

Sviluppare Applicazioni Per Android In 7 Giorni

Eventually, you will agreed discover a other experience and realization by spending more cash. yet when? pull off you endure that you require to acquire those every needs similar to having significantly cash? Why dont you attempt to acquire something basic in the beginning? Thats something that will guide you to understand even more approaching the globe, experience, some places, bearing in mind history, amusement, and a lot more?

It is your certainly own era to proceed reviewing habit. along with guides you could enjoy now is **Sviluppare Applicazioni Per Android In 7 Giorni** below.

| <i>Sviluppare Applicazioni Per Android In 7 Giorni</i> | <i>Downloaded from ft.p.wagntv.com by guest</i> |
|--|---|
| MELODY MCCONNELL | |

Android 3 Area51 Publishing

Nel settimo volume di “Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS” inizierai lo studio di un importante argomento di teoria: la programmazione a oggetti con LUA, con un primo esempio di ereditarietà; questo studio ti accompagnerà fino alla fine della collana. Il secondo capitolo è tutto dedicato alla conclusione del clone di Angry Birds, il tuo secondo videogioco interamente sviluppato con Corona SDK. Nel terzo capitolo riprenderai lo studio dei widget, approfondendone in particolare uno molto utilizzato in svariate applicazioni: lo ScrollView. L'ultimo capitolo invece è interamente dedicato a due nuovi segmenti del motore grafico di Corona SDK: Graphics 2.0. Durante la trattazione sono proposti utili esercizi. Potrai inoltre mettere in pratica quanto appreso, usufruendo del materiale didattico dedicato e disponibile per il download. LIVELLO 7 Progetti e tecniche intermedie con Corona SDK (quarta parte) Imparerai: . Le basi del linguaggio LUA . A programmare un clone di Angry Birds . Ad applicare l'ereditarietà . A realizzare uno Scrollview . A impiegare gli Shaders e i Containers in Graphics 2.0

Corso di programmazione per Android. Livello 13 Sviluppare applicazioni per Androidin 7 giorni

Android è la piattaforma mobile più diffusa a livello mondiale, con più di un miliardo di device attivati e un ritmo di crescita vertiginoso. Lo scopo di questo libro è illustrare vari ambiti dello sviluppo avanzato di applicazioni Android, con particolare enfasi sulla user interface e sugli aspetti più ingegneristici. Mettendo in pratica le tecniche descritte nel volume il lettore sarà in grado di sviluppare applicazioni in modo professionale, sfruttando appieno il sistema operativo e le principali librerie disponibili sul mercato. Altri argomenti trattati nel libro sono: utilizzo di Bluetooth Low Energy, programmazione funzionale su Android con un particolare riferimento a RxJava, utilizzo di Android su device di tipologia diversa, dai wearable alle TV mediante il Chromecast, sicurezza delle applicazioni Android.

NSA Note su Android SPERLING & KUPFER

Nel sesto volume di Corso di programmazione per Android si introducono e approfondiscono due concetti di grande importanza: le eccezioni e le collections. Vengono trattate le tecniche base per gestire le eccezioni e si illustrano le classi presenti nel framework delle collections. Per creare un’applicazione solida e ben strutturata, prima di cimentarsi nella realizzazione di algoritmi complessi, ogni programmatore dovrebbe conoscere nel dettaglio tali elementi. Un’ampia sezione pratica è dedicata alla progettazione e realizzazione (corredata di codice completo) di un’app per il controllo e la gestione dei vari tipi di menu presenti nel sistema operativo. Imparerai: . Importanti concetti teorici legati a eccezioni e collections . Le tecniche standard per gestire le eccezioni . A utilizzare le classi presenti nel framework delle collections . A progettare e realizzare un’applicazione per la gestione dei vari tipi di menu presenti in Android

Virtualizzazione di desktop e server Area51 Publishing

SAGGIO (366 pagine) - TECNOLOGIA - 80 pillole di marketing per PMI, singoli sviluppatori e startupper. Questo e-book è rivolto a giovani startupper con grandi idee e pochi budget, a singoli sviluppatori molto tecnici e poco commerciali, a piccole aziende senza uffici marketing e dipendenti da agenzie esterne per le loro attività marketing, comunicazionali e promozionali, a giovani esperti di marketing impegnati sul mercato Mobile e a singoli professionisti alla ricerca di opportunità di business e lavorative in un mercato tecnologico in continua evoluzione. È un e-book ambizioso che contiene numerosi approfondimenti tematici, spunti di riflessione, suggerimenti pratici e regala 80 pillole marketing utili a definire tutto ciò che serve per dare visibilità alle APPLICAZIONI per dispositivi mobili. L'e-book è ricco di idee, consigli per alimentare e definire strategie marketing, approcci e metodologie operative e offre numerosi spunti per una riflessione più ampia su temi quali: innovazione tecnologica, realtà dei fatti e conservatorismo delle idee, cambiamenti cognitivi e comportamentali che danno forma a nuovi stili di vita dei consumatori, sviluppo di nuove APP e creatività progettuale, fidelizzazione della clientela e strategie marketing, modelli di business e nuove progettualità, realtà del mercato delle APP e fonti di guadagno reali, bisogni da soddisfare e modalità per farlo conquistando fedeltà e fidelizzazione dei consumatori, costi e investimenti per lo sviluppo e opportunità di guadagno, budget necessari per attività marketing comunicazionali e promozionali finalizzate a farsi trovare, notare e rendersi visibili, buone pratiche per la creazione di nuove APP e la loro gestione dopo la pubblicazione, miti e mitologie da sfatare, tempistiche e fasi di implementazione, scelte e decisioni da prendere a fronte di errori e di insuccessi. Dirigente d'azienda, filosofo e tecnologo, Carlo Mazzucchelli è il fondatore del progetto editoriale SoloTablet dedicato alle nuove tecnologie e ai loro effetti sulla vita individuale, sociale e professionale delle persone. Esperto di marketing, comunicazione e management, ha operato in ruoli manageriali e dirigenziali in aziende italiane e multinazionali. Focalizzato da sempre sull'innovazione ha implementato numerosi programmi finalizzati al cambiamento, ad incrementare l'efficacia dell'attività commerciale, il valore del capitale relazionale dell'azienda e la fidelizzazione della clientela attraverso l'utilizzo di tecnologie all'avanguardia e approcci innovativi. Giornalista e writer, communication manager e storyteller, autore di e-book, formatore e oratore in meeting, seminari e convegni. È esperto di Internet, social network e ambienti collaborativi in rete e di strumenti di analisi delle reti social, abile networker, costruttore e gestore di comunità professionali e tematiche online.

Primi passi con Corona SDK Createspace Independent Publishing Platform

Uno dei problemi per i programmatori Android è sempre stato il gran numero di dispositivi con cui fare i conti. Schermi di varie dimensioni, memorie

differenti o supporti variabili al sistema operativo potevano trasformare un banale aggiornamento in settimane di lavoro. La risposta di Google è stata mettere a disposizione Play services, una collezione di API e librerie software che permette di automatizzare l’update di varie funzionalità, non più a carico di sviluppatori o produttori di device ma di Google stessa. Tra le funzionalità che è possibile gestire tramite Play services ci sono localizzazione e mappe, notifiche e ads, gaming e in generale tutto quello che non è legato all’hardware del dispositivo. Questo manuale insegna l’utilizzo delle più interessanti API di Google Play services. L’apprendimento avviene in maniera modulare e pragmatica: il lettore viene guidato nella creazione di una vera e propria app a cui, capitolo dopo capitolo, vengono aggiunte nuove funzioni. La versione di riferimento è Google Play services 6.5 le cui API sono utilizzabili su dispositivi dotati di Android dalla versione 2.3 fino alla versione 5.

Android 9 Apogeo Editore

Come Sviluppare Web App con Sencha Touch Impara a sviluppare Applicazioni Mobile con Sencha Touch costruendo una Web App completa partendo da zero, a cross-compilarla per Android, iOS, Windows e a distribuirla su Google Play e App Store. I capitoli con link al video che rappresenta il risultato che raggiungerete in ogni capitolo. Partiamo dalla fine. Passo dopo passo arrivati agli ultimi capitoli realizzerete e cress-compilerete per Android, iOS, Windows la seguente applicazione: https://www.youtube.com/watch?v=vLlvJ3JjsaY + Souce Code Capitoli: 1. Introduzione a Sencha Touch 2. Installazione degli strumenti per lo sviluppo 3. Il Processo di Sviluppo e Prima Applicazione Come creare un progetto Sencha Touch, come eseguirlo e come fare debug. https://www.youtube.com/watch?v=vSj0u3X1p_8 4. Le basi di Sencha Touch Come costruire componenti, come fare riferimento a questi componenti e come ascoltare gli eventi generati dai componenti, componenti "visuali" di un'applicazione Sencha Touch come panels, lists, toolbar, button. 5. I Componenti di Sencha Touch Come usare i Component di Sencha Touch: Button, TextBox, Slider, Carousel, Panel, Viewport e come sfruttare le proprieta show, hide, enable e disable. https://www.youtube.com/watch?v=jvq9hyAuEI 6. Gestione dei Layout Come usare i layout di Sencha Touch: Full-Screen (fit) Layout, Horizontal Layout (hbox), Vertical Layout (vbox), Card Layout (card), Tab Layout, Carousel Layout, Docking dei Componenti, Combo. https://www.youtube.com/watch?v=V00z91QUPUU 7. Navigare tra le schermate Come creare l'architettura di navigazione delle nostre applicazioni. Navigation View e TabPanel. https://www.youtube.com/watch?v=8KiaDq_ivZg 8. Mappe e Popup Come inserire mappe nelle nostre applicazioni e come gestire popup personalizzati. https://www.youtube.com/watch?v=8KiaDq_ivZg 9. FormPanel Come gestire l'inserimento dei dati all'interno del form. https://www.youtube.com/watch?v=nAttUC3_ogk 10. Store Come salvare dati in uno store, e gestire i dati. https://www.youtube.com/watch?v=QQJKUN4DMCU 11. Model Inserimento del modello dati. 12. Connessioni Locali e Remote Come salvare e recuperare dati con proxy AJAX e proxy JSONP. https://www.youtube.com/watch?v=3RQ9nf38Xxc 13. Il processo di sviluppo e paradigma MVC Strutturare il codice delle applicazioni con il paradigma MVC. 14. Navigazione, Liste e Mappe Implementare una struttura di navigazione con TabPanels. Visualizzare la lista degli oggetti prelevati tramite jsonp, e gli oggetti su una mappa. https://www.youtube.com/watch?v=d1_UyDg4H2w 15. XTemplate e NavigationView Realizzazione della schermata di dettaglio dell'applicazione e implementazione delle funzioni per gestire le transizioni sugli eventi di tap sull'item della lista e tap sul marker nella mappa. https://www.youtube.com/watch?v=fkZkookFP4U 16. App Multilingua Come fare in modo che la nostra applicazione carichi la lingua corrispondente a quella utilizzata sul dispositivo dal quale si fruisce l'applicazione. 17. Profili: UX differente in base al dispositivo Realizzare una user experience per tablet da aggiungere a quella già creata, che sarà resa disponibile agli smartphone. https://www.youtube.com/watch?v=5FPoUzW3Bs0 18. Popup e impostazioni Gestione dei popup, button e toolbar che sfrutteremo per gestire le impostazioni dell'applicazione. https://www.youtube.com/watch?v=cs4Js4rG2cl 19. Temi e Stili Come personalizzare il look and feel delle nostre applicazioni. Come creare il proprio tema. https://www.youtube.com/watch?v=vLlvJ3JjsaY 20. Creare un pacchetto nativo Creazione dei pacchetti nativi per Google Play, App Store e Windows Store."

Sviluppare applicazioni per Android Area51 Publishing

Nell'ottavo volume di "Corso di programmazione per Android" analizzeremo più approfonditamente i layout XML e il loro utilizzo, per poi passare alla creazione di layout personalizzati e alla gestione di eventi touch. Una prima parte teorica si soffermerà sull'utilizzo dei layout XML e sulla loro composizione classica, analizzando le caratteristiche principali degli elementi che compongono questo utile strumento. L'ampia parte pratica, poi, si concentrerà sullo sviluppo di un'applicazione che mostri come realizzare componenti di interfaccia grafica personalizzati (compound controls e custom view) e come far sì che questi reagiscano a particolari eventi touch. Verrà inoltre introdotto il concetto di localizzazione, con degli esempi pratici che consentiranno di localizzare in una determinata lingua l'app che si sta sviluppando. In appendice, come di consueto, sarà presente il codice completo dell'applicazione progettata e realizzata.

Creare App per Android Apogeo Editore

Il quinto volume del "Corso di programmazione per Android" è incentrato sui rapporti tra sistemi Android e database. Nella parte teorica iniziale si introducono nuove tecniche di programmazione visuale avanzata, approfondendo l'impiego delle enumeration in Java e di altri elementi. L'ampia sezione teorico-pratica è dedicata all'analisi degli strumenti messi a disposizione da Android per l'interazione con i database. Segue la progettazione e la realizzazione di un'app, strutturata come un'agenda elettronica, per la gestione dei propri impegni quotidiani.

Impara a Sviluppare Una Web App Completa Con Sencha Touch Partendo Da Zero Pronta Per Gli App Store (Android, Ios, Windows) Area51 Publishing What people are saying about Building iPhone Apps w/ HTML, CSS, and JavaScript "The future of mobile development is clearly web technologies like CSS, HTML and JavaScript. Jonathan Stark shows you how to leverage your existing web development skills to build native iPhone applications using

these technologies." --John Allsopp, author and founder of Web Directions "Jonathan's book is the most comprehensive documentation available for developing web applications for mobile Safari. Not just great tech coverage, this book is an easy read of purely fascinating mobile tidbits in a fun colloquial style. Must have for all PhoneGap developers." -- Brian LeRoux, Nitobi Software It's a fact: if you know HTML, CSS, and JavaScript, you already have the tools you need to develop your own iPhone apps. With this book, you'll learn how to use these open source web technologies to design and build apps for the iPhone and iPod Touch on the platform of your choice-without using Objective-C or Cocoa. Device-agnostic mobile apps are the wave of the future, and this book shows you how to create one product for several platforms. You'll find guidelines for converting your product into a native iPhone app using the free PhoneGap framework. And you'll learn why releasing your product as a web app first helps you find, fix, and test bugs much faster than if you went straight to the App Store with a product built with Apple's tools. Build iPhone apps with tools you already know how to use Learn how to make an existing website look and behave like an iPhone app Add native-looking animations to your web app using jQTouche Take advantage of client-side data storage with apps that run even when the iPhone is offline Hook into advanced iPhone features -- including the accelerometer, geolocation, and vibration -- with JavaScript Submit your applications to the App Store with Xcode This book received valuable community input through O'Reilly's Open Feedback Publishing System (OFPS).

in 7 giorni Apogeo Editore

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

guida per lo sviluppatore Area51 Publishing

La virtualizzazione di macchine desktop e server apre interessanti possibilità per ogni tipo di utenza. Per esempio un utente Windows può sfruttare le soluzioni Linux, un utente Mac può utilizzare Windows per lavorare con software di cui non è disponibile una versione per il sistema Apple, un utente Linux può testare la nuova release del sistema operativo preferito: tutto questo senza alcun rischio. Ma non solo. Aziende grandi e piccole possono contenere e ottimizzare i costi attraverso la virtualizzazione di macchine server e di sistemi di archiviazione dei dati, arrivando alla realizzazione di reti complesse composte da sole macchine virtuali. Questo libro analizza tre software dedicati alla virtualizzazione: VMware Player, Oracle VirtualBox, Citrix XenServer. Capitolo dopo capitolo il lettore ne scoprirà le potenzialità, imparando a installarli, configurarli e utilizzarli per raggiungere il risultato prefisso, sia esso avere più di un sistema operativo su una singola macchina o lavorare su reti virtuali, senza dimenticare le architetture cloud.

Programmazione avanzata Lulu.com

Introdotta le basi della programmazione e installati tutti gli strumenti necessari, in questo secondo livello vengono approfonditi alcuni importanti aspetti teorici nell'ambito della programmazione a oggetti. Nei capitoli del volume sono messi in pratica i nuovi elementi concettuali acquisiti: inizialmente con la creazione di una app per la visualizzazione di un contatto telefonico, poi con l'introduzione all'argomento delle App Widget, sempre con l'ausilio di una app creata passo passo. In appendice sono contenuti i codici completi delle app realizzate ed esercizi per consolidare le nuove nozioni. Android è oggi il sistema operativo per dispositivi mobili più diffuso al mondo. Solidità e semplicità di utilizzo lo hanno reso un riferimento indiscusso tra le piattaforme di mobile device. "Corso di programmazione per Android" di Francesco Frascà ti permetterà di diventare autonomo nello sviluppo di app per Android, stimolando la tua creatività. 15 ebook progressivi in cui metterai costantemente in pratica le nozioni apprese. In ogni volume arriverai a creare una o più applicazioni complete e perfettamente funzionanti. Il corso si rivolge ai principianti assoluti, a chi ha già esperienza di sviluppo app e vuole aumentare le proprie abilità, a chi è alla ricerca di nuove opportunità professionali e di business.

Progetti e tecniche intermedie con Corona SDK (quarta parte) Edizioni LSWR

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

Realizzare le applicazioni mobili con Java ed Eclipse "O'Reilly Media, Inc."

Al giorno d'oggi i dispositivi mobile permettono all'utente di fruire di servizi, informazioni, intrattenimento, svago e supporto a qualsiasi attività quotidiana, grazie alla connessione permanente e alla grande potenza computazionale. In questo relativamente nuovo ecosistema Android riveste un ruolo chiave, essendo il sistema operativo mobile più popolare al mondo con il suo miliardo di terminali attivati. Il libro ha il fine di accompagnare il lettore nella scoperta delle diverse funzionalità e caratteristiche dell'API di Android. Il lettore potrà acquisire conoscenze sul design, sul ciclo di vita e sulla UI di un'applicazione Android attraverso esempi pratici, che potranno essere usati in seguito come base per lo sviluppo delle proprie applicazioni. Il libro è diviso in sette capitoli, ognuno dei quali rappresenta idealmente un giorno della settimana. Dopo sette giorni di teoria e sperimentazione, il lettore sarà in grado di sviluppare in totale autonomia la propria applicazione e pubblicarla sul Google Play Store.

Android per Esempi HOEPLI EDITORE

Al giorno d'oggi i dispositivi mobile permettono all'utente di fruire di servizi, informazioni, intrattenimento, svago e supporto a qualsiasi attività quotidiana, grazie alla connessione permanente e alla grande potenza computazionale. In questo ecosistema Android riveste un ruolo chiave, con una quota del mercato mondiale superiore al 75%. Questo libro ti accompagnerà nella scoperta delle diverse funzionalità e caratteristiche dell'API di Android. Potrai acquisire conoscenze sul design, sul ciclo di vita e sulla UI di un'applicazione Android attraverso esempi pratici, da usare in seguito come base per lo sviluppo delle tue applicazioni. Il libro è diviso in sette capitoli, ognuno dei quali rappresenta idealmente un giorno della settimana. Dopo sette giorni di teoria e sperimentazione, sarai in grado di sviluppare in totale autonomia le tue app e di pubblicarle sul Google Play Store.

Il Preference Framework Delos Digital srl

Volete creare app per dispositivi Android? Questo libro è il mezzo ideale per padroneggiare i fondamentali. Scritta da esperti che hanno insegnato l'uso di questa piattaforma mobile a migliaia di sviluppatori in tutto il mondo, sia in grandi aziende sia in startup, questa guida mostra ai programmatori object-oriented come usare i blocchi da costruzione fondamentali di Android per creare interfacce utente, archiviare dati, connettersi ai network e molto altro. Il libro guida alla creazione di un'applicazione simile a Twitter, aggiungendo nuove funzionalità in ogni capitolo. Realizzerete anche la vostra toolbox con pattern di codice, per imparare a programmare qualunque tipo di applicazione Android.

Pubblicare e monetizzare le app, creare un web browser e comprendere il ciclo di vita Area51 Publishing

La vendita online non è diversa dalla vendita offline: semplicemente, i negozi si sono spostati in un ambiente nuovo, percorribile secondo logiche ed esperienze differenti. Alle difficoltà che sempre si riscontrano all'avviamento di un negozio, si aggiungono le specificità dei meccanismi della Rete che si riflettono in mille piccoli dettagli a cui è necessario prestare attenzione. Questo ebook non si limita a un astratto sguardo dall'alto, ma offre solidi punti di riferimento per aprire, gestire e rendere redditizia un'attività di commercio elettronico, garantendo la soddisfazione dei clienti e la visibilità dei prodotti. Un percorso per imparare ad affrontare le problematiche che vanno dalla progettazione alla scelta del software, dal design all'esperienza di acquisto, dall'amministrazione alla logistica, dagli aspetti legali e fiscali a promozioni e offerte, senza dimenticare SEO e web analytics, oltre alle attività di pubblicità con Google, l'email marketing e l'importanza dei social media.

Sviluppare applicazioni Android ad alte prestazioni Apogeo Editore

Come a creare una Web App, compilarla per iOS e Android e distribuirla sugli App Store Quando si decide di sviluppare un'applicazione per dispositivi mobile, la prima scelta da fare è quella di stabilire se svilupparla direttamente nel linguaggio nativo del dispositivo mobile o utilizzare un approccio che permetta di scrivere l'applicazione in un linguaggio non nativo (HTML5, JavaScript, C++, C#, ..) e poi "cross-compilarla" e impackettarla per il dispositivo target. Se scegliamo di sviluppare in linguaggio nativo dovremmo scrivere tante applicazioni quanti sono i sistemi operativi per i quali intendiamo rendere disponibile l'applicazione. Se vogliamo rendere disponibile la nostra applicazione per iOS, dovremo scrivere codice Objective-C, se sviluppiamo per Android dovremmo scrivere codice usando il linguaggio Java per Android. Se invece decidiamo di utilizzare un linguaggio non nativo. I motivi che portano a scegliere se sviluppare in linguaggio nativo o non nativo sono diversi. Ci possono essere motivi tecnici, ad esempio non si conosce approfonditamente un linguaggio nativo, motivi di tempo e budget. Se il cliente chiede che l'applicazione sia compatibile con le piattaforme attualmente più diffuse: Android, iOS, Windows Phone, Blackberry, se si sviluppasse in linguaggio nativo bisognerebbe sviluppare 4 applicazioni distinte e di conseguenza conoscere anche i rispettivi 4 linguaggi nativi, utilizzando un linguaggio non nativo invece si può sviluppare una sola applicazione e poi "cross-compilarla" per poterla distribuire ed eseguire sulle piattaforme richieste. Bisogna valutare caso per caso la migliore strategia. In questo libro tra le varie opzioni presenti per sviluppare in linguaggio non nativo, imparerete a sviluppare un'applicazione html5 sfruttando il framework Sencha Touch. I motivi della scelta sono rappresentati dal fatto che Sencha Touch è uno dei frameworks HTML5 più popolari, supporta l'architettura di programmazione MVC, supporta l'accelerazione hardware, ha un proprio packager nativo. Utilizzando il framework Sencha Touch, gli sviluppatori possono creare un'esperienza utente "like" applicazione nativa facendo la build di una web application HTML5. L'app creata può avere un look come le applicazioni native iOS, Android, Windows o BlackBerry. Non sarà necessario utilizzare linguaggi nativi come Java, Objective-C o C++, ma per costruire l'applicazione si userà solo tecnologia client-side come JavaScript, CSS3 e HTML5. L'obiettivo del libro è insegnarvi a sviluppare una Web APP, di cross-compilare la web app per Android e iOS. Al termine del libro sarete in grado di creare web app responsive, di cross-compilarle per Android, iOS e Windows, pronte per essere distribuite sui vari market di app come Google Store e su App Store. Capitolo 1. Introduzione a Sencha Touch. Le opzioni a disposizione dello sviluppatore mobile. Capitolo 2. Installazione degli strumenti per lo sviluppo. Capitolo 3. Prima applicazione: il processo di sviluppo. Capitolo 4. Le basi di Sencha Touch. Capitolo 5. I Componenti di Sencha Touch. Capitolo 6. Gestione dei Layout. Capitolo 7. Navigare tra le schermate. Capitolo 8. Data Store. Capitolo 9. Model. Capitolo 10. Connessioni Remote. Parte 2 Creazione di una Web App completa Capitolo 11. Il processo di sviluppo. Capitolo 12. Guida Torino: Navigazione, Liste e Mappe. Capitolo 13. XTemplate e NavigationView. Capitolo 14. Temi e Stili. Parte 3 Creazione dei pacchetti per Android, iOS e Windows Capitolo 15. Creare un pacchetto nativo. Vedremo diverse metodologie per creare pacchetti nativi. Vedremo come creare i nostri pacchetti nativi anche senza avere installato l'sdk del sistema operativo per il quale vogliamo creare l'applicazione. Ossia vedremo come creare un'app per iOS senza avere un Mac e relativo sdk (xCode) installati, discorso equivalente per le altre piattaforme. Download del codice sorgente di tutti i capitoli."

Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS. Livello 8 Area51 Publishing

NUOVA EDIZIONE AGGIORNATA Corona SDK è un potente framework 2D progettato nel mondo mobile per lo sviluppo specifico di giochi, ebook interattivi e applicazioni aziendali: in generale può essere utilizzato per realizzare qualsiasi idea e trasformarla in una app di altissimo pregio. Corona SDK non ha eguali nel dare agli sviluppatori di applicazioni mobili la capacità di sviluppare contenuti di alta qualità a velocità record. La vera rivoluzione di questo framework è però la possibilità di scrivere un solo codice e realizzare distribuzioni per device radicalmente diversi, come per esempio le famiglie iOS e Android, con tempi di sviluppo drasticamente migliorati e una resa finale che non ha eguali con nessun altro prodotto concorrente. Sviluppare con Corona vuol dire anche entrare a fare parte di una community molto affiatata e diffusa a livello mondiale. Entrare in contatto con sviluppatori esperti e disponibili è molto semplice così come trovare occasioni di collaborazioni e opportunità di lavoro. "Corona SDK: sviluppa applicazioni per Android e iOS" di Mirco Baragiani ti guiderà con facilità ed efficacia all'utilizzo di questo framework. In ogni volume troverai tutorial dettagliati e ragionati, con cui potrai approfondire aspetti pratici e teorici, fino alla creazione di applicazioni multipiattaforma complete e perfettamente funzionanti. A chi si rivolge il corso . Ai principianti assoluti . A chi ha già esperienza di sviluppo di applicazioni e vuole aumentare le proprie abilità . A chi è alla ricerca di nuove opportunità professionali e di business. La struttura del corso . 10 livelli progressivi per 10 ebook . Ogni ebook costituisce un livello: alla fine del livello avrai appreso importanti concetti e messo in pratica le tue conoscenze attraverso lo sviluppo di una o più applicazioni . Istruzioni puntuali e specifiche per Android e iOS . Ogni ebook è autoconclusivo e autonomo dagli altri. I contenuti e i tutorial sono progressivi. In ogni ebook . Oltre 100 pagine di tutorial passo passo e testo chiaro, semplice e pratico . Approfondimenti, suggerimenti utili e sitografia . Codice completo delle applicazioni realizzate . Immagini dettagliate ed esplicative. LIVELLO 1 Primi passi con Corona SDK Imparerai: . A installare e configurare Corona SDK per Windows . A installare e configurare Corona SDK per Android . La scelta dell'editor, il simulatore e il pannello

di controllo. . La tua prima applicazione Corona SDK per Android e iOS.

Corso di programmazione per Android. Livello 2 Area51 Publishing

Android, il sistema operativo creato da Google, e Google Play, l'app store dedicato, sono ormai la piattaforma mobile più utilizzata. La versione 6, Marshmallow, apre agli sviluppatori nuove possibilità che integrano e accentuano le potenzialità delle interfacce Material Design, ormai al centro

dell'esperienza d'uso di Google. Questo manuale insegna a lavorare con Android 6 attraverso un approccio pratico che guida il lettore nella realizzazione di un'applicazione completa e funzionante, approfondendo capitolo dopo capitolo i temi che le diverse fasi dello sviluppo implicano. Gli argomenti trattati spaziano dalla creazione di un progetto con Android Studio al design dell'interfaccia, dal controllo del flusso di navigazione alla programmazione multithreading, dalla gestione dei dati all'amministrazione dei permessi. L'obiettivo ultimo è creare applicazioni per smartphone e tablet, ma in potenza anche dispositivi wearable.