
Download Ebook Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore IOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 Giugno 2016

As recognized, adventure as skillfully as experience nearly lesson, amusement, as without difficulty as bargain can be gotten by just checking out a books **Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore IOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 Giugno 2016** along with it is not directly done, you could agree to even more not far off from this life, roughly the world.

We manage to pay for you this proper as with ease as easy pretension to get those all. We have the funds for Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore IOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 Giugno 2016 and numerous ebook collections from fictions to scientific research in any way. along with them is this Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore IOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 Giugno 2016 that can be your partner.

60NCTZ - KENDRICK FOLEY

C'è un'app praticamente per tutto, recita un noto spot pubblicitario di casa Apple. Sfortunatamente, quasi mai si la trova sul Mac quando uno ne ha bisogno. Ecco allora la necessità di un libro che fornisca una raccolta ragionata di software imperdibili, spesso sconosciuti o sottovalutati, in grado di risolvere in modo efficace le situazioni quotidiane più complesse, lavorative e non. La principale fonte di approvvigionamento è il Mac App Store, ma il manuale sonda anche le numerose risorse presenti in Rete per proporre software, perlopiù gratuiti o di facile utilizzo; il tutto arricchito con numerosi tutorial fotografici passo passo. Volete trasformare un video in un cartone animato? Oppure creare un'app senza sapere programmare? O, ancora, creare una serie animata per YouTube? Le migliori App per il Mac svelerà tutti i trucchi per ottenere risultati sensazionali.

Pratica guida che insegna a usare iPhone e iPad per organizzare al meglio la vita e il proprio lavoro e aumentare nettamente la produttività aziendale. L'autore - esperto in app gestionali e da sempre project manager di importanti startup - parte dall'organizzazione di base del tuo smartphone o tablet, per passare subito dalla teoria alle attività da mettere in pratica, indicando quei metodi e applicazioni più utili per vivere più serenamente e lavorare risparmiando tempo e fatica. Spesso non ci rendiamo conto che il nostro device Apple è molto più che un mezzo di navigazione o accesso ad iCloud, molto più che controllare la posta e trovare luoghi o contenuti. La gestione del tempo, nota come Time Management, è un'operazione molto delicata e che richiede molta conoscenza di sé, dei propri limiti e possibilità, e anche e soprattutto dei software gestionali esistenti. Puoi coordinare più persone su un progetto, puoi sincronizzare Siri con l'app gestionale e con un comando vocale organizzare l'agenda in modo più dettagliato, puoi programmare al millimetro le telefonate per ottimizzare la giornata. Essere iProduttivo è uno stile di vita. L'immagine di copertina è stata realizzata da Giorgio Gualandris.

L'App Store è un mercato composto da milioni di app e miliardi di download. Le possibilità sono enormi ma prendervi parte con successo non è semplice. Questo manuale insegna un approccio professionale allo sviluppo di app per i device di Cupertino con iOS 8, Xcode 6, Cocoa Touch e Swift. Il testo è strutturato secondo un metodo pragmatico: il lettore viene guidato passo passo nella creazione di sette applicazioni complete, ognuna delle quali introduce nuove funzionalità e tecnologie per mostrarne i meccanismi e la relativa sintassi in un contesto applicativo che non lascia

spazio ad astratte teorie ma si focalizza sul codice e il suo funzionamento. Infine viene affrontata la fase di pubblicazione e messa in vendita tramite l'App Store. Tutto il codice delle app di esempio è disponibile sul sito degli autori per permettere al lettore di analizzarlo nell'IDE dedicato.

Objective-C, un'estensione a oggetti del linguaggio C, è il linguaggio di programmazione che gli sviluppatori devono conoscere per creare app per iPhone, iPad, iPod e Mac. Partendo dalle basi della sintassi, l'autore seleziona e illustra ciò di cui i programmatori hanno veramente bisogno per iniziare a orientarsi e lavorare. Non mancano consigli ed esempi che rendono questo manuale ideale per lo sviluppatore alle prime armi, ma permettono anche a programmatori più esperti di avere un punto di riferimento per una consultazione rapida e mirata.

Il linguaggio C è probabilmente il linguaggio di programmazione più diffuso al mondo. Grazie alla sua natura di linguaggio "general purpose", al suo ristretto set di istruzioni e alla sua vicinanza all'hardware è l'ideale per lo sviluppo di qualsiasi tipologia di software. Studiato in tutti i corsi di laurea di informatica e ingegneria informatica nel mondo, è oggi la base di partenza per lo studio e l'apprendimento dei più importanti linguaggi moderni di programmazione a oggetti: Objective C, C++ e Java tra i più famosi. "Programmazione C: le basi per tutti" è un manuale che si rivolge a chiunque desideri iniziare a occuparsi di programmazione in C. I concetti chiave sono esposti con chiarezza e semplicità, partendo dalle basi del linguaggio e della logica fino ad approfondire aspetti ed elementi più complessi come i cicli, i vettori, le funzioni e i puntatori. Esempi esaustivi accompagnano i contenuti teorici, permettendo di assimilare efficacemente le nozioni apprese (per i principianti), ma anche di colmare lacune o fissare meglio determinati fondamenti per chi ha già esperienze di programmazione. Il lettore può mettere alla prova le sue capacità sin da subito, tramite un'ampia sezione d'appendice che lo guida all'installazione e all'utilizzo di editor per linguaggio C su ogni piattaforma (Windows, Mac e Linux).

Scopri come ottenere il meglio dai tuoi dispositivi Apple con Tutto Mac For Dummies. Non solo una doppia guida a iOS a macOS, ma un vero e proprio manuale che ti consentirà di far vivere i tuoi dispositivi in perfetta armonia. Scopri trucchi e segreti di iCloud, iTunes Store, App Store, Apple Music e tutte le tecnologie Apple che renderanno ancor più facile la tua vita. Indice. Introduzione - Il mio Mac - Il mio dispositivo iOS - Le regole dell'armonia: convivenza perfetta tra prodotti Apple.

Il mercato mobile è dominato da iOS. Rimanere al di fuori di questo ricco e variegato ecosistema in continua evoluzione è impensabile per chi si occupa di sviluppo di applicazioni mobile. Tuttavia chi già padroneggia le tecnologie web - HTML, CSS, JavaScript, Ajax - è frustrato all'idea di doversi confrontare con complesse tecniche e linguaggi di programmazione che non conosce. Ma non è necessario ripartire da zero. Questa guida (arricchita da esercizi e tutorial) aiuta gli sviluppatori web ad applicare le competenze acquisite a iOS, affrontando tutti gli aspetti dello sviluppo di applicazioni basate sul Web, ma ottimizzate per iPhone e iPad. L'autore insegna a costruire un'app da zero utilizzando framework che ne velocizzano la produzione, mostra quali sono le problematiche che si incontrano durante la trasformazione di web app in app native, illustra le tecniche per creare interfacce utente che si adattano ai display touchscreen dei dispositivi mobile di Apple, catturandone le particolari modalità di interazione.

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

Telefono dei desideri, smartphone tuttodfare, oggetto di culto. iPhone 4S è questo e molto altro. Dalle funzioni più semplici, come le chiamate e gli SMS, a quelle più avanzate, come

navigazione satellitare, jogging con Nike+ o giochi multiplayer online, con questo manuale potrete scoprirne proprio tutte le potenzialità. Imparate a custodire e a organizzare le vostre foto, la vostra musica e i vostri filmati con questo nuovo scrigno digitale, ma anche a condividere in un istante i vostri momenti più belli, usando Internet e i social network. iPhone 4S è un manuale completo, dedicato non solo all'ultimo modello del telefono Apple ma anche a quelli precedenti, fino al 3GS, e tiene conto delle esigenze degli utenti Mac e Windows. Aggiornato al sistema operativo iOS 5, include anche guide complete ad iTunes Store, App Store e iBooks.

Capire le basi della programmazione in Objective-C per sviluppare applicazioni su OS X. Partendo dai fondamenti del Linguaggio C, questa guida illustra passo passo la scrittura di semplici programmi per comprendere la gestione dei dati, per poi passare senza problemi all'utilizzo dei primi framework per Objective-C e Cocoa. Comprendere come creare una classe e come gestire gli oggetti è uno dei compiti principali dello sviluppatore che vuole avvicinarsi a questo linguaggio; e in questo percorso viene accompagnato attraverso l'utilizzo dei delegati, delle View personalizzate e delle Window aggiuntive a quella principale, senza dimenticare la gestione dei menu delle applicazioni, degli Alert e delle funzioni di stampa disponibili su Cocoa. Il manuale spiega a fondo anche i concetti di base per disegnare sulle viste e per gestire gli Sheet e gli NSPanel. Il codice sorgente degli esempi è disponibile online.

Questo libro è rivolto a tutti coloro che vogliono realizzare prodotti multimediali o videogiochi per iPhone e iPad, sfruttando le potentissime librerie di Cocos2D e Box2D, nonché il nuovissimo Sprite Kit. Utilizzando strumenti alla portata di tutti, come Level Helper Pro e CocosBuilder, e basilari conoscenze di programmazione, il lettore è guidato passo passo in ogni aspetto dello sviluppo di un videogioco, fino a trasformare i propri sogni ludici in realtà. Con questo libro si entra subito nel vivo della programmazione a oggetti per lo sviluppo di videogame, analizzando le procedure di controllo di oggetti, animazioni e collisioni, ma anche la creazione dei menu e la gestione delle sprite, della fisica e del suono. Si svelano quindi i segreti delle animazioni particellari, per aggiungere il fattore WOW alle proprie animazioni. In questo libro non si analizza una tipologia di gioco in particolare, ma si studiano i vari strumenti che permettono allo sviluppatore di realizzare qualsiasi tipo di prodotto - un gioco strategico, un platform, un "click and learn" o un gioco fisico - evitando di riscrivere librerie nate per una categoria di videogame per adattarle a un'altra. Questo approccio, diverso dalla maggior parte dei libri che trattano lo stesso argomento, nasce da una lunga e consolidata esperienza dell'autore e garantisce concreti vantaggi nella quotidiana attività di progettazione e programmazione.

Non è uno smartphone e neppure un notebook: iPad definisce a tutti gli effetti una nuova categoria di device, che ha bisogno di applicazioni dedicate per mostrare le sue enormi potenzialità. Gli sviluppatori che hanno già esperienza con la creazione di applicazioni per iPhone, impareranno con questo libro a immaginare, progettare e creare applicazioni perfette per chi ha in mano un iPad. Gli strumenti a disposizione sono le API previste in iOS 4 per iPhone, originariamente introdotte per OS 3.2 di iPad. Con questi strumenti il lettore impara non solo a creare applicazioni che funzionano, ma a scrivere applicazioni che le persone ameranno usare, calibrate in relazione alle maggiori dimensioni del display e alle accresciute possibilità di interazione di iPad.

Apple Watch è il dispositivo più personale mai realizzato da Apple. Questo orologio decisamente smart e il suo sistema operativo watchOS sono profondamente integrati con iOS e iPhone, ma necessitano di app realizzate con strumenti specifici. Il primo è

WatchKit, un framework che consente di gestire le componenti core di un'applicazione. A esso se ne affiancano altri dedicati al rilevamento di movimento e alla continuità operativa, all'uso di contatti e calendari e alle funzionalità per fitness e salute, senza dimenticare due caratteristiche salienti di Apple Watch: le complicazioni, quello che nel quadrante di un orologio non riguarda l'orologio, e gli sguardi, schermate che riassumono le informazioni essenziali di un'applicazione. Questo manuale si concentra su queste tecnologie e attraverso esempi concreti guida nella creazione di applicazioni complete il cui codice sorgente è messo a disposizione del lettore. Lo scopo è realizzare app watchOS che permettano di sfruttare le inedite potenzialità di Apple Watch.

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

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 com-

plete (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, guidato dai videotutorial, impari a muovere i primi passi nel mondo della programmazione base+avanzata 3D e della realtà virtuale; lavori fin da subito sul più potente motore 3D distribuito gratuitamente, Unreal Engine, e inizi a conoscere l'architettura di Oculus Rift da vicino. Con esercizi pratici e realizzando progetti concreti. In questo primo livello del modulo base del videocorso imparerai a Lezione 1 . Scaricare e installare Unreal Engine, il più avanzato e potente sistema di sviluppo 3D completamente free al mondo . Creare un nuovo progetto . Conoscere le principali funzioni di modifica Lezione 2 . Utilizzare gli strumenti dell'interfaccia . Usare l'editor delle preferenze per personalizzare la tua finestra di lavoro . Navigare ed utilizzare la Viewport 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 1: Scaricare e installare Unreal Engine, creare un nuovo progetto, le principali funzioni di modifica . Lezione 2: Gli strumenti dell'interfaccia, personalizzazioni area lavoro, la viewport . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer

Aiuta la tua azienda a crescere con la nuova edizione di questo classico del business! Le nuove regole del marketing e delle PR, il libro di marketing più letto al mondo, è stato completamente aggiornato, per restare il miglior testo su marketing e PR ancora per anni! Imparate a usare i nuovi strumenti e le tecniche più innovative per comunicare direttamente in tempo reale con i vostri clienti, migliorare la vostra visibilità online e aumentare le vendite. Questo libro, unico nel suo genere, è pensato per offrire a professionisti, imprenditori, proprietari di aziende e docenti di marketing una serie di strategie spiegate in modo pratico, che possono essere adottate fin da subito. In questa nuova edizione David Meerman Scott presenta una serie di nuovi esempi di casi di successo ottenuti da aziende di tutto il mondo, fornisce informazioni aggiornate su tecniche come l'inbound marketing e il content marketing, e propone le ultime novità su social network come YouTube, Twitter, Facebook, Instagram, Snapchat e LinkedIn. Le nuove regole del marketing e delle PR è la guida ideale per chi desidera portare l'attenzione dei clienti sui propri prodotti, servizi o idee a un costo enormemente inferiore rispetto ai tradizionali programmi di marketing.

Hai un nuovo iPhone e vuoi imparare a sfruttarne da subito tutte le funzionalità? Con questo manuale scoprirai come usare il tuo piccolo gioiello Apple non solo come telefono ma anche come assistente personale, macchina fotografica, navigatore satellitare, strumento per navigare su internet, lettore di eBook, console per videogiochi e molto altro ancora. Perché con iPhone si può fare di tutto, da rimanere in contatto con gli amici su Facebook e Twitter

a controllare la posta aziendale, dal tenere sotto controllo i progressi nello sport ad acquistare l'ultimo numero del quotidiano preferito. Questa edizione è stata pensata per tutti i modelli di iPhone, inclusi i nuovi 5s e 5c. Aggiornata al nuovo iOS 7, include anche guide complete a Siri, iTunes, App Store, iCloud, Edicola e iBooks.

From the founder of "Il Bloggatore" (one of the most important websites on computer and information technology in Italy), the definitive guide you need to discover the secrets of WordPress and create a successful blog. An exciting journey that will allow you to know everything about WordPress and the wonderful world of blogging. 15 chapters (over 200 pages) with containing detailed information to fully enter into the world of blogs! With WordPress from "A" to "W," you will be able to: - create your blog now, using a solid CMS like WordPress - discover the strengths of WordPress and configure it to get your successful blog - gain appreciation of users and improve your online presence - make money with your blog Clearly written and well organized, this edition is designed to meet the needs of everyone, from novice bloggers to most experienced webmasters! More info: <http://www.travagliante.com>

Se c'è una cosa di cui i dispositivi mobili di casa Apple non hanno bisogno è un manuale: un unico tasto e un unico cavo, uniti alla proverbiale usabilità dell'interfaccia sembrano rendere superfluo qualsiasi discorso. Ma se state cercando un libro che, invece di perdersi nella semplice descrizione dei menu, vi conduca oltre, avete trovato quello che fa per voi. Con questa guida potrete diventare davvero padroni del vostro iPhone, ma anche del vostro iPad e iPod Touch, scoprendo tutti i segreti che questi device nascondono sotto il cofano. Dopo aver dato un'occhiata alla carrozzeria, per capire cosa può offrire un apparecchio iOS, l'autore racconta tutto quello che avreste sempre voluto sapere sul jailbreak, spiegando che cos'è e gli accorgimenti da mettere in pratica per effettuarlo con successo, quindi insegna a personalizzare le app esistenti suggerendo trucchi e consigli per migliorare l'uso quotidiano di iOS. Con il suo aiuto potrete realizzare con il vostro dispositivo Apple tutto quello che non avete mai osato immaginare.

Jia Jiang nasce in Cina, ma da adolescente ottiene una borsa di studio per andare negli USA a inseguire il sogno della sua vita: diventare un imprenditore di successo. Quando però il suo primo progetto non trova finanziatori, precipita nell'insicurezza e non ha più il coraggio di prendere l'iniziativa. Jia Jiang capisce allora che l'ostacolo maggiore alla realizzazione del suo sogno non è il NO ricevuto, ma la paura del rifiuto e decide di imparare a gestirla. La paura di sentirsi dire NO si trova infatti ai primi posti fra i timori più grandi, prima ancora di quelli della solitudine, del dolore e della malattia. Così dà il via a un esperimento di 100 giorni (100 Days of Rejection), in cui, come terapia per rendersi invulnerabile, si sottopone volutamente a un rifiuto al giorno. Con il cellulare si filma mentre rivolge a perfetti sconosciuti le più strane richieste: dal farsi prestare 100\$ al chiedere di pilotare un aereo, dal tenere una lezione in università al poter giocare a palla nel giardino di una casa privata... Inaspettatamente, però, arrivano anche diversi SÌ e alcune lezioni utilissime. Con Più forte dei NO impareremo che: • anche la richiesta più assurda può essere accolta, se posta nel modo giusto; • la curiosità di chi ascolta gioca un ruolo a vantaggio di chi chiede; • è possibile trasformare un iniziale NO in un SÌ!

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>

A partire dal marzo 2008 Apple ha rilasciato iPhone SDK (Software Development Kit), uno strumento che permette di sviluppare applicazioni per iPhone e iPod touch utilizzando il linguaggio di programmazione Objective-C nell'ambiente di sviluppo Xcode e di testarle grazie a un simulatore dedicato. Questo manuale dal taglio pragmatico guida l'utente nell'apprendimento e nell'utilizzo degli strumenti che Apple stessa utilizza e mette a disposizione per creare applicazioni per iPhone e iPod touch. Grazie ai numerosi esempi (costruiti su iPhone SDK 3.0), il libro permette ai nuovi utenti di accostarsi ai concetti di base, e ai più esperti di conoscere dettagli utili per lo sviluppo di applicazioni potenti e funzionali per i dispositivi basati su iPhone OS.

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.apogonline.com/forums/forum/creare-la-prima-applicazione-android>

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

Programma di Vendere con i MarketPlace Come Guadagnare Vendendo Testi, Foto e Applicazioni sugli Store Online COME FUNZIONA UN MARKETPLACE Cosa sono i marketplace e come mettere in

vendita le proprie creazioni. Le due diverse tipologie di marketplace: quali sono e in cosa si differenziano. Come sfruttare al massimo i marketplace e ottimizzare la promozione delle proprie creazioni. COME VENDERE TEMPLATE PER SITI WEB Content Management System: cosa sono e come ottimizzare il loro uso. Come scegliere il marketplace più adatto per la vendita dei propri lavori. Come presentare i propri lavori in base ai requisiti standard richiesti dai marketplace. COME VENDERE LE TUE FOTO ONLINE Come realizzare immagini che suscitino interesse e siano appetibili sul mercato. Come iniziare a vendere le proprie foto su photodune. Come sfruttare Fotolia per vendere immagini per un sito web. COME VENDERE I TUOI TESTI La nuova figura professionale del copywriter: cos'è e quanto è importante il suo lavoro. I content marketplace: cosa sono e che funzione svolgono. Come vendere i propri testi dando un reale valore aggiunto ai siti web. COME VENDERE LE TUE APPLICAZIONI Smartphone e tablet: come e quanto è cambiato il modo di navigare il web. Come sviluppare un'applicazione per iPhone e Android. Come creare e distribuire la propria applicazione senza programmare. COME VENDERE DOMINI INTERNET Come acquistare, gestire e rivendere i domini sul web. Come trovare dei buoni domini e a quanto venderli. Quali e quanti sono i marketplace su cui vendere i domini.

Il cuore di ogni iPhone è iOS, il sistema operativo che rende speciale e indimenticabile l'utilizzo del telefono Apple. Al suo interno, dietro il display Retina HD, si nasconde un vero e proprio computer ricco di funzionalità a portata di tocco. Per sfruttarle al meglio, questo libro è quello che ti serve. Che tu abbia in mano il più moderno iPhone 6 o semplicemente installato iOS 8, l'autore ti aiuterà a massimizzare la tua esperienza con il gioiello di casa Apple: dal primo tocco sull'interfaccia touch screen alle possibilità di arricchire il device con tanti contenuti originali; dai trucchi per utilizzare al meglio la fotocamera alla configurazione della posta elettronica, senza dimenticare la musica, le mappe e i calendari, e i preziosi consigli di Siri.

iOS6 Speciale volume 1. Metti in vendita le tue app e inizia a guadagnare Questo primo speciale (il primo di tre volumi pensati per lo sviluppatore che vuole fare della sua attività un business prolifico) ti seguirà passo dopo passo in tutto il percorso necessario per approdare nell'AppStore di Apple e iniziare a guadagnare dal tuo lavoro. Attraverso esempi pratici e puntuali approfondimenti, imparerai tutti i segreti e le tecniche per la preparazione della tua App al caricamento nello Store, registrandoti come sviluppatore iOS. Sarai in grado di inserire la pubblicità e di far testare le tue creazioni sui dispositivi di amici o conoscenti, prima di presentarle ad Apple per la convalida finale e la messa in vendita. Volume 1 Metti in vendita le tue app e inizia a guadagnare Imparerai: - a registrarti come sviluppatore e acquistare la licenza per iOS - a creare certificati e profili per le applicazioni - a inserire banner pubblicitari nelle tue app - a testare le tue app e a metterle in vendita su AppStore

La migliore guida a iOS5 per realizzare una app completa e sofisticata per iPad e iPhone affinando le proprie competenze di progettazione e sviluppo.

Caratteristiche dell'ebook . Oltre 300 pagine . Centinaia di illustrazioni passo passo . Tutorial e codice pratico subito operativo . Ogni istruzione e passaggio spiegati nei minimi dettagli . Completo, utile, pratico Il linguaggio di markup HTML, evolutosi alla sua versione 5, è cresciuto moltissimo anche verso i device mobili.

Sempre più frequente è, infatti, l'utilizzo del dispositivo mobile per la navigazione web o per utilizzare semplici web app. Lo scopo di questo ebook è di fornirti le tecniche che ti permetteranno di creare prodotti innovativi e compatibili con qualsiasi piattaforma. Inizieremo con le basi della programmazione web, cioè con gli elementi essenziali di HTML5 e con i fogli di stile CSS3. Tutte queste informazioni saranno il trampolino di lancio per programmare per le applicazioni mobile. Strutturerai le tue applicazioni in maniera semplice e intuitiva. Approfondiremo la conoscenza delle applicazioni native e applicazioni web, entrando nel mondo di Phonegap, un potente framework capace di scrivere applicazioni Android tramite codice Html e Javascript. In seguito ci occuperemo di ottimizzare l'interfaccia del dispositivo tramite Phonegap, acquisendo la posizione del telefono attraverso l'accelerometro, rilevando uno shake, fino alla geolocalizzazione e all'uso della propria posizione con le API di Google Maps. Avanzando con il livello, esploreremo il framework jQuery che permette di modificare agilmente le pagine web creando un ambiente altamente dinamico e gradevole. Nell'ultima parte dell'ebook scopriremo l'evoluzione di jQuery per dispositivi mobile: jQuery Mobile. Quest'ultimo rappresenta una potente interfaccia capace di racchiudere le più svariate viste, permettendo così un uso user-friendly della tua web app. In poche parole, integra diversi tipi di eventi che, associati all'opportuna grafica, permettono di avere funzioni di alto livello; tutto con pochissime righe di codice. Troverai i codici completi di ogni progetto affrontato. La trattazione sarà inoltre accompagnata da puntuali approfondimenti su aspetti d'interesse o che possono destare curiosità.

«Il primo manuale in italiano sullo sviluppo di applicazioni per Apple Watch, il nuovo smartwatch di Apple» Il mercato degli smartwatch è in forte espansione; l'ultimo anno ha visto il consolidamento della piattaforma Android Wear e anche Apple non ha voluto "perdere il treno", presentando nell'aprile 2015 il suo Apple Watch. Quest'ultimo, con i suoi 3 milioni di dispositivi venduti nei primi due mesi di uscita, nei soli Stati Uniti, è considerato l'oggetto che trainerà le vendite del settore: a oggi è già l'orologio più venduto al mondo e gli analisti stimano che la crescita di vendite continuerà fino a toccare i 15 milioni entro il 2015. Tutti gli sviluppatori sono interessati ad avere l'estensione watch della propria applicazione o a crearne di nuove per questo rivoluzionario dispositivo. Questo manuale è pensato apposta per loro e fornisce: un'introduzione alla programmazione per Apple Watch con le principali differenze rispetto alla programmazione iOS - punti di forza del dispositivo e limiti; progetti di esempi in doppio linguaggio (Objective-C/Swift) che guidano in maniera concreta lo sviluppatore alla creazione della sua applicazione per Apple Watch; una panoramica completa di tutti i framework utilizzabili, dalla geolocalizzazione alla gestione delle notifiche.

Evoluzioni di software a supporto di processi di Business Internazionali: - Ricerca sul trend delle metodologie software BPM - Indagine sulle metodologie prevalentemente utilizzate in un contesto internazionale per l'erogazione di servizi - Indagine sullo stato dell'arte delle principali limitazioni sofferte dalle applicazioni software erogate in un contesto internazionale - Indagine sullo stato dell'arte delle infrastrutture per il Cloud - Sviluppo prototipo software social collaboration nei processi - Sviluppo di un prototipo per estendere gli strumenti di modellazione dei processi di business - Ricerca sul trend delle tecnologie in ambiente Mobile