

Windows 8 Apps Entwickeln Mit C Und Xaml Crashkur

When somebody should go to the book stores, search instigation by shop, shelf by shelf, it is essentially problematic. This is why we give the book compilations in this website. It will definitely ease you to look guide **Windows 8 Apps Entwickeln Mit C Und Xaml Crashkur** as you such as.

By searching the title, publisher, or authors of guide you in point of fact want, you can discover them rapidly. In the house, workplace, or perhaps in your method can be every best place within net connections. If you take aim to download and install the Windows 8 Apps Entwickeln Mit C Und Xaml Crashkur , it is entirely simple then, since currently we extend the colleague to purchase and create bargains to download and install Windows 8 Apps Entwickeln Mit C Und Xaml Crashkur as a result simple!

Spiele entwickeln für iOS und Android mit

Cocos2D - Roland Willms 2013-02-28

Mit dem kostenlosen Framework Cocos2D lassen sich Spiele für die großen Smartphone-

Plattformen entwickeln. Mehrere Tausend Spiele verwenden bereits die Cocos2D-API. Am Beispiel des Spiels –uro Crisis wird der komplette Ablauf vom Entwurf des Spiels über die

Programmierung für iOS und Android bis zur Vermarktung in den App-Stores durchgespielt. Alle Plattform-Hürden überwinden Die programmiertechnischen Grundlagen werden ebenso gezeigt wie die einzelnen Schritte der Spielgestaltung. Profitieren Sie von der Fülle an Klassen, die Cocos2D dem Spieleentwickler zur Verfügung stellt: Szenenmanagement, Sprites, Effekte, Aktionen, Menüs, Teilchensysteme, Textunterstützung, Textur-Atlas und Soundmaschine, punktebasiertes Koordinatensystem zur Nutzung unterschiedlich großer Bildschirme, Eingabe per Finger und Tastatur, Beschleunigungssensor, integrierte Pausen- und Fortsetzungsfunktion und viele mehr. Quellcodes in beiden Varianten In diesem Buch finden Sie den Quellcode stets in zwei Varianten: zunächst in Objective-C für die iOS-Entwicklung und immer direkt im Anschluss in C++ für die Android-Variante. Aus dem Inhalt des "Spiele entwickeln für iOS und Android mit Cocos2D"-Buch: *Hello Cocos2D *Xcode und

Cocos2D installieren *Eine App für iOS erstellen *Eclipse und Cocos2D-X installieren *Eine App für Android erstellen *Spiele designen *Euro Crisis LT als Projekt *Spielszenen vorbereiten *Bilder anzeigen *Aktionstypen, Aktionen starten *Ereignisse verarbeiten: Touch-Ereignisse, Reaktion auf Bewegungs- und Berührungseignisse *Sound, Musik abspielen *Ebenen beschriften *Teilchensysteme erzeugen: Fliegende Sterne, Regen, Schnee, Explosionen *Spiellevel gestalten *Szenen verwalten *Menüs, Optionen und Schaltflächen *Bestenlisten
Visual C# 2012 - Christopher Martel 2012
Christopher Martel vermittelt in diesem Buch einen Einstieg in Visual C# und das .NET Framework. Der Autor legt Wert darauf, zunächst die Grundkenntnisse und Konzepte der Programmiersprache selbst zu erläutern. Dabei werden dem Leser die Konzepte der Sprache C# nicht nur anhand von Beispielen vermittelt, sondern es werden auch die Ansätze und Szenarien zur Verwendung des entsprechenden

Sprachfeatures erläutert. Daraufhin geht der Autor ausführlich auf die Oberflächenprogrammierung mit WPF ein sowie auf Datenbanken mit ADO.NET sowie dem Microsoft SQL Server 2008 Express.

The C Programming Language - Brian W. Kernighan 1988

Introduces the features of the C programming language, discusses data types, variables, operators, control flow, functions, pointers, arrays, and structures, and looks at the UNIX system interface

Bluetooth Essentials for Programmers -

Albert S. Huang 2007-09-03

This book provides an introduction to Bluetooth programming, with a specific focus on developing real code. The authors discuss the major concepts and techniques involved in Bluetooth programming, with special emphasis on how they relate to other networking technologies. They provide specific descriptions and examples for creating applications in a

number of programming languages and environments including Python, C, Java, GNU/Linux, Windows XP, Symbian Series 60, and Mac OS X. No previous experience with Bluetooth is assumed, and the material is suitable for anyone with some programming background. The authors place special emphasis on the essential concepts and techniques of Bluetooth programming, starting simply and allowing the reader to quickly master the basic concepts before addressing advanced features.

Deutsches Bücherverzeichnis - 1988

Bde. 16, 18, 21, and 28 each contain section "Verlagsveränderungen im deutschen Buchhandel."

Der App-Entwickler-Crashkurs für Android, iOS und Windows Phone - Christian Immler

2012-05-04

Sie haben eine Idee für eine App? Mit diesem Buch schaffen Sie den Einstieg in die App-Entwicklung für die drei Großen, die den Smartphone- und Tablet-Markt beherrschen:

Android, iOS und Windows Phone. Ob native oder Web-App, ob offizielle Entwicklungsumgebung oder plattformübergreifendes Framework - hier finden Sie Beispiele für alle wichtigen App-Typen und Entwickler-Tools. Und Sie erhalten entscheidende Tipps zum erfolgreichen Verkauf im App Store von Apple, dem Market von Googles Android und dem Marketplace von Microsoft.

Programming in Scala - Martin Odersky 2008

Presents an introduction to the new programming language for the Java Platform.

Plattformbasierte Geschäftsmodelle beim

Connected-Car - Dennis Winter 2019-11-22

Studienarbeit aus dem Jahr 2018 im Fachbereich

BWL - Informationswissenschaften,

Informationsmanagement, Note: 1,0 (A),

Universität Stuttgart (Abteilung VIII, Lehrstuhl

für ABWL & Wirtschaftsinformatik II),

Veranstaltung: Plattformbasierte

Geschäftsmodelle und Strategien bei vernetzten,

digitalisierten Produkten, Sprache: Deutsch, Abstract: Die Entwicklungen der vierten industriellen Revolution führen zu einer zunehmenden Vernetzung von Fahrzeugen und sorgen für ein erweitertes Connected-Car-Ökosystem. Auf dieser Basis bietet dieser Wandel Automobilherstellern die Chance vom Produkt- zum Plattformgeschäft zu wechseln. In diesem Buch werden speziell auf Connected-Cars abgestimmte Geschäftsmodellmuster vorgestellt und auf ihre konkrete Anwendung hin bei den deutschen Premiumherstellern Mercedes, Audi und BMW sowie bei der US-Konkurrenz Tesla untersucht. Ein Connected Car hat nicht nur eine Internetverbindung, sondern kommuniziert mit anderen Geräten, Netzwerken oder Services außerhalb des Autos. Dazu gehören andere Fahrzeuge, das zu Hause, das Büro und öffentliche Infrastrukturen. Automatisierte, autonome und individualisierte Services sind dabei die Grundlage für neue Geschäftsmodelle, welche den Erlöspool von

Automobilherstellern und Komplementoren nicht nur erweitern, sondern auf lange Sicht auch bestimmen könnten. Insgesamt 17 plattformbasierte Geschäftsmodellmuster werden anhand von geeigneten Beispielen umfassend erklärt. Anschließend werden diese im Hinblick auf das Ausmaß und den Kontext der Anwendung bei den vier eingangs genannten Automarken geprüft. Eine spezielle tabellarische Darstellung der Ergebnisse ermöglicht einen strukturierten Überblick der Erkenntnisse über alle Geschäftsmodelle und Automarken hinweg. Thematisiert wird darüber hinaus auch die teilweise bessere Umsetzung von modernen Geschäftsmodellen im Mittelklassesegment am Beispiel des Konkurrenten Volvo. Insbesondere wird außerdem auf die Frage eingegangen, ob die Automobilhersteller in Zukunft noch den Mittelpunkt eines Connected-Car-Ökosystems darstellen werden. Unternehmen wie Apple, Google und Amazon könnten durch eigene Plattformen zur Vernetzung und Nutzung von

Services zunehmenden Einfluss gewinnen und aktuelle Marktstrukturen grundlegend verändern.

[Windows 8 Apps entwickeln : Apps für die neue Oberfläche von Windows 8 - Entwickeln mit HTML5, JavaScript, XAML und C# - Von den Grundlagen der Programmiersprachen bis zur fertigen App](#) - Christian Bleske 2013-01

Eine Einführung in die Entwicklung von Apps für die Metro-Oberfläche von Windows 8. Nach einer kurzen Vorstellung der Programmiersprachen und Entwicklungsumgebungen, die für die Windows-8-App-Entwicklung geeignet sind, wird der Erstellung der Apps bis zum Testen und zur Veröffentlichung im Windows Store gezeigt. Aus dem Inhalt:- Windows 8 - Neues Betriebssystem für neue Endgeräte- JavaScript und C#- HTML und XAML- Projekte mit Visual Studio erstellen/verwalten/debuggen- Microsoft Expression Blend- Entwicklung einer Metro-App- Dateizugriff- Datenbankzugriff- Sensoren-

Lokalisierung- Push Notifications & Services-
Portierung von und nach Windows Phone-
Testen der App- Veröffentlichung im Windows
Store Biographische Informationen Christian
Bleske ist Autor, Trainer und Entwickler. Sein
Arbeitsschwerpunkt liegt auf Microsoft-
Technologien. Seine Fachaufsätze erscheinen in
vielen namhaften Entwicklerzeitschriften. Er
lebt in Witten im Ruhrgebiet.

C++ Algorithms for Digital Signal

Processing - Paul Embree 1998-11-13

Bring the power and flexibility of C++ to all your
DSP applications The multimedia revolution has
created hundreds of new uses for Digital Signal
Processing, but most software guides have
continued to focus on outdated languages such
as FORTRAN and Pascal for managing new
applications. Now C++ Algorithms for Digital
Signal Processing applies object-oriented
techniques to this growing field with software
you can implement on your desktop PC. C++
Algorithms for Digital Signal Processing's

programming methods can be used for
applications as diverse as: Digital audio and
video Speech and image processing Digital
communications Radar, sonar, and ultrasound
signal processing Complete coverage is
provided, including: Overviews of DSP and C++
Hands-on study with dozens of exercises
Extensive library of customizable source code
Import and Export of Microsoft WAV and Matlab
data files Multimedia professionals, managers,
and even advanced hobbyists will appreciate
C++ Algorithms for Digital Signal Processing as
much as students, engineers, and programmers.
It's the ideal bridge between programming and
signal processing, and a valuable reference for
experts in either field. Source code for all of the
DSP programs and DSP data associated with the
examples discussed in this book and Appendix B
and the file README.TXT which provide more
information about how to compile and run the
programs can be downloaded from
www.informit.com/title/9780131791442

German books in print - 1998

Modern Data Access with Entity Framework Core - Holger Schwichtenberg 2018-06-27
C# developers, here's your opportunity to learn the ins-and-outs of Entity Framework Core, Microsoft's recently redesigned object-relational mapper. Benefit from hands-on learning that will teach you how to tackle frustrating database challenges, such as workarounds to missing features in Entity Framework Core, and learn how to optimize the performance of your applications, head-on! Modern Data Access with Entity Framework Core teaches best practices, guidance, and shortcuts that will significantly reduce the amount of resources you internally dedicate to programming data access code. The proven methods and tools taught in this book, such as how to get better performance, and the ability to select the platform of your choice, will save you valuable time and allow you to create seamless data access. Dive into succinct

guidance that covers the gamut-- from installing Entity Framework Core, reverse engineering, forward engineering (including schema migrations), and data reading and modification with LINQ, Dynamic LINQ, SQL, Stored Procedures, and Table Valued Functions- to using third-party products such as LINQPad, Entity Developer, Entity Framework Profiler, EFPlus, and AutoMapper. You'll also appreciate excerpts of conceptual software architecture discussion around Entity Framework Core that might otherwise take years to learn. What You'll Learn Understand the core concepts of Entity Framework Core, as well process models for existing databases (reverse engineering) and the generation of database schemas from object models (forward engineering) Study real-world case studies for hands-on EF Core instruction Get up to speed with valuable database access scenarios and code samples Discover workarounds to augment missing features in Entity Framework Core Use Entity Framework

Core to write mobile apps Bonus online appendix covers Entity Framework Core 2.1 release updates Who This Book Is For Software developers who have basic experience with .NET and C#, as well as some understanding of relational databases. Knowledge of predecessor technologies such as ADO.NET and the classic ADO.NET Entity Framework is not necessary to learn from this book.

Programming in HTML with JavaScript and CSS3 - Glenn Johnson 2013

Focuses on using HTML5 to begin building Windows 8 and web apps.

Vor- und Nachteile des Mobile Commerce -

Michael Eißing 2015-02-26

Studienarbeit aus dem Jahr 2012 im Fachbereich BWL - Handel und Distribution, Note: 2,0, , Veranstaltung: Wissenschaftliches Arbeiten, Sprache: Deutsch, Abstract: Mobile Endgeräte, wie z.B. das Smartphone, gewinnen eine immer höhere Bedeutung im Handel des Electronic Commerce. Mithilfe des Internets und Apps des

jeweiligen Anbieters können Konsumenten Preise vergleichen und online einkaufen. Vor allem in den letzten Jahren zeigt der europäische Mobile Commerce Markt ein starkes Wachstum auf. Die Umsätze explodierten, da immer mehr Personen ihr Smartphone oder Tablet zum Einkauf von Waren verwendeten. In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, weshalb Mobile Commerce eine immer größer werdende Rolle im Handel einnimmt, weshalb Unternehmen dieses Medium zum Produktabsatz nutzen und warum Konsumenten über ihr mobiles Endgerät Güter erwerben. Ziel dieser Arbeit ist es, die Vor- und Nachteile des Mobile Commerce aufzuzeigen und somit den großen Aufschwung des Marktes in den letzten Jahren zu erklären. Diese Arbeit besteht aus fünf Kapiteln. Der Einleitung folgt im zweiten Kapitel die Theorie, hier erhält der Leser wichtige Grundlagen für das weitere Verständnis. Danach folgt die Gegenüberstellung von Vor- und Nachteilen des Mobile Commerce, welche dann

schließlich in einem Ergebnis resultiert. Die aufgeführten Vorteile werden in Vorteile für Konsumenten und Vorteile für Unternehmen unterteilt. Im Anschluss wird in der kritischen Reflexion die Hausarbeit hinterfragt.

Abschließend werden die Ergebnisse in einem Fazit zusammengefasst und ein Ausblick auf die weitere Entwicklung des Mobile Commerce gegeben.

C++ Crash Course - Josh Lospinoso 2019-09-24

A fast-paced, thorough introduction to modern C++ written for experienced programmers.

After reading C++ Crash Course, you'll be proficient in the core language concepts, the C++ Standard Library, and the Boost Libraries.

C++ is one of the most widely used languages for real-world software. In the hands of a knowledgeable programmer, C++ can produce small, efficient, and readable code that any programmer would be proud of. Designed for intermediate to advanced programmers, C++ Crash Course cuts through the weeds to get you

straight to the core of C++17, the most modern revision of the ISO standard. Part 1 covers the core of the C++ language, where you'll learn about everything from types and functions, to the object life cycle and expressions. Part 2 introduces you to the C++ Standard Library and Boost Libraries, where you'll learn about all of the high-quality, fully-featured facilities available to you. You'll cover special utility classes, data structures, and algorithms, and learn how to manipulate file systems and build high-performance programs that communicate over networks. You'll learn all the major features of modern C++, including:

- Fundamental types, reference types, and user-defined types
- The object lifecycle including storage duration, memory management, exceptions, call stacks, and the RAII paradigm
- Compile-time polymorphism with templates and run-time polymorphism with virtual classes
- Advanced expressions, statements, and functions
- Smart pointers, data structures, dates and times,

numerics, and probability/statistics facilities •
Containers, iterators, strings, and algorithms •
Streams and files, concurrency, networking, and
application development With well over 500
code samples and nearly 100 exercises, C++
Crash Course is sure to help you build a strong
C++ foundation.

c't Android 2015 - c't-Redaktion 2015-01-20
Android ist der unumstrittene Marktführer bei
den Smartphone-Systemen. Die c't-Redaktion hat
Android unter die Haube geschaut und zeigt,
wohin sich das Betriebssystem entwickelt. In der
Diskussion um die Datenkrake Google fällt
immer wieder die enge Verknüpfung mit Android
auf, mehrere Artikeln stellen dar, wie Sie Ihr
Smartphone von den Google-Diensten
entkoppeln können. Eine Teststrecke gibt Ihnen
Tests und Kaufberatungen an die Hand, mit
denen Sie im Dschungel aktueller Smartphones
und Tablets den Überblick bekommen,
zusätzlich hat die Redaktion die neusten
Smartwatches auf ihre Alltagstauglichkeit

untersucht. In einem großen Praxisteil erfahren
Sie, wie man einfache Hardware-Defekte selbst
beheben kann, wie Sie mit Apps mehr aus Ihrem
Mobilgerät herausholen und den mobilen
Begleiter voll auf Ihre Bedürfnisse einrichten.
Darüberhinaus bietet das Heft zwei Aktionen: 50
Prozent Rabatt (gültig bis 31.5.2015) auf das
Verbatim Dual USB Power Pack und die
Sicherheits-App Mobile Security & Antivirus von
Eset kostenlos für ein Jahr. Die Aktivierung der
App ist bis zum 31. Juli 2015 möglich.
App4U - Christian Aichele 2014-07-31
Proprietäre und monolithische Softwaresysteme
haben die Wirtschaft in den letzten Jahrzehnten
geprägt. Ohne die digitale Unterstützung der
Geschäftsprozesse ist kein Unternehmen
wettbewerbsfähig. Die Revolution wird durch
den Consumer Bereich vorangetrieben, die
Geschäftsprozesse werden mobil und ubiquitär.
Konsumenten im B2C und Unternehmen im B2B
werden zukünftig permanent in Kontakt treten
können, die one-to-one Kommunikation wird

durch einen many-to-many Informationsaustausch ersetzt werden.
Industry 4.0, China 2025, IoT - Wolfgang Babel
2022-12-04

The book gives an overview about automation technology over the last 50 years, based on my own experiences. It is a good summary for automation since 1970 for all who want to know about the context of automation developments and their standards. It is a fundamental summary and enables the reader to get experience in the complex field of automation. In detail the question is arised, whether Industry 4.0, China 2025, IoT, AI are a revolution or more an evolution of timewise established available technologies in HW, SW and algorithms. Is the hype about Industry 4.0 justified or not? In that context a timeline since 1970 ist shown for AI, ANN, essential milestones in automation, e.g OSI-model, automation pyramid, standards for bus systems, main SW-languages, robots, AI, ANN, pattern recognition, Ethernet, the 12

most important international field buses, their main features and characteristics, foundation of committees, harmonization and standardization efforts, OPC UA and cloud computing, field devices, PLCs, SCADA, MES, ERP and automation history. All that history is seen in the context of μ -controller, DSP (Digital signal processor), FPGAs (Field Programmable Gate Arrays), ASICs (Application-Specific Integrated Circuit) , Chip on Board. It includes the HW-history, from Intel 8080 to octuple multicore processors. In the same way it is shown the history of field device out from laboratory into the field with all difficulties and benefits of that transition. The issues are summarized in a pyramid of complexity. Requirements for robustness and safety are shown for field devices. In the same way it is shown the development of mainframes, workstations and PC's. SAP a leading ERP System is explained in more detail. Specially it is figured out how SAP works and what has to be considered in working

with such kind of system. The differences between MES- and ERP-systems are discussed, specially also for future combined SAP/MES systems. Explained are the problems of middlesized companies (SMEs) in dealing with Industry 4.0 and automation. Further examples are given and discussed for automatized quality control in automotive, PCB-handling, CIGS (Solar cell)-production. Also shown is the upgrade for older products and make them ready for automation standards. In detail the history of the modern robotics is shown for the automotive industry. In summary also is figured out the Industry 5.0 which is just coming up more and more.

Essential PowerShell - Holger Schwichtenberg
2008-06-19

Use PowerShell to Streamline and Automate Your Most Time-Consuming Windows Administration Tasks With Windows PowerShell, Microsoft brings innovative console-based system administration and scripting to Windows

clients and servers. PowerShell combines the best features of traditional UNIX shells with the immense power of the .NET Framework, offering a consistent and easy-to-use replacement for both the Windows command line and the Windows Script Host. In Essential PowerShell, noted expert Holger Schwichtenberg gives Windows sysadmins all the knowledge and sample scripts they need to successfully administer production systems with PowerShell. Schwichtenberg begins by introducing the innovative PowerShell architecture, along with crucial PowerShell concepts such as pipelining and navigation. Next, he introduces the PowerShell Script Language, shows the secure execution of command sequences as scripts, and demonstrates how to use PowerShell to access essential operating system interfaces such as COM, WMI, ADSI, and ADO.NET. After you've mastered the fundamentals, Schwichtenberg presents an extensive collection of PowerShell solutions for virtually every area of day-to-day

administration. For each topic, he presents dozens of self-contained examples, all downloadable from a companion Web site. He covers both Microsoft's standard PowerShell commandlets and the free commandlets available as PowerShell Community Extensions. He also presents a full chapter of tips, tricks, and troubleshooting solutions. Coverage includes Understanding PowerShell's components and features Setting up your PowerShell scripting environment Creating and using commandlets Using object-oriented pipelining for filtering, sorting, grouping, comparisons, calculations, and more Mastering PowerShell's uniform navigation model and using it with all types of data Programming command sequences with the PowerShell Script Language Making the most of the PowerShell console and third-party tools Managing processes, event logs, and registry entries Controlling networking, printing, and software installation Manipulating Active Directory and

other enterprise services with PowerShell Using PowerShell to enforce stronger system and network security Storing data in files, documents, and databases Preface xv Part I: Getting Started with PowerShell 1: First Steps with Windows PowerShell 3 2: Commandlets 25 3: Pipelining 43 4: Advanced Pipelining 59 5: The PowerShell Navigation Model 81 6: The PowerShell Script Language 89 7: PowerShell Scripts 115 8: Using Class Libraries 129 9: PowerShell Tools 151 10: Tips, Tricks and Troubleshooting 171 Part II: Windows PowerShell in Action 11: File Systems 205 12: Documents 235 13: Registry and Software 253 14: Processes and Services 267 15: Computers and Hardware 281 16: Networking 295 17: Directory Services 313 18: User and Group Management in the Active Directory 335 19: Searching in the Active Directory 349 20: Additional Libraries for Active Directory Administration 361 21: Databases 373 22: Advanced Database Operations 389 23: Security

Settings 401 24: Advanced Security
Administration 413 PartIII: Appendices Appendix
A: PowerShell Commandlet Reference 429
Appendix B: PowerShell 2.0 Preview 445
Appendix C: Bibliography 449 Index 453
The Design and Evolution of C++ - Bjarne
Stroustrup 1994-10-08

Windows 8 Apps entwickeln - Christian Bleske
2013-02-25

Eine Einführung in die Entwicklung von Apps für die Metro-Oberfläche von Windows 8. Nach einer kurzen Vorstellung der Programmiersprachen und Entwicklungsumgebungen, die für die Windows-8-App-Entwicklung geeignet sind, wird der Erstellung der Apps bis zum Testen und zur Veröffentlichung im Windows Store gezeigt. Aus dem Inhalt:- Windows 8 - Neues Betriebssystem für neue Endgeräte- JavaScript und C#- HTML und XAML- Projekte mit Visual Studio erstellen/verwalten/debuggen- Microsoft

Expression Blend- Entwicklung einer Metro-App-
Dateizugriff- Datenbankzugriff- Sensoren-
Lokalisierung- Push Notifications & Services-
Portierung von und nach Windows Phone-
Testen der App- Veröffentlichung im Windows
Store

JavaScript Step by Step - Steve Suehring 2010
Provides information on creating Web
applications with JavaScript.

The First 20 Hours - Josh Kaufman 2013-06-13
Forget the 10,000 hour rule— what if it's
possible to learn the basics of any new skill in 20
hours or less? Take a moment to consider how
many things you want to learn to do. What's on
your list? What's holding you back from getting
started? Are you worried about the time and
effort it takes to acquire new skills—time you
don't have and effort you can't spare? Research
suggests it takes 10,000 hours to develop a new
skill. In this nonstop world when will you ever
find that much time and energy? To make
matters worse, the early hours of practicing

something new are always the most frustrating. That's why it's difficult to learn how to speak a new language, play an instrument, hit a golf ball, or shoot great photos. It's so much easier to watch TV or surf the web . . . In *The First 20 Hours*, Josh Kaufman offers a systematic approach to rapid skill acquisition— how to learn any new skill as quickly as possible. His method shows you how to deconstruct complex skills, maximize productive practice, and remove common learning barriers. By completing just 20 hours of focused, deliberate practice you'll go from knowing absolutely nothing to performing noticeably well. Kaufman personally field-tested the methods in this book. You'll have a front row seat as he develops a personal yoga practice, writes his own web-based computer programs, teaches himself to touch type on a nonstandard keyboard, explores the oldest and most complex board game in history, picks up the ukulele, and learns how to windsurf. Here are a few of the simple techniques he teaches: Define your target

performance level: Figure out what your desired level of skill looks like, what you're trying to achieve, and what you'll be able to do when you're done. The more specific, the better. Deconstruct the skill: Most of the things we think of as skills are actually bundles of smaller subskills. If you break down the subcomponents, it's easier to figure out which ones are most important and practice those first. Eliminate barriers to practice: Removing common distractions and unnecessary effort makes it much easier to sit down and focus on deliberate practice. Create fast feedback loops: Getting accurate, real-time information about how well you're performing during practice makes it much easier to improve. Whether you want to paint a portrait, launch a start-up, fly an airplane, or juggle flaming chainsaws, *The First 20 Hours* will help you pick up the basics of any skill in record time . . . and have more fun along the way.

Strategie für die Portierung von Desktop-

Business-Anwendungen auf iOS-gestützte Endgeräte - Matthias Schmitz 2014-01-20
Die schnell fortschreitende technologische Entwicklung mobiler Endgeräte führt zu einem signifikanten Änderungsprozess im Arbeitsleben. Hochtechnologisierte Mini-Computer wie Smartphone und Tablet, sowie ortsunabhängige Zugangstechnologien verlagern den traditionellen Büroarbeitsplatz an jeden Ort. Infolgedessen ist ein großer Bedarf an neuen oder existierenden Geschäftsanwendungen für diese Gerätetypen vorhanden. Dabei stellen bereits existierende Desktop-Anwendungen die Systemarchitekten und Entwickler vor technische Herausforderungen, da sie für gänzlich andere Plattformen entwickelt wurden. Abhilfe können eine klar strukturierte Software-Architektur und ein modernes Entwicklungs-Framework für Multiplattformanwendungen schaffen. Matthias Schmitz legt dar, wie man vorhandene Desktop Anwendungen mobilisieren kann indem man sie auf iOS-gestützte Endgeräte

portiert und konzentriert sich hierbei auf Windows Anwendungen, die mit dem .NET-Framework von Microsoft entwickelt wurden. [Creating Mobile Apps with Xamarin.Forms Preview Edition 2](#) - Charles Petzold 2015-04-11
This second Preview Edition ebook, now with 16 chapters, is about writing applications for Xamarin.Forms, the new mobile development platform for iOS, Android, and Windows phones unveiled by Xamarin in May 2014. Xamarin.Forms lets you write shared user-interface code in C# and XAML that maps to native controls on these three platforms. **Windows 8 Apps in C++** - Sönke Cordts 2013-03
Nachdem Microsoft auf dem Tablet-Markt bisher kaum mitmischte," überraschen sie einmal wieder mit einem neuen Windows 8, das massgeblich für Touchscreens und Tablets entwickelt wurde. Microsoft stellt ein vollkommen neu entworfenes Betriebssystem dar, das nicht mehr mit dem Desktop startet,

sondern mit einer kachel-basierten Oberfläche. Dieses Buch gibt Ihnen eine Einführung in die Programmierung dieser neuen Apps mit C++, so dass Sie danach imstande sind, eigene Apps zu entwickeln und sich in weitere Klassen des neuen Windows RT Frameworks einzuarbeiten. Dabei werden die Themen XAML, Capabilities, XAML-Controls, Zustandsspeicherung, Navigation und Data Binding behandelt

Microsoft Visual Studio 2015 Unleashed -

Lars Powers 2015-08-07

Microsoft Visual Studio 2015 empowers you to write next-generation applications for any modern environment: mobile, web, cloud, universal Windows 10/8.x, database, and beyond. This end-to-end deep dive will help working developers squeeze maximum productivity out of Microsoft's powerful new toolset. The authors combine authoritative and detailed information about Microsoft's latest IDE, with extensive insights and best practices drawn from decades of development experience.

Developers will quickly get comfortable with Visual Studio 2015's updated interface, master its new capabilities, leverage its extensive new support for open standards, and discover multiple opportunities to leverage its .NET 4.6 platform and language improvements. By focusing entirely on Visual Studio 2015 Professional, the authors go deeper into Microsoft's core product than ever before. You'll find expert coverage of everything from debugging through deploying to Azure, IDE extension and automation through cross-platform mobile development. Throughout, this book's focus is relentlessly practical: how to apply Microsoft's tools to build better software, faster. Detailed information on how to... Master Visual Studio 2015's updated interface and key tools: Solutions, Projects, Browsers, Explorers, Editors, and Designers to improve productivity Develop robust cross-platform mobile apps for Windows, iOS, and Android using Apache Cordova templates for Visual Studio Use the new

ASP.NET 5 to build modern web solutions that run on Windows, Mac, or Linux Develop Single Page Applications (SPAs) based on HTML5 and rich client-side JavaScript frameworks such as Knockout, AngularJS, Bootstrap, and more Accelerate cloud development with the Azure SDK, QuickStart templates, and Azure management portal Create mobile service solutions using ASP.NET Web API and WCF Streamline data development across multiple platforms with Entity Framework 7 Develop modern Microsoft Office business applications Perform robust, automated unit testing as you code, increasing your confidence in changes and refactoring Extend the VS 2015 IDE and Code Editor by creating custom, productivity-enhancing solutions Download all examples and source code presented in this book from informit.com/title/9780672337369 as they become available.

C Programming in One Hour a Day, Sams Teach Yourself - Bradley L. Jones 2013-10-07

Sams Teach Yourself C Programming in One Hour a Day, Seventh Edition is the newest version of the worldwide best-seller Sams Teach Yourself C in 21 Days. Fully revised for the new C11 standard and libraries, it now emphasizes platform-independent C programming using free, open-source C compilers. This edition strengthens its focus on C programming fundamentals, and adds new material on popular C-based object-oriented programming languages such as Objective-C. Filled with carefully explained code, clear syntax examples, and well-crafted exercises, this is the broadest and deepest introductory C tutorial available. It's ideal for anyone who's serious about truly mastering C - including thousands of developers who want to leverage its speed and performance in modern mobile and gaming apps. Friendly and accessible, it delivers step-by-step, hands-on experience that starts with simple tasks and gradually builds to professional-quality techniques. Each lesson is designed to be

completed in hour or less, introducing and clearly explaining essential concepts, providing practical examples, and encouraging you to build simple programs on your own. Coverage includes: Understanding C program components and structure Mastering essential C syntax and program control Using core language features, including numeric arrays, pointers, characters, strings, structures, and variable scope Interacting with the screen, printer, and keyboard Using functions and exploring the C Function Library Working with memory and the compiler Contents at a Glance PART I: FUNDAMENTALS OF C 1 Getting Started with C 2 The Components of a C Program 3 Storing Information: Variables and Constants 4 The Pieces of a C Program: Statements, Expressions, and Operators 5 Packaging Code in Functions 6 Basic Program Control 7 Fundamentals of Reading and Writing Information PART II: PUTTING C TO WORK 8 Using Numeric Arrays 9 Understanding Pointers 10 Working with

Characters and Strings 11 Implementing Structures, Unions, and TypeDefs 12 Understanding Variable Scope 13 Advanced Program Control 14 Working with the Screen, Printer, and Keyboard PART III: ADVANCED C 15 Pointers to Pointers and Arrays of Pointers 16 Pointers to Functions and Linked Lists 17 Using Disk Files 18 Manipulating Strings 19 Getting More from Functions 20 Exploring the C Function Library 21 Working with Memory 22 Advanced Compiler Use PART IV: APPENDIXES A ASCII Chart B C/C++ Reserved Words C Common C Functions D Answers

Windows 8 Apps entwickeln - Christian Bleske
2013-02-25

Eine Einführung in die Entwicklung von Apps für die Metro-Oberfläche von Windows 8. Nach einer kurzen Vorstellung der Programmiersprachen und Entwicklungsumgebungen, die für die Windows-8-App-Entwicklung geeignet sind, wird der Erstellung der Apps bis zum Testen und zur

Veröffentlichung im Windows Store gezeigt. Aus dem Inhalt:- Windows 8 - Neues Betriebssystem für neue Endgeräte- JavaScript und C#- HTML und XAML- Projekte mit Visual Studio erstellen/verwalten/debuggen- Microsoft Expression Blend- Entwicklung einer Metro-App- Dateizugriff- Datenbankzugriff- Sensoren- Lokalisierung- Push Notifications & Services- Portierung von und nach Windows Phone- Testen der App- Veröffentlichung im Windows Store

ScratchJr Coding Cards - Marina Umaschi Bers 2020-11-24

The ScratchJr Coding Cards are a deck of 75 activity cards covering fun and exciting projects designed to educate young children with the visual programming language, ScratchJr. ScratchJr is a free, introductory computer programming language that runs on iPads, Android tablets, Amazon tablets, and Chromebooks. Derived from Scratch, the wildly popular programming language used by millions

of kids worldwide, ScratchJr helps even younger children (5 to 7 years old) create their own playful animations, interactive stories, and dynamic games. The ScratchJr Coding Cards encourage kids to think creatively and systematically while developing computational thinking skills. Kids will learn powerful ideas about computer science by using ScratchJr programming blocks to make characters move, jump, dance, sing, and more. As they work through the deck, they will become creative thinkers and problem solvers. Written by the ScratchJr co-creator, Prof. Marina Umaschi Bers, and Dr. Amanda Sullivan, the exercises in ScratchJr Coding Cards will encourage kids to develop coding skills as well as foundational concepts for literacy, math, planning, and problem-solving, all while having fun. The cards are created using the pedagogical approach developed by Prof. Bers to teach coding in a playful way to young children.

C't Programmieren 2014 - C't-Redaktion 2014

Mit JavaScript-Bibliotheken wie jQuery oder D3 erstellen Sie interaktive Webseiten ohne viel Tipparbeit. Mit Microsofts Entwicklungsumgebung Visual Studio lassen sich sogar Windows-8-Apps in der Scriptsprache programmieren. Unsere kreativen Spielereien bringen Ihnen Techniken bei, bei denen das Ergebnis nach Kunst, statt nach Arbeit aussieht. Spiele-Entwicklung ist die Königsdisziplin der Programmierung. Mit den richtigen Werkzeugen fällt aber auch hier der Einstieg nicht schwer. In mehreren Artikel zeigen wir, wie Sie Ideen finden und mit der Entwicklungsumgebung Unity umsetzen können. Profis erfahren, wie sie mit Intrinsic trotz einer Hochsprache wie C/C++ das letzte Quäntchen Performance aus der CPU kitzeln können und mit genetischen Algorithmen ungefähre Lösungen in Sekunden berechnen, wo die exakte Berechnung Jahre dauern würde.

[Become an App Inventor: The Official Guide from MIT App Inventor](#) - Karen Lang 2022-02-08

With a foreword by Gitanjali Rao, Time Magazine's inaugural Kid of the Year, this engaging guide from MIT Teen Press teaches anyone to design and publish their own apps—no experience necessary!—and introduces young app creators from around the world. Have you ever wanted to build your own mobile apps? App Inventor, a free and revolutionary online program from MIT, lets you do just that. With the help of this companion guide chock-full of colorful graphics and easy-to-follow instructions, readers can learn how to create six different apps, including a working piano, a maze game, and even their own chat app to communicate with friends—then use what they've learned to build apps of their own imagination. User-friendly code blocks that snap together allow even beginners to quickly create working apps. Readers will also learn about young inventors already using their own apps to make a difference in their communities, such as the girls from Moldova whose app helps alert residents

when local well water is contaminated. Or the boys from Malden, Massachusetts, whose app lets users geotag potholes to alert city hall when repairs are needed. With this inspiring guide, curious young dreamers can become real inventors with real-world impact.

An Introduction to C & GUI Programming - Simon Long 2019-04-11

Briggs - Barry Briggs 2016-01-07

How do you start? How should you build a plan for cloud migration for your entire portfolio? How will your organization be affected by these changes? This book, based on real-world cloud experiences by enterprise IT teams, seeks to provide the answers to these questions. Here, you'll see what makes the cloud so compelling to enterprises; with which applications you should start your cloud journey; how your organization will change, and how skill sets will evolve; how to measure progress; how to think about security, compliance, and business buy-in; and

how to exploit the ever-growing feature set that the cloud offers to gain strategic and competitive advantage.

PhoneGap 3 - Tam Hanna 2013-11-15

Der Traum eines jeden Mobile-Entwicklers: Eine Codebasis für alle Plattformen! Mit PhoneGap und einigen Kenntnissen in JavaScript ist dies möglich! Das Framework ist dabei nicht nur ein Werkzeug zur Verpackung von Web-Apps für die unterschiedlichen Betriebssysteme. Lernen Sie in diesem Buch, für welche Hardwarefunktionen PhoneGap Schnittstellen bereitstellt und wie Sie mit dem Einbau eines nativen Plug-ins Ihrer App alle gewünschten zusätzlichen Funktionen zugänglich machen. Volle Portabilität Es gibt kaum ein Betriebssystem, das sich mit PhoneGap nicht versteht. Dieses Buch zeigt Ihnen, wie Sie Ihrer PhoneGap-App mit minimalem Aufwand zu maximaler Reichweite verhelfen. Die PhoneGap-API Nutzen Sie alle in PhoneGap enthaltenen Namespaces aus, um Ihrer App neue und innovative Funktionen zu verpassen. Dieses

Buch enthält eine kompakte Übersicht, die Ihnen alle wichtigen Module anhand praktischer Beispiele vorstellt. PhoneGap 3 Die neue Version PhoneGap 3 bringt Kommandozeilenwerkzeuge mit, die Ihnen das Hantieren mit der nativen IDE ersparen. Mit PhoneGap Build wird App-Entwicklung zum Kinderspiel! Diverse Tools Ein Werkzeug kommt selten allein. Richtig Spaß macht die Entwicklung von PhoneGap-Apps erst im Zusammenspiel diverser Hilfsmittel - wir stellen Ihnen die besten vor! Aus dem Buch "PhoneGap 3" Inhalt: •Erste Schritte mit PhoneGap •Was kann PhoneGap? •PhoneGap 2 vs. PhoneGap 3 •Anwendung testen und ausliefern •PhoneGap und die Entwicklungsumgebungen der unterstützten Plattformen •Testen und Debuggen mit weinre und Ripple •Unit-Tests •Oberflächen für Cross-Plattform-Apps •jQuery Mobile •PhoneGap-API - die Namespaces •Die Kommandozeilenwerkzeuge PlugMan, Cordova CLI, PhoneGap CLI •Audio und Video einsetzen:

Camera, Capture, Media •Datenspeicherung mit PhoneGap •Einsatz der Sensoren •Plug-ins - native Erweiterungen in PhoneGap
Programming Windows - Charles Petzold
1998-11-11

“Look it up in Petzold” remains the decisive last word in answering questions about Windows development. And in PROGRAMMING WINDOWS, FIFTH EDITION, the esteemed Windows Pioneer Award winner revises his classic text with authoritative coverage of the latest versions of the Windows operating system—once again drilling down to the essential API heart of Win32 programming. Topics include: The basics—input, output, dialog boxes An introduction to Unicode Graphics—drawing, text and fonts, bitmaps and metafiles The kernel and the printer Sound and music Dynamic-link libraries Multitasking and multithreading The Multiple-Document Interface Programming for the Internet and intranets Packed as always with definitive examples, this

newest Petzold delivers the ultimate sourcebook and tutorial for Windows programmers at all levels working with Microsoft Windows 95, Windows 98, or Microsoft Windows NT. No aspiring or experienced developer can afford to be without it. An electronic version of this book is available on the companion CD. For customers who purchase an ebook version of this title, instructions for downloading the CD files can be found in the ebook.

Mobile Development with C# - Greg Shackles 2012

Provides techniques and patterns for non-UI code, discussing functionality, connecting to external resources using .NET's networking, and creating apps that explore the platforms' location and mapping capabilities.

Windows Store Apps entwickeln mit C# und XAML, HTML5 oder C++ - Istv?n Nov?k

2013-03-11

Windows 8-Apps entwickeln für Ein- und Umsteiger: Dieses Buch leitet Sie vom

Grundaufbau bis zum Einstellen Ihrer Apps in den Windows Store. Sie erfahren, wie Sie Oberflächen, Navigationen und Animationen erstellen, Touch- und Sensoren-Events von Tablets verarbeiten und Ihre Apps testen und debuggen. Die Besonderheit dabei ist, dass Sie neben einer ausführlichen Einführung in die App-Entwicklung mit C# bzw. VB und XAML auch Einführungen in die Entwicklung mit HTML5/JavaScript, C++ sowie von Hybridlösungen erhalten. Dadurch eignet sich das Buch nicht nur für .NET-Entwickler, sondern auch für Umsteiger anderer Sprachen. So sind Sie bestens für Ihre Windows Store-Apps gerüstet!

Introducing HTML5 - Bruce Lawson 2012

Provides information on the elements on HTML, offers code examples, and describes how to build accessible markup.

3D Programming for Windows - Charles Petzold 2008

Provides information on programming 3D

graphics using Windows Presentation

Foundation 3D API.