem tiefe
Einsichten, der komplexe Projekte zu managen hat. Die Essays in
diesem Buch stellen die Quintessenz seiner Erfahrungen als
Projektmanager erst für die Hardware der IBM/360-
Computerfamilie, dann als Leiter der Entwicklung des - wahrhaft
gigantischen - Betriebssystems OS/360 dar. Die Besonderheit
dieses Buches liegt aber auch darin, dass Brooks, 20 Jahre nach
Erscheinen des Originals, seine ursprünglichen Vorstellungen und
Visionen noch einmal überdacht und sie um neue Erkenntnisse

und Ratschläge bereichert hat. Dieses Buch ist ein Muss sowohl
für Kenner seiner Arbeiten als auch Leser, die Brooks nun zum
ersten Mal entdecken.

Oracle PL/SQL kurz & gut VCH

JavaScript-Programmierung von Kopf bis Fuß zeigt Ihnen alles —
von den JavaScript-Grundlagen bis hin zu fortgeschrittenen
Themen, wie Objekten, Funktionen und dem Document Object
Model des Browsers. Sie werden nicht nur lesen. Sie werden
spielen, Rätsel lösen, über Geheimnisse nachdenken und mit
JavaScript auf unvorstellbare Weise interagieren. Und Sie werden
echten Code schreiben, sehr viel sogar, damit Sie bald anfangen
können, Ihre eigenen Web-Applikationen zu bauen. In diesem
Buch sind die neuesten Erkenntnisse der Kognitionswissenschaft
und der Lerntheorie eingeflossen, um Ihnen das Lernen so einfach
wie möglich zu machen. Statt einschläfernder Bleiwüsten
verwendet dieses Buch eine Vielzahl von Abbildungen und
Textstilen, die Ihnen das Wissen direkt ins Hirn spielen — und
zwar so, dass es sitzt.

Exceptional C++. Pearson Deutschland GmbH

- Die bekannten Design Patterns der Gang of Four im konkreten
Einsatz für die Entwicklung von Games - Zahlreiche weitere vom
Autor entwickelte Patterns - Sequenzierungs-, Verhaltens-,
Entkopplungs- und Optimierungsmuster Für viele
Spieleprogrammierer stellt die Finalisierung ihres Spiels die
größte Herausforderung dar. Viele Projekte verlaufen im Sande,
weil Programmierer der Komplexität des eigenen Codes nicht
gewachsen sind. Die im Buch beschriebenen Design Patterns
nehmen genau dieses Problem in Angriff. Der Autor blickt auf
jahrelange Erfahrung in der Entwicklung von weltweit
erfolgreichen Games zurück und stellt erprobte Patterns vor, mit
deren Hilfe Sie Ihren Code entwirren und optimieren können. Die
Patterns sind in Form unabhängiger Fallbeispiele organisiert, so
dass Sie sich nur mit den für Sie relevanten zu befassen brauchen
und das Buch auch hervorragend zum Nachschlagen verwenden
können. Sie erfahren, wie man eine stabile Game Loop schreibt,
wie Spielobjekte mithilfe von Komponenten organisiert werden
können und wie man den CPU-Cache nutzt, um die Performance
zu verbessern. Außerdem werden Sie sich damit beschäftigen,
wie Skript-Engines funktionieren, wie Sie Ihren Code mittels

Quadrees und anderen räumlichen Aufteilungen optimieren und wie sich die klassischen Design Patterns in Spielen einsetzen lassen.

Rendezvous mit 31/439 [einunddreissig vierhundertneununddreissig] Springer-Verlag

Der Stil dieses Buches - leicht verständlich und mit großzügigem Layout - hat schon Tausende von Lesern begeistert. Nach "HTML & CSS" und "JavaScript & jQuery" erscheint jetzt "PHP & MySQL" von Jon Duckett. Lernen Sie, Websites zu erstellen, die leicht aktualisiert werden können und trotzdem jedem Benutzer andere Inhalte zeigen. Die Techniken in diesem Buch sind für alle Arten von Websites nützlich: Online-Shops, Kataloge, Blogs, soziale Netzwerke, Suchmaschinen und viele mehr. PHP- und MySQL-Kenntnisse sind im Übrigen auch bei der Verwendung von Content-Management-Systemen wie WordPress, Magento, Drupal und Joomla sehr nützlich.

C++ GUI mit Qt 3 Hüthig Jehle Rehm

Die objektorientierte Sprache Python eignet sich hervorragend zum Schreiben von Skripten, Programmen und Prototypen. Sie ist frei verfügbar, leicht zu erlernen und zwischen allen wichtigen Plattformen portabel, einschließlich Linux, Unix, Windows und Mac OS. Damit Sie im Programmieralltag immer den Überblick behalten, sind die verschiedenen Sprachmerkmale und Elemente in Python - kurz & gut übersichtlich zusammen gestellt. Für Auflage 4 wurde die Referenz komplett überarbeitet und auf den neuesten Stand gebracht, so dass sie beide aktuellen Versionen, Python 2.6 und Python 3.x, abdeckt. Python - kurz & gut, 4. Auflage behandelt unter anderem: - Eingebaute Typen wie Zahlen, Listen, Dictionaries und viele andere - Anweisungen und Syntax für Entwicklung und Ausführung von Objekten - Die objektorientierten Entwicklungstools in Python - Eingebaute Funktionen, Ausnahmen und Attribute - Spezielle Methoden zur Operatorenüberladung - Weithin benutzte Standardbibliotheksmodule und Erweiterungen - Kommandozeilenooptionen und Entwicklungswerkzeuge

Friedensbewegungen Walter de Gruyter GmbH & Co KG

Die vierte Auflage dieser beliebten Taschenreferenz liefert Ihnen die wichtigsten Informationen, die Sie für die Arbeit mit Oracle PL/SQL benötigen, und deckt jetzt auch die neuen Features von Oracle Database 11g ab. Das Buch bietet eine Zusammenfassung der Sprachelemente und Funktionen von PL/SQL und behandelt

unter anderem folgende Themen: - Blockstruktur, Bezeichner, Variablen, Datentypen und Deklarationen - Anweisungen zur Ablaufsteuerung, zur Cursor-Verwaltung und zum Exception-Handling - Aufruf von PL/SQL-Funktionen in SQL - Datensätze, Prozeduren, Funktionen, Trigger und Packages - Kompilationsoptionen, objektorientierte Features und Collections
JavaScript-Programmierung von Kopf bis Fuß Oldenbourg Wissenschaftsverlag

Mit HTML und CSS lassen sich geniale Webseiten erstellen: modern, interaktiv und voller Ideen. Warum nur sind die meisten Bücher, die sich mit den beiden Webtechnologien beschäftigen, so staubtrocken und verschnarcht? Dieses Buch ist der lebendige Beweis dafür, dass auch technische Themen kurzweilig sein können. Unter Einsatz von vielen Übungen, die zum Mitmachen animieren, lernen Sie die Grundlagen von HTML und CSS kennen. Und ehe Sie es sich versehen, sind Sie in der Lage, eine Website für verschiedene Bildschirmgrößen (inkl. Smartphones und Tablets) zu entwerfen, sie zu gestalten, mit Formularen auszustatten u.v.m. Die 2. Auflage dieses Bestsellers wurde aktualisiert und behandelt nun auch HTML5 und CSS3.

Linux-Kernel-Handbuch Walter de Gruyter GmbH & Co KG

Um richtig in C++11 und C++14 einzusteigen, reicht es nicht aus, sich mit den neuen Features vertraut zu machen. Die Herausforderung liegt darin, sie effektiv einzusetzen, so dass Ihre Software korrekt, effizient, wartbar und portabel ist. Hier kommt dieses praxisnahe Buch ins Spiel: Es beschreibt, wie Sie wirklich gute Software mit C++11 und C++14 erstellen - also modernes C++ einsetzen. Scott Meyers' Effective C++-Bestseller gelten seit mehr als 20 Jahren als herausragende C++-Ratgeber. Seine klaren, verbindlichen Erläuterungen komplexer technischer Materie haben ihm eine weltweite Anhängerschaft beschert. In diesem Buch nutzt Scott Meyers wieder das bewährte beispielorientierte Konzept seiner früheren Bücher, um Ihnen den optimalen Einsatz von C++11 und C++14 zu veranschaulichen. Das Buch ist Pflichtlektüre für jeden modernen C++-Softwareentwickler.

Einführung in die Programmierung mit Java Pearson Deutschland GmbH

In dieser - lang erwarteten - Überarbeitung zur Version 2.0 der umfassenden Einführung in UML bieten die Entwickler der Sprache - Grady Brooch, James Rumbaugh, Ivar Jacobsen - eine

Einführung, die sich mit den Kernpunkten befasst. Ausgehend von einer Übersicht über UML wird die Sprache anhand der Vorstellung bestimmter Konzepte und Schreibweisen in jedem Kapitel Schritt für Schritt erläutert. Das Buch sorgt einerseits für einen umfassenden Überblick über alle Diagrammtypen sowie Elemente von UML in der zweiten Version und stellt andererseits den nötigen Praxisbezug her, um UML 2.0 effektiv für eigene Projekte einzusetzen. Die tief greifenden Erläuterungen und die an Beispielen orientierte Herangehensweise der Autoren, sorgen für ein schnelles Verständnis des komplexen Themas.

Computernetze O'Reilly Media

Wer die Methoden der digitalen Signalverarbeitung erlernen oder anwenden will, kommt ohne das weltweit bekannte, neu gefaßte Standardwerk "Oppenheim/Schafer" nicht aus. Die Beliebtheit des Buches beruht auf den didaktisch hervorragenden Einführungen, der umfassenden und tiefgreifenden Darstellung der Grundlagen, der kompetenten Berücksichtigung moderner Weiterentwicklungen und der Vielzahl verständnisfördernder Aufgaben.

Einführung in die Automatentheorie, formale Sprachen und Komplexitätstheorie O'Reilly Germany

Die zweite Edition des Buchs "Die Boost C++ Bibliotheken" stellt 72 Bibliotheken vor, die schnell erlernt und einfach eingesetzt werden können. Ziel sowohl dieses Buchs als auch der Boost-Bibliotheken ist es, Ihre Produktivität als C++-Entwickler zu steigern und die Softwareentwicklung mit C++ zu vereinfachen. Der Schwerpunkt dieses Buchs liegt dabei auf Bibliotheken, die jedem C++-Entwickler und in jedem C++-Projekt von grossem Nutzen sein können. Die Boost-Bibliotheken erweitern die C++-Standardbibliothek um zahlreiche nützliche Funktionen. Die Bibliotheken sind plattformunabhängig und können zum Beispiel unter Windows, Linux und Mac OS X eingesetzt werden. Die Boost-Bibliotheken sind in modernstem C++ entwickelt und haben einen exzellenten Ruf. So sind nicht nur zahlreiche Boost-Bibliotheken in die Version C++11 des Standards aufgenommen worden. Es ist wahrscheinlich, dass weitere Bibliotheken in den zukünftigen Standard C++17 aufgenommen werden. Dank der Boost-Bibliotheken ist es möglich, frühzeitig von Neuentwicklungen in C++ zu profitieren, bevor diese Teil des Standards werden. In diesem Buch werden Ihnen zum Beispiel Algorithmen vorgestellt, die es einfacher machen, Strings zu

verarbeiten. Sie lernen, wie Sie plattformunabhängige Netzwerkanwendungen entwickeln und auf Dateien und Verzeichnisse zugreifen. Sie erfahren, wie Sie Objekte serialisieren, mit Datums- und Zeitangaben arbeiten, Graphen erstellen oder einfach nur mit Smartpointern dynamisch reservierte Objekte besser verwalten. Die zweite Edition basiert auf der Boost-Version 1.57.0, die im November 2014 veröffentlicht wurde. Das Buch stellt die Bibliotheken in mehr als 430 Beispielen vor. So bekommen Sie schnell einen Überblick über die Funktionen, die die verschiedenen Bibliotheken anbieten. Beispiele sind so kurz und knapp wie möglich und dennoch vollständig. Sie können jedes einzelne Beispiel kompilieren und ausführen. Das Buch ist keine Referenz zu den Boost-Bibliotheken. Es ergänzt, ersetzt aber nicht die offizielle Dokumentation der Bibliotheken. Das Buch wendet sich vorrangig an Entwickler von Anwendungssoftware. Es ist kein Forschungsbeitrag zu C++. So spielt zum Beispiel die Template-Metaprogrammierung in diesem Buch keine grosse Rolle. Ziel des Buchs ist, Ihre alltägliche Arbeit als C++-Entwickler zu erleichtern. Wer die in diesem Buch vorgestellten 72 Boost-Bibliotheken kennt, kann schneller und bessere Software mit C++ entwickeln als Entwickler, die sich allein auf die C++-Standardbibliothek stützen. Für den Autor ist das Buch ein Erfolg, wenn Sie die 72 vorgestellten Boost-Bibliotheken mühelos erlernen und Ihre Produktivität als C++-Entwickler spürbar steigern können. Sowohl die Boost-Bibliotheken als auch dieses Buch sollen Ihre Arbeit erleichtern. So bleibt Ihnen dank der in diesem Buch vorgestellten Boost-Bibliotheken mehr Zeit, sich auf wichtige Funktionen oder andere Alleinstellungsmerkmale Ihrer Software zu konzentrieren, für die keine standardisierten Bibliotheken existieren oder für die Sie keine Bibliotheken verwenden mochten."

Die letzte Generation Pearson Deutschland GmbH

Dieses Buch ist die deutsche Übersetzung eines Klassikers der Programmierliteratur von Steve McConnell. Seine mit vielen Preisen ausgezeichneten Bücher helfen Programmierern seit Jahren, besseren und effizienteren Code zu schreiben. Das

Geheimnis dieses Buches liegt in der Art, wie der Autor das vorhandene Wissen über Programmiertechniken aus wissenschaftlichen Quellen mit den Erfahrungen aus der taglichen praktischen Arbeit am Code zusammenführt und daraus die wesentlichen Grundvoraussetzungen der Softwareentwicklung und die effektivsten Arbeitstechniken ableitet. Verständliche Beispiele und klare Anleitungen vermitteln dem Leser dieses Wissen auf unkomplizierte Weise. Dieses Buch informiert und stimuliert, ganz gleich, wie viel sie bereits über Programmierung wissen, welche Entwicklungsumgebung und Sprache sie bevorzugen und welche Arten von Anwendungen sie normalerweise programmieren.

Python - kurz & gut Maschinelles Lernen

Dieses Buch ist eine Einführung in APL2, eine Erweiterung und Verallgemeinerung der Programmiersprache APL. APL2 ist eine ideale Programmiersprache zur Lösung kommerzieller, technischer und wissenschaftlicher Probleme in einer interaktiven Rechnerumgebung. Dieses Buch konzentriert sich auf die Datenstrukturen und Programmiertechniken, die zur Lösung derartiger Probleme erforderlich sind. Es wird gezeigt, wie man APL2 zur Verwaltung von Daten, zur Modellierung von Rechnerarchitekturen, zur Beschreibung komplexer Zusammenhänge und zur Lösung von Gleichungen einsetzen kann. APL2 - Ein erster Einblick stellt APL2 vor und dokumentiert seine herausragenden Eigenschaften (insbesondere die Verwendung geschachtelter Strukturgrößen und definierter Operatoren). Das Buch ist in acht Kapitel aufgeteilt; jedes enthält zahlreiche Beispiele, mit denen der behandelte Stoff veranschaulicht wird. Zusätzlich enthält jedes Kapitel Übungsaufgaben, die der Leser zur Vertiefung und Festigung des Gelernten durcharbeiten sollte. Gleichgültig, ob Sie ein Neuling oder ein erfahrener Programmierer sind, Sie werden die besondere Akzentuierung der Darstellung der Sprache und ihrer Anwendung schätzen lernen. Dieses Buch ist eine solide Grundlage für einen guten Programmierstil in APL2.

Praktische C++-Programmierung O'Reilly Germany
Maschinelles Lernen Walter de Gruyter GmbH & Co KG

Core Servlets und Java Server Pages. Springer-Verlag

Wir sind nicht allein Hundert Jahre ist es her, seit die Overlords, technisch hochentwickelte Aliens, Kontakt zu den Menschen aufgenommen haben. Sie verhalfen der Menschheit zu Weiterentwicklung, Fortschritt und Wohlstand. Selbst als sich herausstellte, dass die Overlords aussehen wie der Antichrist, nahmen das die mittlerweile sehr viel toleranteren Menschen hin. Jetzt offenbaren die Fremden ihre wahren Absichten: Sie sind gekommen, um die Kinder mitzunehmen ...

PHP & MySQL Walter de Gruyter GmbH & Co KG

Karel Čapek: W.U.R. Werstands universal Robots Originaltitel:

»R.U.R. Rossum's Universal Robots«. Erstdruck 1920. Hier in der deutschen Übersetzung von Otto Pick, Prag, 1922. Neuausgabe.

Herausgegeben von Karl-Maria Guth. Berlin 2017.

Umschlaggestaltung von Thomas Schultz-Overhage. Gesetzt aus der Minion Pro, 11 pt.

Arduino-Workshops MITP-Verlags GmbH & Co. KG

Maschinelles Lernen ist die künstliche Generierung von Wissen aus Erfahrung. Dieses Buch diskutiert Methoden aus den Bereichen Statistik, Mustererkennung und kombiniert die unterschiedlichen Ansätze, um effiziente Lösungen zu finden. Diese Auflage bietet ein neues Kapitel über Deep Learning und erweitert die Inhalte über mehrlagige Perzeptrone und bestärkendes Lernen. Eine neue Sektion über erzeugende gegnerische Netzwerke ist ebenfalls dabei.

HTML & CSS Pearson Deutschland GmbH

Aktoren sind wichtige Komponenten der Automatisierungstechnik. In ihnen werden elektrische Steuerimpulse in der Regel in mechanische Funktionsabläufe umgewandelt. In diesem Buch werden Aktoren aus den unterschiedlichsten technischen Disziplinen erstmals gemeinsam, d.h. fachübergreifend und unter praxisrelevanten Gesichtspunkten dargestellt. Über die grundlegenden Prinzipien hinaus behandeln die Autoren charakteristische Realisierung und Anwendungsbeispiele, die den Leser in die Lage versetzen, eigene Lösungen für Problemstellungen zu entwickeln und Alternativen bewertend zu vergleichen.

Related with Download Power Electronics Tutorial Tutorialspoint:

© [Download Power Electronics Tutorial Tutorialspoint Self Guided Scavenger Hunt Boston](#)

© [Download Power Electronics Tutorial Tutorialspoint Self Guided Driving Tour Washington Dc](#)

[© Download Power Electronics Tutorial Tutorialspoint Self Care Training For Mental Health Workers](#)