

Guida D'uso, Shell E Programmazione C Di Raspberry Pi

Nota bene: Questo libro si manterrà sempre aggiornato con nuovi contenuti tramite Google Play Libri (gli aggiornamenti verranno scaricati automaticamente) o dal sito e di conseguenza, man mano che la quantità di contenuti aumenta, anche il prezzo salirà!! Perciò non farti scappare questa occasione!! Molti utenti del web che utilizzano quotidianamente il PC, non conoscono cosa si celi dietro alle applicazioni di tutti i giorni, non sanno quanto lavoro c'è dietro ad un software e da cosa possa essere costruita. Python è lo strumento che useremo (e che usano molti sviluppatori) per creare le nostre app. Questo corso non solo vi farà imparare a programmare applicazioni in Python 3, ma anche comprendere il lavoro necessario per la realizzazione del proprio progetto. L'autore è uno studente, che attualmente sta imparando Python 3, perciò con questo e-book voglio, non solo ripassare gli argomenti trattati, ma anche aiutare altri potenziali e futuri sviluppatori con questo linguaggio di programmazione attraverso esempi, esercizi e una grafica simpatica. Numero pagine: 36 Contenuto: Premessa Come è strutturato l'e-book? Modulo 1 □ Le basi e i tipi di dati Capitolo 1 □ Introduzione a Python 1.1 □ Cosa è Python? 1.1.1 □ Differenze tra Python 2.x e Python 3.x 1.2 □ Scarichiamo e Installiamo Python 1.2.1 □ Verificare architettura PC Capitolo 2 □ Primi passi con Python 2.1 □ Uso della shell e i suoi comandi 2.1.1 - COMANDI NELLA SHELL DI PYTHON 2.2 □ Funzioni di base 2.2.1 □ Stampa (Funzione print) 2.2.2 □ Input 2.3 □ Variabili 2.3.1 □ Tipi di variabili 2.3.2 □ Operatori 2.3.3 □ Tanti tipi di input 2.3.4 □ Conversione di variabili da un tipo ad un altro Esercizi Capitolo 2 Capitolo 3 □ Strutture di controllo e di iterazione elementari 3.1 □ Strutture di controllo: if, elif e else 3.1.1 □ IF 3.1.2 □ ELSE 3.2 □ Struttura di iterazione: while 3.2.1 □ Break e Continue 3.3 □ Invertiamo il while: Do-While Esercizi Capitolo 3 Capitolo 4 □ Definire e importare funzioni 4.1 □ Definire le funzioni: Riutilizziamo il codice 4.1.1 □ La funzione return: Restituiamo i valori 4.1.2 □ Definizione di una funzione temporanea: il comando pass 4.2 □ Importare i moduli e le funzioni già scritte Esercizi Capitolo 4 Capitolo 5 □ Le stringhe 5.0 - Differenza tra funzioni e metodi 5.1 □ Funzioni e metodi utili per lavorare con le stringhe 5.1.1 - Funzioni 5.1.2 □ Metodi Esercizi Capitolo 5 Capitolo 6 □ Nuovi tipi di dati 6.1 □ Le liste: creiamo degli elenchi 6.1.1 □ Metodi delle liste 6.1.2 □ Le liste annidate: liste dentro liste 6.2 □ Nuova struttura iterativa: cicli for 6.2.1 □ La funzione range: liste di numeri in sequenza 6.3 □ Le tuple: un tipo di dato immutabile 6.3.1 □ La funzione Enumerate: gestire posizione e elemento contemporaneamente 6.4 □ I dizionari: coppie di dati 6.4.1 □ Metodi sui dizionari Esercizi Capitolo 6 Capitolo 7 □ Lavorare con i file in Python 7.1 □ Lettura di un file di testo 7.2 □ Scrittura e aggiunta di testo ad un file Esercizi capitolo 7 Test finale modulo 1 Modulo 2 - Dalla Shell alle interfacce grafiche Capitolo 8 □ La grafica in Python 8.0 - Che cosa si intende per grafica in informatica? Alcuni esempi di programmi costruiti con Tkinter 8.1 □ La libreria Tkinter e le finestre 8.2 □ Widget e Frame 8.2.1 □ I metodi pack e grid: aggiungiamo i widget alla finestra! 8.2.2 □ Il nostro primo widget: Label - Etichetta 8.2.3 □ Etichette e immagini. 8.3 □ Pulsanti e azioni 8.3.1 □ Lambda: Le funzioni lineari 8.x □ Risorse esterne utili e approfondimenti INFORMAZIONI IMPORTANTI Questo prodotto è protetto da Copyright, perciò è vietato effettuare copie del libro, venderlo o condividerlo senza aver menzionato l'autore e il link a questo sito. L'ebook è acquistabile solamente da Google Play Libri. REGISTRO MODIFICHE In fondo alla descrizione, nella pagina <https://books.maicol07.tk/prodotto/pythonista-per-eccellenza/>

Dalla A alla Z passando per C

Linux. Guida di riferimento

Mac OS X Leopard. Guida completa

C guida alla programmazione

PHP 5 - Guida completa

Il linguaggio C è il punto di riferimento per la realizzazione di software per gran parte delle piattaforme hardware in uso e un passo quasi obbligato nel percorso di formazione di uno sviluppatore. La sua importanza è tale che per molti C è noto come "il C". Una sua particolarità è essere un linguaggio di alto livello che integra caratteristiche dei linguaggi di basso livello. Da questo deriva la sua efficienza in ambiti come le telecomunicazioni, il controllo di processi industriali e il software real-time, ma anche la sua complessità e la difficoltà di apprendimento soprattutto per chi non padroneggia i fondamenti dell'elettronica dei calcolatori. Questa guida vuole aiutare anche i programmatori meno esperti a familiarizzare con le caratteristiche del linguaggio in maniera graduale ma rigorosa, accompagnando parti teoriche a esempi pratici e snippet di codice che aiutano a fissare l'attenzione sui dettagli più rilevanti. Tutto il testo è basato sullo standard ISO C11.

Visual C++ .NET Guida Completa

MySQL 5 Guida completa

Linux. Guida pocket

a2, 2013

Questo volumetto è un allegato all'omonimo libro di testo ed è pensato per essere un supporto "da docente a docente". Lo scopo del volume non è però quello di essere un eserciziario da saccheggiare (anche se si può usare in questo modo limitativo), ma quello di fare luce su vari aspetti didattici e proporre nuove metodologie, tra cui alcune specifiche per la nostra disciplina. Insomma: dobbiamo modificare il nostro modo di insegnare, senza imporre un modello che loro sentono lontano: il mondo è cambiato - anche se può non piacerci - e occorre darwinianamente adattarci.

Manuale pratico di PostgreSQL

inglese-italiano

RSS e atom. Convergenza e distribuzione dell'informazione

Manuale pratico di Java - teoria e programmazione

Guida per i docenti di teoria e ITP a Tecnologia e progettazione per il mondo digitale e per il web

Java è il linguaggio di programmazione che più ha rivoluzionato il mondo dell'informatica ed è oggi presente in ogni settore tecnologico, software e hardware. Questo manuale ne insegna le caratteristiche fondamentali e l'utilizzo con riferimento alla versione 9. I primi capitoli introducono le basi della programmazione in Java. Quindi si passa ad argomenti più specifici e complessi soffermandosi sulla grande novità di Java 9: i moduli. Viene dato spazio alla programmazione a oggetti, generica, funzionale e concorrente, e viene approfondito l'utilizzo di package, annotazioni, collezioni, fino ad arrivare ai meccanismi di Input/Output e la programmazione di rete. Ogni capitolo è corredato da numerosi esempi e listati da studiare e compilare, il cui codice sorgente è disponibile online pronto per essere eseguito in qualsiasi ambiente di sviluppo.

Linux Ubuntu. La guida ufficiale. Con DVD

guida allo sviluppo in ambienti Windows, macOS e GNU/Linux

Linux Espresso For Dummies II Ed

Java 9

Apache 2.0. Guida professionale

Guida d'uso, shell e programmazione C di Raspberry Pi
Elettronica Guida a Unix con Linux Apogeo Editore
Linux. Guida di riferimento Apogeo Editore
Mac OS X Leopard. Guida completa Apogeo Editore
Linux. Manuale per l'amministratore di sistema Pearson
Linux. Guida pocket Tecniche Nuove
Mac OS X Jaguar 10.2. Il manuale che non c'è Apogeo Editore
Pythonista per eccellenza Una guida a Python 3 Maicol Battistini

Mac OS X Jaguar 10.2. Il manuale che non c'è

a2, 2011

a2, 2010

Manuale pratico di Java. La programmazione della piattaforma J2EE

Una guida a Python 3

Java è il linguaggio di programmazione che più ha rivoluzionato il mondo dell'informatica e della tecnologia nel suo insieme. Dal 1995, anno del suo debutto ufficiale, a oggi risulta impiegato nei più svariati dispositivi elettronici come computer, smartphone, televisori, navigatori satellitari. Studiare Java permette non solo di imparare un moderno linguaggio di programmazione, ma anche di posizionarsi all'interno del mercato del lavoro nei più disparati settori tecnologici. Questo libro nasce proprio con l'obiettivo di fornire ai lettori un percorso di apprendimento pratico, immediato e attuale. Si parte dalle caratteristiche della versione 7, per poi affrontare gli argomenti basilari della programmazione in Java, fino a temi di carattere specifico come la progettazione di interfacce utente, la programmazione di rete e dei database, lo sviluppo di applicazioni web, offrendo ai lettori una panoramica a 360 gradi. Il tutto corredato da numerosi esempi e listati da studiare, compilare e provare.

Internet '96. Manuale per l'uso della rete

MySQL. Guida avanzata

Java 7 - Guida completa

Guida a Unix con Linux

Dizionario di informatica

OS X Mountain Lion è il sistema operativo che realizza la perfetta integrazione tra Mac e dispositivi mobili, grazie al quale tutto quello che fa parte della nostra quotidiana vita da nomadi informatici viene archiviato e condiviso.

Merito di iCloud e del nuovo Centro Notifiche, gli strumenti con cui rende facile la gestione di messaggi, mail, note e molto altro. Questo manuale affronta in modo chiaro e completo le molteplici sfaccettature di Mountain Lion. A una prima parte che rappresenta una guida rapida all'uso degli strumenti principali, segue l'esplorazione del Mac App Store, divenuto la principale fonte di approvvigionamento software. In questa sezione sono illustrate decine di software provati realmente su strada, con tutorial per poter ottenere da subito risultati professionali. L'ultima parte del testo è dedicata agli utenti più esperti e, in particolare, all'utilizzo di Mountain Lion per configurare reti complesse.

Linux. Guida per l'amministratore di rete

OS X Mountain Lion. Guida per il professionista

Internet '97. Manuale per l'uso della rete

Conoscere lo standard C11 dalle basi del linguaggio alle direttive del preprocessore

IT Administrator Fundamentals. Il manuale del sistemista

Questo testo propone un percorso didattico che, procedendo attraverso esempi, esercizi e problemi di difficoltà crescente, presenta gli elementi fondamentali del linguaggio di programmazione C e, al tempo stesso, si sofferma ad analizzare gli aspetti algoritmici e di efficienza computazionale che conducono alla progettazione di soluzioni efficaci ed eleganti. Non si tratta dunque di un manuale sul linguaggio C, ma sarebbe riduttivo considerarlo come una semplice raccolta di esercizi. L'itinerario suggerito nelle pagine di questo volume, alterna continuamente la descrizione di nuove istruzioni e di nuove funzioni di libreria, a riflessioni di carattere metodologico per evidenziare le scelte progettuali adottate nella soluzione dei problemi proposti.

Pythonista per eccellenza

Guida d'uso, shell e programmazione C di Raspberry Pi

Manuale del web. Tecnologie, normative e management

Laboratorio di programmazione in Java

Programmare in C. Guida al linguaggio attraverso esercizi svolti e commentati

Dalla rassegna stampa: «Internet, si sa, è un universo sterminato; non è dunque poi così raro che succeda di pensare di conoscerla a fondo e di sapersi muovere al suo interno con agilità, per poi scoprire che in realtà ci si limita a un suo utilizzo superficiale e ripetitivo. Questo manuale - giunto oramai alla sua sesta edizione e divenuto uno strumento diffusissimo e apprezzatissimo - aiuta così a trasformarsi da semplici navigatori a "utilizzatori consapevoli e produttivi della Rete", unendo una trattazione più prettamente tecnica (i software, le risorse della Rete, i meccanismi del suo funzionamento) a un discorso "culturale" più generico che faciliti la comprensione di Internet come veicolo per la "creazione, la distribuzione e la condivisione di conoscenze"».

Internet 2004. Manuale per l'uso della rete

Internet '98. Manuale per l'uso della rete

Linux. Manuale per l'amministratore di sistema

Imparare Python

Tutto su Mac App Store, iCloud e reti in OS 10.8