

Sviluppare Applicazioni Per Android In 7 Giorni

Sviluppare applicazioni per Android Spring 2.5 Aspect Oriented Programming Guadagnare con le APP\$ Corso di programmazione per Android. Livello 15 Android Sviluppare applicazione per Android in sette giorni Sviluppare applicazioni web multi-device Building Mobile Apps with HTML, CSS, and JavaScript Sviluppare con Android. Realizzare applicazioni mobili con Java ed Eclipse Android per Esempi Android 9 Sviluppare applicazioni per Android Sviluppare con Android Android 425 idee per mettersi in proprio a costo zero Android studio. Sviluppare vere applicazione Android partendo da zero Programmare Per Android Creare App per Android Corso di programmazione per ANDROID Sviluppare App per Android Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 6 Beginning Android 4 Games Development Android Developer Tools Essentials Sviluppare applicazioni per Android con HTML, CSS e JavaScript Sviluppare applicazioni Android ad alte prestazioni Programmare In Android Per Principianti Mobile Development with C# Android Design Patterns Corona SDK: sviluppare applicazioni per Android e iOS. Livello 1 Creare la prima applicazione Android Android 3 Creare Applicazioni per iPhone e iPad con Swift Android Programming Corso di programmazione per Android. Livello 1 Corso di programmazione per Android. Livello 14 Android 6 Ionic 5 Sviluppare applicazioni Android con Google Play Services Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 2 Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 3

Sviluppare applicazioni per Android

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.

Spring 2.5 Aspect Oriented Programming

Guadagnare con le APP\$

Android è la piattaforma mobile più diffusa a livello mondiale, con più di un miliardo di device attivati e un ritmo di crescita vertiginoso. Lo scopo di questo libro è illustrare vari ambiti dello sviluppo avanzato di applicazioni Android, con particolare enfasi sulla user interface e sugli aspetti più ingegneristici. Mettendo in pratica le tecniche descritte nel volume il lettore sarà in grado di sviluppare applicazioni in modo professionale, sfruttando appieno il sistema operativo e le

principali librerie disponibili sul mercato. Altri argomenti trattati nel libro sono: utilizzo di Bluetooth Low Energy, programmazione funzionale su Android con un particolare riferimento a RxJava, utilizzo di Android su device di tipologia diversa, dai wearable alle TV mediante il Chromecast, sicurezza delle applicazioni Android.

Corso di programmazione per Android. Livello 15

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

Android

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.

Sviluppare applicazione per Android in sette giorni

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.

Sviluppare applicazioni web multi-device

Building Mobile Apps with HTML, CSS, and JavaScript

Beginning Android 4 Games Development offers everything you need to join the ranks of successful Android game developers. You'll start with game design fundamentals and programming basics, and then progress toward creating your own basic game engine and playable game that works on Android 4.0 and earlier devices. This will give you everything you need to branch out and write your own Android games. The potential user base and the wide array of available high-performance devices makes Android an attractive target for aspiring game developers. Do you have an awesome idea for the next break-through mobile gaming title? Beginning Android 4 Games Development will help you kick-start your project. The book will guide you through the process of making several example games for the Android platform, and involves a wide range of topics: The fundamentals of Android game development targeting Android 1.5-4.0+ devices The Android platform basics to apply those fundamentals in the context of making a game The design of 2D and 3D games and their successful implementation on the Android platform

Sviluppare con Android. Realizzare applicazioni mobili con Java ed Eclipse

Hai un'idea che vuoi trasformare in un'applicazione per iPhone e iPad per farla conoscere al mondo intero? Vuoi creare un'app, pubblicarla sull'App Store e fare soldi, ma non sai come fare? In altre parole, vuoi diventare un programmatore di applicazioni per iOS? CON QUESTA GUIDA, ADESSO PUOI !!! ***** Aggiornata all'ultima versione di Xcode e di Swift 2 ***** "Creare applicazioni per iPhone e iPad con Swift" è la nuova guida pratica che ti permetterà di iniziare a sviluppare applicazioni per dispositivi iOS, facendo diventare anche te un vero programmatore di app per i fantastici "gioiellini tecnologici" di casa Apple. Tutto questo, permettendoti di conoscere l'ambiente Xcode e il nuovo e magnifico linguaggio Swift! Questo non è il solito trattato sulla programmazione, ricco di nozioni teoriche difficili da comprendere. "Creare applicazioni per iPhone e iPad con Swift" è una guida pratica e veloce, offerta ad un prezzo estremamente vantaggioso, che si propone in un centinaio di pagine ricche di contenuti e che vanno "dritte al punto", di mettere nelle tue mani tutti gli strumenti utili per poter essere subito "operativo", realizzando le tue applicazioni iOS. Scritta da Roberto Travagliante (iPhoneXCoder), programmatore di esperienza, oltre che sviluppatore di applicazioni per iOS e Mac OS X come "Real Drums" e "Interest Calculator", questa guida ti permetterà di conoscere tutto ciò che serve per iniziare a sviluppare le tue app e diventare un programmatore iOS di successo! *** Prezzo "lancio" super-vantaggioso! *** *** Offerta limitata nel tempo *** Novità di questo aggiornamento: - Guida aggiornata e revisionata all'ultima versione di Xcode 7.3.1 e a Swift 2.2 - Aggiunte spiegazioni maggiormente dettagliate sull'uso della Storyboard e dei constraints - Aggiornate sia la sintassi che le screenshots, ove necessario - Spiegazioni più dettagliate sui protocolli e sull'uso dei metodi "Delegate" - Nuove applicazioni di esempio (altre sono in corso di redazione) -

Miglioramenti vari Maggiori informazioni sul sito: <http://www.travagliante.com>

Android per Esempi

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 9

Nel sesto volume di “Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS” continuerai a occuparti delle basi del linguaggio LUA l'ambiente, i moduli ed i pacchetti. Nel secondo capitolo continuerai a progettare e sviluppare un videogioco in stile Angry Birds aggiornando la tua applicazione alle nuove direttive di Graphics 2.0, inoltre inizierai a realizzare la logica del gioco prima di terminarlo definitivamente nel prossimo ebook. Il terzo capitolo è dedicato alla libreria ICE per la memorizzazione semplice e immediata dei tuoi dati persistenti. Il quarto capitolo affronta l'importante tecnica delle maschere, strumento molto utile per migliorare le interfacce. L'ultimo capitolo invece è interamente dedicato al nuovo motore grafico di Corona SDK: Graphics 2.0. Durante la trattazione sono proposti utili esercizi. Potrai inoltre mettere in pratica quanto appreso, usufruendo del materiale didattico dedicato e disponibile per il download. LIVELLO 6 Progetti e tecniche intermedie con Corona SDK (terza parte) Imparerai: . Le basi del linguaggio LUA . A programmare un clone di Angry Birds . A utilizzare le maschere e la libreria ICE . A comprendere e utilizzare le nuove funzionalità di Graphics 2.0

Sviluppare applicazioni per Android

Sviluppare con Android

Android development can be challenging, but through the effective use of Android Developer Tools (ADT), you can make the process easier and improve the quality of your code. This concise guide demonstrates how to build apps with ADT for a device family that features several screen sizes, different hardware capabilities, and a varying number of resources. With examples in Windows, Linux, and Mac OS X, you'll learn how to set up an Android development environment and use ADT with the Eclipse IDE. Also, contributor Donn Felker introduces Android Studio, a Google IDE that will eventually replace Eclipse. Learn how to use Eclipse and ADT

together to develop Android code Create emulators of various sizes and configurations to test your code Master Eclipse tools, or explore the new Android Studio Use Logcat, Lint, and other ADT tools to test and debug your code Simulate real-world events, including location, sensors, and telephony Create dynamic and efficient UIs, using Graphical Layout tools Monitor and optimize you application performance using DDMS, HierarchyViewer, and the Android Monitor tool Use Wizards and shortcuts to generate code and image assets Compile and package Android code with Ant and Gradle

Android 4

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>

25 idee per mettersi in proprio a costo zero

Create dynamic, feature-rich, and robust enterprise applications using the Spring framework

Android studio. Sviluppare vere applicazione Android partendo da zero

Programmare Per Android

Esistono idee potenzialmente in grado di dar corso ad un'attività senza avere il supporto di un investimento iniziale? La risposta è affermativa. Solo che per poter soddisfare questo requisito devono essere idee sostenute da una spinta creativa tale da compensare il fattore economico. Questo libro rappresenta un tentativo di rispondere ad un quesito che molti si sono posti almeno una volta.

Creare App per Android

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.

Corso di programmazione per ANDROID

Master the challenges of Android user interface development with these sample patterns With Android 4, Google brings the full power of its Android OS to both smartphone and tablet computing. Designing effective user interfaces that work on multiple Android devices is extremely challenging. This book provides more than 75 patterns that you can use to create versatile user interfaces for both smartphones and tablets, saving countless hours of development time. Patterns cover the most common and yet difficult types of user interactions, and each is supported with richly illustrated, step-by-step instructions. Includes sample patterns for welcome and home screens, searches, sorting and filtering, data entry, navigation, images and thumbnails, interacting with the environment and networks, and more Features tablet-specific patterns and patterns for avoiding results you don't want Illustrated, step-by-step instructions describe what the pattern is, how it works, when and why to use it, and related patterns and anti-patterns A companion website offers additional content and a forum for interaction Android Design Patterns: Interaction Design Solutions for Developers provides extremely useful tools for developers who want to take advantage of the booming Android app development market.

Sviluppare App per 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 di 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.

Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 6

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

Beginning Android 4 Games Development

Lo scopo di questo libro è quello di fornire una introduzione alla programmazione in Android. Questo viene fatto sulla base di progetti pratici di applicazioni. Le applicazioni sono strutturate gradualmente. Attraverso la programmazione attiva delle applicazioni, si acquisisce rapidamente familiarità con l'ambiente di lavoro e si impara passo dopo passo come i problemi applicativi sono risolti in Android. La programmazione è implementata interamente utilizzando il nuovo ambiente di sviluppo Android studio.

Android Developer Tools Essentials

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

Sviluppare applicazioni per Android con HTML, CSS e JavaScript

Sviluppare applicazioni Android ad alte prestazioni

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

Programmare In Android Per Principianti

Android Programming: The Big Nerd Ranch Guide is an introductory Android book for programmers with Java experience. Based on Big Nerd Ranch's popular Android Bootcamp course, this guide will lead you through the wilderness using hands-on example apps combined with clear explanations of key concepts and APIs. This book focuses on practical techniques for developing apps compatible with Android 4.1 (Jelly Bean) and up, including coverage of Lollipop and material design. Write and run code every step of the way, creating apps that integrate with other Android apps, download and display pictures from the web, play sounds, and more. Each chapter and app has been designed and tested to provide the knowledge and experience you need to get started in Android development. Big Nerd Ranch specializes in developing and designing innovative applications for clients around the world. Our experts teach others through our books, bootcamps, and onsite training. Whether it's Android, iOS, Ruby and Ruby on Rails, Cocoa, Mac OS X, JavaScript, HTML5 or UX/UI, we've got you covered. The Android team is constantly improving and updating Android Studio and other tools. As a result, some of the instructions we provide in the book are no longer correct. You can find an addendum addressing breaking changes at: <https://github.com/bignerdranch/AndroidCourseResources/raw/master/2ndEdition/Errata/2eAddendum.pdf>.

Mobile Development with C#

I dispositivi mobili stanno rivoluzionando le vite di tutti noi in ogni contesto: li usiamo per il lavoro, la corsa serale, l'investimento in borsa e la prenotazione del ristorante o dell'hotel dove ci condurranno col loro GPS. Sono ovunque, sono i primi veri personal computer della storia. Ogni giorno lanciamo decine di applicazioni, siamo quasi a cento miliardi di app scaricate, un'audience incredibile che passa ore interagendo con questi dispositivi. Chiunque può avere un'idea vincente e può sfruttare questo mercato mondiale enorme. Ma sviluppare un'app, metterla sull'app store e credere che, magicamente, inizino a scaricarla milioni di persone è come fermarsi a una stazione di servizio, comprare un biglietto della lotteria e pensare di diventare milionari. Ecco allora il perché di un libro che sia una vera e propria guida strategica per affrontare un mercato incredibile, ma dove la competizione è feroce è fondamentale un piano di sviluppo tecnico e di marketing per avere qualche chance di successo.

Android Design Patterns

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

client per contattare il server e processarne le risposte

Corona SDK: sviluppare applicazioni per Android e iOS. Livello 1

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.

Creare la prima applicazione Android

Do you want to develop mobile apps with HTML, CSS, and JavaScript—and have them work on a variety of devices powered by iOS and Android? You've come to the right place. Ideal for web designers and developers familiar with either these popular web tools or other frontend technologies, this book teaches you the principles of mobile interface design and shows you process for building and optimizing mobile applications. You'll also learn how to build hybrid apps—web apps that have access to native device APIs—with PhoneGap. Pick up this book and join the mobile revolution.

Android 3

It's true: you can build native apps for iOS, Android, and Windows Phone with C# and the .NET Framework—with help from MonoTouch and Mono for Android. This hands-on guide shows you how to reuse one codebase across all three platforms by combining the business logic layer of your C# app with separate, fully native UIs. It's an ideal marriage of platform-specific development and the "write once, run everywhere" philosophy. By building a series of simple applications, you'll experience the advantages of using .NET in mobile development and learn how to write complete apps that access the unique features of today's three most important mobile platforms. Learn the building blocks for building applications on iOS, Android, and Windows Phone Discover how the Mono tools interact with iOS and Android Use several techniques and patterns for maximizing non-UI code reuse Determine how much functionality can go into the shared business logic layer Connect to external resources with .NET's rich networking stack Read and write data using each platform's filesystem and local database Create apps to explore the platforms' location and mapping capabilities

Creare Applicazioni per iPhone e iPad con Swift

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.

Android Programming



Corso di programmazione per Android. Livello 1

Corso di programmazione per Android. Livello 14

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 ecosistema Android riveste un ruolo chiave, con una quota del mercato mondiale superiore al 75%. Questo libro ti accompagnerà nella scoperta delle diverse funzionalità e caratteristiche dell'API di Android. Potrai acquisire conoscenze sul design, sul ciclo di vita e sulla UI di un'applicazione Android attraverso esempi pratici, da usare in seguito come base per lo sviluppo delle tue applicazioni. Il libro è diviso in sette capitoli, ognuno dei quali rappresenta idealmente un giorno della settimana. Dopo sette giorni di teoria e

sperimentazione, sarai in grado di sviluppare in totale autonomia le tue app e di pubblicarle sul Google Play Store.

Android 6

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

Ionic 5

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

Sviluppare applicazioni Android con Google Play Services

Nel secondo volume di "Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS" ci occupiamo 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 ai primi passi nel mondo dei videogiochi sviluppati con Corona SDK. Approfondendone la progettazione e l'architettura di base, svilupperai il tuo primo, semplice e completo platform-game. Segue una sezione per l'apprendimento delle tecniche per testare le tue app e i tuoi games sui dispositivi Android e iOS. Durante la trattazione sono proposti utili esercizi, oltre a poter mettere in pratica quanto appreso usufruendo dal materiale dedicato e disponibile per il download. **LIVELLO 2** La tua prima app con Corona SDK Imparerai: . Le basi del linguaggio Lua . A progettare l'architettura di un videogame . A

compilare la tua app per dispositivi Android . A compilare la tua app per dispositivi iOS

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

In questo quindicesimo e conclusivo volume entreremo più nel dettaglio del mondo di Google App Engine. La trattazione si comporrà di due ampie sezioni in cui approfondiremo la conoscenza di GAE, introducendo nuovi concetti che metteremo immediatamente messo in pratica. Nella prima parte realizzeremo un'applicazione server piuttosto articolata con numerose Servlet e classi di supporto. Passeremo alla creazione di un semplice servizio di accesso alla nostra applicazione tramite l'utilizzo delle HttpSession e dei filtri. Installeremo e useremo Objectify, creando una classe Entity e registrandola tramite una comoda classe di supporto. Vedremo come sia semplice operare sul database con Objectify salvando, caricando e cancellando nuove entità. Impareremo inoltre a fornire risposte servlet in formato JSON per le nostre applicazioni client. Pubblicheremo quindi online la nostra applicazione. Nella seconda parte realizzeremo una semplice applicazione client in Android che, con l'utilizzo di un HttpClient e di un AsyncTask potrà contattare il nostro server, ricevere la risposta JSON e poi elaborarla con estrema semplicità tramite le librerie org.json. Imparerai: . A creare le JSP, pagine web dinamiche . A utilizzare le librerie di Objectify per garantire la persistenza dei dati . A pubblicare l'applicazione web on-line gratuitamente . A utilizzare il formato JSON per inviare risposte alle applicazioni client

Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 3

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"!

[ROMANCE](#) [ACTION & ADVENTURE](#) [MYSTERY & THRILLER](#) [BIOGRAPHIES & HISTORY](#) [CHILDREN'S](#) [YOUNG ADULT](#) [FANTASY](#) [HISTORICAL FICTION](#) [HORROR](#) [LITERARY FICTION](#) [NON-FICTION](#) [SCIENCE FICTION](#)