





C++ Programming Language, Fourth Edition C++ (C++ Programming Language, Fourth Edition) Stroustrup C++11 C++11 ISO

### C++11

for move Unicode Lambda (variadic template) (template alias)

### 

(scope) (storage) (modularity) (namespace) (exception handling) C++ (class class template) (generic programming) (container) (iterator) (utility) I/O/locale? (numerics) C++ C++11 # GOTOP Information Inc. 52 25, .....

Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides

Simplified Chinese edition of Midnight Sun

Simplified Chinese edition of Rework. Seth Godin, author of the international bestselling marketing Purple Cow that changed the way marketing is performed, says: "Stop reading the review. Buy the book." This small book is filled with common sense - yes, you know them, but the book tells you how to put them into practice. In Simplified Chinese. Distributed by Tsai Fong Books, Inc.

DESARROLLO WEB PARA DISPOSITIVOS MÓVILES • Geolocalización y mapas web • HTML5 para móviles • jQuery Mobile para sitios multiplataforma • Integración de WebApps con redes sociales • WebApps como aplicaciones nativas • Acceso a datos locales y remotos • Uso de sistemas de mensajería • PhoneGap y aplicaciones híbridas "La integración de las apps con el hardware de los equipos es casi infinita. El único límite es nuestra imaginación como desarrolladores." Este libro está dirigido a quienes buscan acercarse a la programación de soluciones para el creciente ecosistema de tablets y smartphones. En cada capítulo se aborda un desarrollo web con acceso a características propias de los sistemas operativos móviles iOS, Android, Windows Phone, BlackBerry y Firefox OS. Entre otros proyectos, invocaremos llamados telefónicos y videoconferencias desde una web, y aprovecharemos las

capacidades de geolocalización y soluciones que interactúen con redes sociales. Finalmente, aprenderemos a convertir una web móvil en una aplicación nativa. En este libro aprenderá: • Plataformas y tecnologías móviles: sistemas operativos móviles. Diferencias entre WebApp, App nativa y App híbrida. Tecnologías de la web actual. • HTML5: navegadores, sistemas operativos y motores de renderizado. Declaraciones y metatags. HTML5 para aplicaciones móviles. Geolocalización. • jQuery Mobile: definición. Uso local o remoto. Configuración de una WebApp. Componentes y estructura. • WebApps para iOS y Android: diseño. Prestaciones de Safari y de Google Chrome mobile. Visualización de una WebApp como nativa. • Almacenamiento local y aplicaciones offline: Local Storage y Session Storage. Creación de un formulario. Bases de datos Web SQL. • PhoneGap: arquitectura. Integración con Dreamweaver. Transformación de una WebApp en híbrida. • Programación nativa para BlackBerry 10 y Windows Phone: herramientas de desarrollo. Emulación de WebApps en la computadora con Ripple Emulator. Sobre el autor: Fernando Luna es analista funcional de sistemas y cuenta con una diplomatura en desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles por la UTN. Es colaborador de las revistas Power y Users y autor de Visual Basic 2010, publicado por esta editorial. Nivel de usuario: Intermedio Categoría: Desarrollo / Internet / Mobile RedUsers es la editorial de libros de informática y computación más importante del idioma español. Sus manuales pueden leerse tanto impresos como en PC y dispositivos portátiles.

119

Metodología de programación en páginas web. Manual teórico EDITORIAL CEP 1949

El presente volumen incluye los contenidos fundamentales para la impartición del programa docente "Metodología de programación en páginas web". El material se ha diseñado para servir de apoyo en cualquier actividad destinada al aprendizaje de sus competencias profesionales. La estructura del manual es la siguiente: - Objetivos generales y específicos - Desarrollo teórico del temario - Resumen por tema - Glosario de términos - Bibliografía

FBI

JQUERY MOBILE DISEÑO Y DESARROLLO DE APLICACIONES PARA SMARTPHONES Y TABLETS · Aplicaciones para iOS, Android, BlackBerry y WindowsPhone · HTML5, CSS3 y JavaScript · Compilación con Adobe PhoneGap

Build · Instalación de librerías · Creación de temas personalizados con ThemeRoller · Definición de controles para formularios móviles de entrada de datos “Es posible crear una aplicación o sitio web para móviles sin la necesidad de programar en el lenguaje nativo de cada sistema operativo.” Este libro está dirigido a todos aquellos que quieran incursionar en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles, sin la necesidad de contar con conocimientos acerca del lenguaje nativo de cada sistema operativo. A lo largo de la obra conoceremos los conceptos básicos de programación en jQuery Mobile, que nos permitirán desarrollar nuestras propias aplicaciones, para luego generar una aplicación multiplataforma con Adobe PhoneGap Build. A través de explicaciones sencillas y ejemplos variados, los lectores aprenderán desde la instalación de las librerías de jQuery Mobile hasta la creación completa de una aplicación web híbrida. En este libro aprenderá: · Mobile web: conceptos básicos sobre las aplicaciones web. Tipos de aplicaciones web, principales sistemas operativos para dispositivos móviles y entornos de desarrollo de jQuery Mobile. · Creación de una página en jQuery Mobile: instalación y uso del framework. · Organización de los proyectos con Dreamweaver CC. Estructura de una página básica y principales componentes. · Botones, listas y formularios: configuración de botones y diferentes tipos de listas. Funcionamiento y utilidad de los formularios para introducción de datos. · Otros componentes de la interfaz de usuario: creación de una interfaz que permita mostrar la información en una cantidad limitada de espacio. · Temas: aplicación de muestras de color a los elementos de la página mediante temas personalizados o preestablecidos. PhoneGap: introducción a PhoneGap y Adobe PhoneGap Build. Compilación de la aplicación con Adobe PhoneGap Build para lograr su compatibilidad con todos los dispositivos móviles. Nivel de usuario: Intermedio Categoría: Desarrollo / Internet / Mobile RedUsers es la editorial de libros de informática y computación más importante del idioma español. Sus manuales pueden leerse tanto impresos como en PC y dispositivos portátiles.

?????????:????????,?,????????,??,???,???,????????,????????,????????.  
????????????????????,??  
??????.  
??  
???“TM”?“Java”?????

Ova knjiga sadrži popis vokabulara s 2000 najčešćih riječi i izraza poredanih prema učestalosti korištenja u svakodnevnom razgovoru. Slijedi pravilo 80/20, ova knjiga vokabulara osigurava da prvo naučite ključne riječi i strukture rečenica kako biste brzo napredovali i ostali motivirani. Tko bi trebao kupiti ovu knjigu? Ova knjiga namijenjena je početnicima i učenicima srednje razine poznavanja bugarskog jezika koji su osobno motivirani i voljni provesti 15 do 20 minuta dnevno učiti riječi iz rječnika. Jednostavna struktura ovog rječnika rezultat je uklanjanja svih nepotrebnih stvari, što omogućuje da se trud uloženi učenje posvećuje samo dijelovima koji vam pomažu da ostvarite najveći napredak u najkraćem vremenskom razdoblju. Ako ste spremni utrošiti 20 minuta na učenje svaki dan, ova je knjiga vrlo vjerojatno najbolje ulaganje koje možete izvršiti ako ste početnik ili srednjoj razini. Ostati ćete zadivljeni brzinom napretka za samo nekoliko tjedana svakodnevne vježbe. Tko ne bi trebao kupiti ovu knjigu? Ova knjiga nije za vas ako ste napredni učenik bugarskog jezika. U tom slučaju, posjetite naše mrežno mjesto ili potražite naš rječnik bugarskog jezika koji dolazi s više rječnika i

grupiran je prema temama koje su idealne za napredne učenike koji žele poboljšati svoje jezične sposobnosti na određenim poljima. Nadalje, ako tražite sveobuhvatnu knjigu za učenje bugarskog jezika koja vas vodi kroz razne korake učenja bugarskog jezika, ova knjiga najvjerojatnije nije ono što tražite. Ova knjiga sadrži samo riječi i očekujemo da kupci nauče stvari poput gramatike i izgovora bilo iz drugih izvora bilo putem tečajeva stranih jezika. Snaga ove knjige je njezina usredotočenost na brzo stjecanje temeljnih riječi pa zbog toga ne sadrži informacije koje mnogi ljudi mogu očekivati u uobičajenoj knjizi za učenje jezika. Imajte to na umu prilikom kupnje. Kako se služiti ovom knjigom? Ova se knjiga idealno upotrebljava svakodnevno, pregledavajući niz stranica u svakoj sesiji. Knjiga je podijeljena na odjeljke od 50 riječi što vam omogućuje da korak po korak napredujete kroz knjigu. Recimo, na primjer, da trenutano pregledavate vokabulare od 101 do 200. Kada vrlo dobro upoznate vokabulare od 101 do 150, možete poći učiti vokabulare od 201 do 250, a sljedećeg dana preskočiti 101 – 150 i nastaviti pregledavati vokabulare od 151 do 250. Na taj ćete način, korak po korak, prolaziti kroz knjigu i vaše jezične vještine naglo će se povećavati sa svakom stranicom koju svladate.

21??????????????

????

??

????Tim Peierls?Joshua Bloch?Joseph Bowbeer?David Holmes?Doug Lea  
Un libro que enseña a desarrollar aplicaciones para dispositivos con sistema Android.Haga aplicaciones con Android Studio, la nueva plataforma de desarrollo de aplicaciones.Aprenda desde cero conocimientos, hasta nivel básico.Son 280 páginas, mas de 100 capturas de pantalla, amplia explicación del entorno de desarrollo en Android Studio y múltiples ejercicios para reforzar el aprendizaje, uno de los cuales, es hacer una calculadora básica y otro es para mostrar una pagina web.Esta dirigido a personas que no tienen conocimiento en Android, pero también los expertos se sorprenderán, al encontrar información valiosa que probablemente desconocían.Contiene 8 capítulos, cada uno con objetivos al principio y tareas al final.Disfrute programando en una plataforma actualizada como lo es Android Studio.

??.

Programación de Videojuegos Desarrolla tu propio proyecto con JavaScript y HTML5 - Ejemplos prácticos con juegos reales - Gráficos, movimientos y controles - Frameworks básicos y avanzados - Migración a dispositivos móviles - Monetización La industria de los videojuegos está en su mejor momento. Las herramientas actuales permiten que cualquier persona pueda adquirir los conocimientos para crear un videojuego, sea programador, diseñador, gamer o un entusiasta. Este libro está pensado para lograr ese objetivo. Desde cero, se guía al lector en el desarrollo, hasta llegar a un juego funcional para, finalmente, publicarlo, exponerlo a la comunidad mundial e incluso generar ingresos. En este libro encontrará: - Cómo funciona un videojuego: el bucle principal, transformar código en gráfico, interacción con el usuario, inteligencia artificial. - La creación: entorno de trabajo, dibujar y mover los objetos y el jugador a través de

periféricos. Desarrollo a partir del clásico “1942”. - JavaScript para principiantes: variables, código, funciones, desplazamiento de los objetos. - JavaScript avanzado: optimizar los cuadros por segundo, detección de colisiones. - Ambientación de un videojuego: animaciones de scroll infinito, puntaje, sonidos y efectos especiales. - Programar con ayuda de frameworks: JavaScript Game Framework - Frameworks avanzados: Phaser. - Integración con dispositivos móviles: migrar el videojuego, compilar para Android y otros dispositivos. - Monetización: plataformas, GameJolt. Nivel de usuario: Intermedio / Avanzado Categoría: Desarrollo RedUsers es la editorial de libros de informática y computación más importante del idioma español. Sus manuales pueden leerse tanto impresos como en PC y dispositivos portátiles.

[Copyright: a39cec90dcf59148393b7851b291620a](#)