
Creare App Android Con Corona Sdk Corsi It

Videocorso Android Studio. Volume 2
Pushing the Limits
Android Studio Videocorso. Volume 5
La tua prima app con Corona SDK
Native, Cross-Platform Apps the Easy Way
Winesburg, Ohio (A Group of Tales of Ohio Small-Town Life)
Modulo base. Livello 2
WordPress
Programming Flutter
Progetti e tecniche avanzate con Corona SDK (terza parte)
Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 10
Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 4
Linguaggio Swift di Apple per iOS e Mac
Match Pointe
Modulo avanzato. Volume 1
Programma realtà virtuale con Unreal Engine + Oculus Rift Videocorso
Eclipse Corona
Eclipse
Crea app professionali per Google Play Store
Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 3
Corona SDK: sviluppare applicazioni per Android e iOS. Livello 1
Primi passi con Corona SDK
Eclipse Penumbra
The Mind Puzzle
Programma realtà virtuale con Unreal Engine + Oculus Rift Videocorso
Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 2
A Song Called Youth Trilogy Book Two
A Court of Frost and Starlight
Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 3
Alchemy and Art Technology from Antiquity to the 18th Century
The Pragmatic Programmer
Progetti e tecniche intermedie con Corona SDK
Linguaggio Swift di Apple per iOS e Mac
Modulo base. Livello 1
Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 8
Progetti e tecniche intermedie con Corona SDK (seconda parte)
The Story of B

CARMELO SAGE

Videocorso Android Studio. Volume 2

Area51 Publishing

What others in the trenches say about

The Pragmatic Programmer... "The cool thing about this book is that it's great for keeping the programming process fresh.

The book helps you to continue to grow and clearly comes from people who have been there." —Kent Beck, author of *Extreme Programming Explained: Embrace Change*

"I found this book to be a great mix of solid advice and wonderful analogies!" —Martin Fowler,

author of *Refactoring* and *UML Distilled*

"I would buy a copy, read it twice, then tell all my colleagues to run out and grab a copy. This is a book I would never loan because I would worry about it being lost." —Kevin Ruland, Management Science, MSG-Logistics

"The wisdom and practical experience of the authors is obvious. The topics presented are relevant and useful.... By far its greatest strength for me has been the outstanding analogies—tracer bullets,

broken windows, and the fabulous helicopter-based explanation of the need for orthogonality, especially in a crisis situation. I have little doubt that this book will eventually become an excellent source of useful information for journeymen programmers and expert mentors alike." —John Lakos, author of *Large-Scale C++ Software Design*

"This is the sort of book I will buy a dozen copies of when it comes out so I can give it to my clients." —Eric Vought, Software Engineer

"Most modern books on software development fail to cover the basics of what makes a great software developer, instead spending their time on syntax or technology where in reality the greatest leverage possible for any software team is in having talented

developers who really know their craft well. An excellent book." —Pete McBreen, Independent Consultant "Since reading this book, I have implemented many of the practical suggestions and tips it contains. Across the board, they have saved my company time and money while helping me get my job done quicker! This should be a desktop reference for everyone who works with code for a living." —Jared Richardson, Senior Software Developer, iRenaissance, Inc. "I would like to see this issued to every new employee at my company...." —Chris Cleeland, Senior Software Engineer, Object Computing, Inc. "If I'm putting together a project, it's the authors of this book that I want. . . . And failing that I'd settle for people who've read their book." —Ward Cunningham

Straight from the programming trenches, *The Pragmatic Programmer* cuts through the increasing specialization and technicalities of modern software development to examine the core process—taking a requirement and producing working, maintainable code that delights its users. It covers topics ranging from personal responsibility and career development to architectural techniques for keeping your code flexible and easy to adapt and reuse. Read this book, and you'll learn how to Fight software rot; Avoid the trap of duplicating knowledge; Write flexible, dynamic, and adaptable code; Avoid programming by coincidence; Bullet-proof your code with contracts, assertions, and exceptions; Capture real requirements; Test ruthlessly and effectively; Delight your users; Build teams of pragmatic programmers; and Make your developments more precise with automation. Written as a series of self-contained sections and filled with

entertaining anecdotes, thoughtful examples, and interesting analogies, *The Pragmatic Programmer* illustrates the best practices and major pitfalls of many different aspects of software development. Whether you're a new coder, an experienced programmer, or a manager responsible for software projects, use these lessons daily, and you'll quickly see improvements in personal productivity, accuracy, and job satisfaction. You'll learn skills and develop habits and attitudes that form the foundation for long-term success in your career. You'll become a Pragmatic Programmer.

[Pushing the Limits](#) Area51 Publishing
Take WordPress beyond its comfort zone
As the most popular open source blogging tool, WordPress is being used to power increasingly advanced sites, pushing it beyond its original purpose. In this unique book, the authors share their experiences and advice for working effectively with clients, managing a project team, developing with WordPress for larger projects, and pushing WordPress beyond its limits so that clients have the customized site they need in order to succeed in a competitive marketplace. Explains that there is more than one approach to a WordPress challenge and shows you how to choose the one that is best for you, your client, and your team. Walks you through hosting and developing environments, theme building, and contingency planning. Addresses working with HTML, PHP, JavaScript, and CSS.
WordPress: Pushing the Limits encourages you to benefit from the experiences of seasoned WordPress programmers so that your client's site can succeed.

[Android Studio Video corso. Volume 5](#)
Palombi Editori

From the author of the critically

acclaimed, award-winning bestseller *Ishmael* and its sequel, *My Ishmael*, comes a powerful novel with one of the most profound spiritual testaments of our time: "A compelling 'humantale' that will unglue, stun, shock, and rearrange everything you've learned and assume about Western civilization and our future."—Paul Hawken, author of *The Ecology of Commerce*
Father Jared Osborne has received an extraordinary assignment from his superiors: Investigate an itinerant preacher stirring up deep trouble in central Europe. His followers call him B, but his enemies say he's something else: the Antichrist. However, the man Osborne tracks across a landscape of bars, cabarets, and seedy meeting halls is no blasphemous monster—though an earlier era would undoubtedly have rushed him to the burning stake. For B claims to be enunciating a gospel written not on any stone or parchment but in our very genes, opening up a spiritual direction for humanity that would have been unimaginable to any of the prophets or saviors of traditional religion. Pressed by his superiors for a judgement, Osborne is driven to penetrate B's inner circle, where he soon finds himself an anguished collaborator in the dismantling of his own religious foundations. More than a masterful novel of adventure and suspense, *The Story of B* is a rich source of compelling ideas from an author who challenges us to rethink our most cherished beliefs. Explore Daniel Quinn's spiritual trilogy: *ISHMAEL* • *MY ISHMAEL* • *THE STORY OF B*

La tua prima app con Corona SDK
Area51 Publishing

p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px;
text-align: justify; line-height: 5.0px;
font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color:

#232323} p.p2 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323; min-height: 16.0px} p.p3 {margin: 0.0px 0.0px 6.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; color: #232323; min-height: 16.0px} p.p4 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'} p.p5 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 14.0px 'Gill Sans Light'; min-height: 16.0px} p.p6 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; text-align: justify; line-height: 5.0px; font: 15.0px 'Gill Sans Light'; min-height: 17.0px} span.s1 {letter-spacing: 0.0px} Il primo videocorso completo su Android Studio! Se vuoi imparare a sviluppare app di ultima generazione per dispositivi Android aumentando la tua produttività questo è il corso che fa per te! Crea app per l'intero mondo Google, dal Cloud fino ai Google Glass! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, Apple Swift e Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer . Area web dedicata per comunicare direttamente con l'autore e disporre di ulteriori risorse didattiche In questo settimo livello ultimeremo la gestione del game over e ci concentreremo sulla creazione della modalità multiplayer. Imparerai a utilizzare la meccanica di comunicazione tra due activity e implementerai quanto concerne la

memorizzazione del punteggio. Dopo un'introduzione al loro utilizzo in Java, applicherai gli array all'interno del gioco espandendo così la dinamica. Sarai in grado di gestire la generazione di una parola casuale e realizzerai la modalità multiplayer che consentirà di ampliare ulteriormente, attraverso la creazione della relativa game activity, l'esperienza di gioco. In questo settimo livello del videocorso imparerai a Lezione 1 . Utilizzare il passaggio di parametri tra activity . Impiegare gli array in Java . Sfruttare gli array nell'evoluzione della dinamica di gioco Lezione 2 . Ottimizzare l'utilizzo degli array . Creare la modalità multiplayer . Realizzare l'activity game multiplayer Perché sviluppare le tue app con Android Studio . Perché permette di integrare nelle app tutti gli strumenti di Google garantendo un'interoperabilità senza precedenti . Perché consente di sviluppare con semplicità app avanzate e ad alte prestazioni . Perché Android è il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo e la tua app sarà disponibile per un'utenza pari all'82% del mercato Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per Android e vuole aumentare la produttività utilizzando uno strumento di sviluppo snello ed efficiente

[Native, Cross-Platform Apps the Easy Way](#) John Wiley & Sons

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

Winesburg, Ohio (A Group of Tales of Ohio Small-Town Life) Area51 Publishing

"Having been born a freeman, and for more than thirty years enjoyed the blessings of liberty in a free State—and having at the end of that time been kidnapped and sold into Slavery, where I remained, until happily rescued in the month of January, 1853, after a bondage of twelve years—it has been suggested

that an account of my life and fortunes would not be uninteresting to the public." -an excerpt

Modulo base. Livello 2 Notion Press

Being diagnosed with diabetes, no longer means giving up an active life. New technology, such as insulin pumps and continuous glucose monitors, can help people with both type 1 and type 2 diabetes stay active and flexible and maintain healthy attitudes and lifestyles. Designed to mimic the action of the pancreas, insulin pumps are small, pager-sized devices that infuse insulin under the skin based on programmed rates. Not only does this eliminate the need for injections, it also allows for small amounts of insulin to be released throughout the day, and large amounts to be administered at meals based on what's being eaten. When paired with a continuous glucose monitor, which provides a continuous readout of glucose levels, users can enjoy accurate, tight glucose control that provides much greater flexibility and freedom than the old check-and-inject method. Dr. Francine Kaufman's *Insulin Pumps and Continuous Glucose Monitoring* explains the advances in glucose management, and thoroughly discusses the technology, as well as the physical and psychological aspects of diabetes care. It provides a comprehensive medical approach toward diabetes management and pump therapy with an appreciation of the real-life challenges and frustrations faced every day by people with diabetes.

WordPress Courier Dover Publications

Il primo videocorso completo su Android Studio! Se vuoi imparare a sviluppare app di ultima generazione per dispositivi Android aumentando la tua produttività questo è il corso che fa per te! Crea app per l'intero mondo Google, dal Cloud fino

ai Google Glass! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, Apple Swift e Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer . Area web dedicata per comunicare direttamente con l'autore e disporre di ulteriori risorse didattiche Con questo quinto livello affronterai la progettazione e la realizzazione dell'interfaccia della tua app. Inizialmente comporrà, utilizzando i layouts e i widgets della Palette, la struttura dell'interfaccia. Integrerai elementi grafici esterni attraverso la sottocartella drawable e imparerai a equilibrare gli elementi nella schermata. Procederai poi intervenendo sui parametri relativi all'interazione dell'utente con il gioco e programmerai l'evento associato al pulsante principale. Approfondirai quindi altri aspetti del linguaggio Java impiegando il costrutto if e il costrutto ciclico for, entrambi propedeutici allo sviluppo successivo della app. In questo quinto livello del videocorso imparerai a Lezione 3 . Creare un'interfaccia utilizzando i layout . Integrare elementi grafici esterni nel progetto . Modellare e ottimizzare il design dell'interfaccia . Salvare caratteri dalla editText Lezione 4 . Programmare il principale pulsante della app . Utilizzare il costrutto if in linguaggio Java . Impiegare il costrutto if nel codice del gioco . Utilizzare il costrutto ciclico for in Java Perché sviluppare le tue app con Android Studio . Perché permette di integrare nelle app tutti gli strumenti di Google garantendo un'interoperabilità

senza precedenti . Perché consente di sviluppare con semplicità app avanzate e ad alte prestazioni . Perché Android è il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo e la tua app sarà disponibile per un'utenza pari all'82% del mercato Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per Android e vuole aumentare la produttività utilizzando uno strumento di sviluppo snello ed efficiente

Indice completo dell'ebook . Creazione dell'interfaccia della activity game (prima parte) . Creazione dell'interfaccia della activity game (seconda parte) . Salvare caratteri dalla editText . Programmare il pulsante Verifica . Introduzione a Java: il costrutto if . Applicare il costrutto if nel progetto . Introduzione a Java: il costrutto for

Programming Flutter Area51 Publishing
A hugely commercial, fabulously addictive fantastical romp - from an author with top-notch digital self-publishing pedigree and legions of fans awaiting publication

Progetti e tecniche avanzate con Corona SDK (terza parte) Courier Dover Publications

```
0 false 14 18 pt 18 pt 0 0 false false
false /* Style Definitions */
table.MsoNormalTable {mso-style-name:"Tabella normale"; mso-tstyle-rowband-size:0; mso-tstyle-colband-size:0; mso-style-noshow:yes; mso-style-parent:""; mso-padding-alt:0cm 5.4pt 0cm 5.4pt; mso-para-margin-top:0cm; mso-para-margin-right:0cm; mso-para-margin-bottom:10.0pt; mso-para-margin-left:0cm; mso-pagination:widow-orphan; font-size:12.0pt; font-family:"Times New Roman"; mso-ascii-
```

font-family:Cambria; mso-ascii-theme-font:minor-latin; mso-fareast-font-family:"Times New Roman"; mso-fareast-theme-font:minor-fareast; mso-hansi-font-family:Cambria; mso-hansi-theme-font:minor-latin;} Nel quarto volume di "Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS" continuerai a occuparti delle basi del linguaggio LUA, approfondendo gli oggetti Display e iniziando lo studio di due importantissimi argomenti: metametodi e metatabelle. Lo studio teorico è affiancato da esempi pratici e un esercizio di verifica. Nel secondo capitolo inizierai, partendo da zero, a progettare e sviluppare un videogioco in stile Angry Birds imparando tutte le tecniche necessarie al lancio di uno sprite e alla gestione delle collisioni con gli elementi circostanti attraverso la fisica, in questa prima parte ti concentrerai sul progetto e set up iniziale. Il terzo capitolo ti introduce un nuovo argomento, realizzare strumenti per le Business App (applicazioni pensati per il lavoro). In questo primo episodio imparerai a utilizzare uno strumento molto diffuso in ambiente mobile: le table view. Infine chiude l'ebook un capitolo dedicato alla libreria Director, uno strumento semplice e performante che ti permette di programmare la logica del cambio di scena nei tuoi progetti. 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 4 Progetti e tecniche intermedie con Corona SDK Imparerai: . Le basi del linguaggio LUA . A programmare un clone di Angry Birds . A realizzare gli elementi di una Business App . A utilizzare la libreria Director per il cambio scena

Corona SDK: sviluppa applicazioni per

Android e iOS. Livello 10 Area51 Publishing

This book explores the interconnections and differentiations between artisanal workshops and alchemical laboratories and between the arts and alchemy from Antiquity to the eighteenth century. In particular, it scrutinizes epistemic exchanges between producers of the arts and alchemists. In the fifteenth and sixteenth centuries the term *laboratorium* uniquely referred to workplaces in which 'chemical' operations were performed: smelting, combustion, distillation, dissolution and precipitation. Artisanal workshops equipped with furnaces and fire in which 'chemical' operations were performed were also known as laboratories. Transmutational alchemy (the transmutation of all base metals into more noble ones, especially gold) was only one aspect of alchemy in the early modern period. The practice of alchemy was also about the chemical production of things--medicines, porcelain, dyes and other products as well as precious metals and about the knowledge of how to produce them. This book uses examples such as the Uffizi to discuss how Renaissance courts established spaces where artisanal workshops and laboratories were brought together, thus facilitating the circulation of materials, people and knowledge between the worlds of craft (today's decorative arts) and alchemy. Artisans became involved in alchemical pursuits beyond a shared material culture and some crafts relied on chemical expertise offered by scholars trained as alchemists. Above all, texts and books, products and symbols of scholarly culture played an increasingly important role in artisanal workshops. In these workplaces a sort of hybrid figure was at work. With one foot

in artisanal and the other in scholarly culture this hybrid practitioner is impossible to categorize in the mutually exclusive categories of scholar and craftsman. By the seventeenth century the expertise of some glassmakers, silver and goldsmiths and producers of porcelain was just as based in the worlds of alchemical and bookish learning as it was grounded in hands-on work in the laboratory. This book suggests that this shift in workshop culture facilitated the epistemic exchanges between alchemists and producers of the decorative arts.

Area51 Publishing

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare con Apple Swift è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi approfondire la conoscenza di Apple Swift per lo sviluppo di app per Mac OS X e iOS. Impara a sviluppare in modo semplice e innovativo la prossima generazione di applicazioni! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK 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 Con questo primo volume del modulo intermedio, guidato dai videotutorial, approfondisci lo studio delle funzioni. Attraverso numerosi esempi concreti, imparerai a modificare localmente o permanentemente i parametri di una funzione. Specializzerai la funzione attraverso determinati prototipi chiamati tipi funzione. Sarai in grado di riutilizzare il codice all'interno dei tuoi progetti con

le closures “blocchi di codice” e realizzerai tipi composti di variabile attraverso le enumerazioni. In questo primo livello del modulo intermedio del videocorso imparerai a Lezione 1 . Modificare localmente e in modo permanente parametri passati a una funzione . Definire i tipi funzione . Impiegare i tipi funzione all'interno di una funzione Lezione 2 . Riutilizzare il codice all'interno dei tuoi progetti con le closures “blocchi di codice” . Creare tipi composti di variabile attraverso le enumerazioni Perché imparare a programmare con Apple Swift . Perché è un linguaggio semplice e chiaro, flessibile e divertente . Perché ha piena compatibilità con i linguaggi C e Objective-C e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting . Perché consente di sviluppare con facilità app moderne e ad alte prestazioni Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per il mondo Apple e vuole acquisire una metodologia di sviluppo più semplice e lineare senza rinunciare a efficienza e prestazioni Contenuti del videocorso in sintesi . 1 ora di videotutorial passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 1: Modificare localmente e in modo permanente parametri passati a una funzione, definire i tipi funzione, impiegare i tipi funzione all'interno di una funzione . Lezione 2: Riutilizzare il codice all'interno dei tuoi progetti con le closures “blocchi di codice”, creare tipi composti di variabile attraverso le enumerazioni . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download:

puoi scaricare i video sul tuo computer [Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 4 A&C Black](#) 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 [Linguaggio Swift di Apple per iOS e Mac](#) e-artnow Nel decimo e conclusivo volume di “Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS” affronterai l'ultimo capitolo teorico riguardante le librerie di LUA e Corona SDK, attraverso una trattazione esaustiva ed esempi notevoli potrai esplorare questa preziosa miniera di moduli aggiuntivi per arricchire la programmazione delle tue app. Nel secondo capitolo invece ti dedicherai allo studio dei database, attraverso la creazione e l'implementazione di un DB all'interno di un tuo progetto. Potrai toccare con mano quanto è semplice

utilizzare anche questo strumento, indispensabile per la persistenza di dati strutturati. Il terzo capitolo sarà focalizzato sullo sviluppo di un codice concreto con geolocalizzazione attraverso le mappe di Google, oltre a nuove tecniche come il reverse geocoding (trovare un indirizzo partendo da una misura sulla mappa). L'ultimo capitolo termina l'exkursus su Graphics 2.0: effetti speciali snapshot all'interno di un oggetto canvas e il riempimento ripetuto di una texture all'interno di un'area predefinita. LIVELLO 10 Progetti e tecniche avanzate con Corona SDK (terza parte) Imparerai: . A utilizzare le librerie di LUA . A creare e integrare un database . A implementare le mappe di Google . A realizzare effetti per snapshot canvas e riempimenti ripetuti di texture in Graphics 2.0

Match Pointe Addison-Wesley Professional

Work in Flutter, a framework designed from the ground up for dual platform development, with support for native Java/Kotlin or Objective-C/Swift methods from Flutter apps. Write your next app in one language and build it for both Android and iOS. Deliver the native look, feel, and performance you and your users expect from an app written with each platform's own tools and languages. Deliver apps fast, doing half the work you were doing before and exploiting powerful new features to speed up development. Write once, run anywhere. Learn Flutter, Google's multi-platform mobile development framework. Instantly view the changes you make to an app with stateful hot reload and define a declarative UI in the same language as the app logic, without having to use separate XML UI files. You can also reuse existing platform-specific Android and iOS code and interact with it

in an efficient and simple way. Use built-in UI elements - or build your own - to create a simple calculator app. Run native Java/Kotlin or Objective-C/Swift methods from your Flutter apps, and use a Flutter package to make HTTP requests to a Web API or to perform read and write operations on local storage. Apply visual effects to widgets, create transitions and animations, create a chat app using Firebase, and deploy everything on both platforms. Get native look and feel and performance in your Android and iOS apps, and the ability to build for both platforms from a single code base. What You Need: Flutter can be used for Android development on any Linux, Windows or macOS computer, but macOS is needed for iOS development.

Modulo avanzato. Volume 1 Area51 Publishing

Nel terzo volume di Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS ti occuperai delle basi del linguaggio LUA, approfondendo gli elementi sintattici e semantici, ricorrendo a esempi per facilitare la comprensione e l'assimilazione dei concetti. Un ampio capitolo è poi dedicato all'interattività dei videogiochi sviluppati con Corona SDK. Approfondendone le tecniche, aggiungerai collisioni e moto al tuo primo, semplice e completo platform-game. Segue poi una sezione dedicata allo sviluppo della geometria piana sui dispositivi Android e iOS (il primo di una serie di capitoli dedicati a un più vasto approfondimento). Un intero capitolo verte invece sulle procedure per il caricamento delle tue app nello store di Google (Google Play). Durante la trattazione sono proposti utili esercizi, oltre a poter mettere in pratica quanto appreso usufruendo del materiale dedicato e disponibile per il download. LIVELLO 3 Interattività e grafica nella tua

prima app Imparerai: . Le basi del linguaggio Lua . A progettare l'interattività di un videogame . A sviluppare la geometria piana con Corona SDK . A caricare la tua app in Google Play

Programma realtà virtuale con Unreal Engine + Oculus Rift

Videocorso Area51 Publishing

This carefully crafted ebook: "Winesburg, Ohio (A Group of Tales of Ohio Small-Town Life)" is formatted for your eReader with a functional and detailed table of contents. This ebook is a series of loosely linked short stories set in the fictional town of Winesburg, mostly written from late 1915 to early 1916. The stories are held together by George Willard, a resident to whom the community confide their personal stories and struggles. The townspeople are withdrawn and emotionally repressed and attempt in telling their stories to gain some sense of meaning and dignity in an otherwise desperate life. The work has received high critical acclaim and is considered one of the great American works of the 20th century. Sherwood Anderson (1876 - 1941) was an American novelist and short story writer, known for subjective and self-revealing works. Anderson published several short story collections, novels, memoirs, books of essays, and a book of poetry. He may be most influential for his effect on the next generation of young writers, as he inspired William Faulkner, Ernest Hemingway, John Steinbeck, and Thomas Wolfe.

Eclipse Corona Area51 Publishing

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare con Apple Swift è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi approfondire la conoscenza di Apple Swift per lo sviluppo di app per Mac OS X

e iOS! Impara a sviluppare in modo semplice e innovativo la prossima generazione di applicazioni! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, su Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo secondo volume, guidato dai videotutorial, continuerai a lavorare sulle enumerazioni e inizierai lo studio delle classi e delle strutture. Attraverso alcuni esempi concreti, imparerai a impiegare i nuovi operatori introdotti da Swift e a effettuare la copia di vettori e dizionari. L'ultima parte è poi dedicata all'approfondimento della proprietà lazy e delle proprietà calcolate. In questo secondo livello del modulo intermedio del videocorso imparerai a Lezione 3 . Usare le enumerazioni per creare caratteri di controllo e lavorare con valori raw . Realizzare e impiegare classi e strutture . Istanziare classi e strutture Lezione 4 . Impiegare gli operatori introdotti da Swift . Copiare vettori e dizionari . Utilizzare la proprietà lazy e le proprietà calcolate Perché imparare a programmare con Apple Swift . Perché è un linguaggio semplice e chiaro, flessibile e divertente . Perché ha piena compatibilità con i linguaggi C e Objective-C e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting . Perché consente di sviluppare con facilità app moderne e ad alte prestazioni Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare

le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per il mondo Apple e vuole acquisire una metodologia di sviluppo più semplice e lineare senza rinunciare a efficienza e prestazioni Contenuti del videocorso in sintesi . 1 ora di videotutorial passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 3: Usare le enumerazioni per creare caratteri di controllo e lavorare con valori raw, realizzare e impiegare classi e strutture, istanziare classi e strutture . Lezione 4: Impiegare gli operatori introdotti da Swift, copiare vettori e dizionari, utilizzare la proprietà lazy e le proprietà calcolate . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer

Eclipse Area51 Publishing

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare in realtà virtuale è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi sviluppare virtual reality con il motore 3D più avanzato questo è il corso che fa per te! Impara a padroneggiare il motore 3D Unreal Engine e a settare il dispositivo Oculus Rift o simili per sviluppare applicazioni in Virtual Reality! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK e linguaggio Swift e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo secondo volume, guidato dai videotutorial, consolidi le capacità di utilizzo dell'editor di Unreal Engine e realizzi un progetto completo utilizzando

la BSP Geometry. Attraverso esempi concreti, apprendi la metodologia per creare i livelli all'interno del progetto e strutturare compiutamente l'esperienza di realtà virtuale. In questo secondo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 3 . Inserire nuovi elementi all'interno di una scena . Posizionare e modificare gli elementi inseriti . Realizzare la struttura base di un progetto utilizzando la geometria BSP Lezione 4 . Creare un elemento architettonico con la geometria BSP . Utilizzare il Content Browser . Realizzare un nuovo livello all'interno di un progetto Perché imparare a programmare in realtà virtuale e 3D avanzato . Perché sulla realtà virtuale stanno puntando tutte le grandi aziende tecnologiche, da Google a Facebook a Apple, e la programmazione in virtual reality è una delle professioni del futuro . Perché anche il mondo mobile si sta orientando sempre di più alla realtà virtuale . Perché puoi applicare quello che impari ai più svariati settori: dai videogiochi al design, dall'intrattenimento all'advertising all'architettura Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole programmare direttamente in 3D avanzato e virtual reality . Già programma da tempo e vuole ampliare le sue competenze in un settore innovativo come quello della realtà virtuale . Già utilizza piattaforme di modellazione 3D (come Unity e Blender) e vuole ampliare le sue competenze imparando a usare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D al mondo completamente gratuito Contenuti del videocorso in sintesi . 1 ora di videotutorial passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 3: Inserire nuovi elementi all'interno di una scena, posizionare e modificare gli elementi

inseriti, realizzare la struttura base di un progetto utilizzando la geometria BSP .
 Lezione 4: Creare un elemento architettonico con la geometria BSP, utilizzare il Content Browser, realizzare un nuovo livello all'interno di un progetto .
 Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone .
 Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer

Crea app professionali per Google Play Store Area51 Publishing

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.

Related with Creare App Android Con Corona Sdk Corsi It:

[© Creare App Android Con Corona Sdk Corsi It Parker H Petit Science Center](#)

[© Creare App Android Con Corona Sdk Corsi It Park Bo Gum Dating History](#)

[© Creare App Android Con Corona Sdk Corsi It Particular Solution To Differential Equation Calculator](#)