

## ***Ios 9 Swift Programming Cookbook Solutions And Examples For Ios Apps***

*Thank you definitely much for downloading Ios 9 Swift Programming Cookbook Solutions And Examples For Ios Apps. Most likely you have knowledge that, people have look numerous times for their favorite books like this Ios 9 Swift Programming Cookbook Solutions And Examples For Ios Apps, but end up in harmful downloads.*

*Rather than enjoying a good ebook in the manner of a cup of coffee in the afternoon, on the other hand they juggled subsequent to some harmful virus inside their computer. Ios 9 Swift Programming Cookbook Solutions And Examples For Ios Apps is welcoming in our digital library an online right of entry to it is set as public so you can download it instantly. Our digital library saves in fused countries, allowing you to acquire the most less latency period to download any of our books bearing in mind this one. Merely said, the Ios 9 Swift Programming Cookbook Solutions And Examples For Ios Apps is universally compatible subsequently any devices to read.*

*Die Google-Story David A. Vise 2006*

***IOS 11 Swift Programming Cookbook** Vandad Nahavandipoor 2017-12-06 iOS 11, Swift 4, and Xcode 9 provide many new APIs for iOS developers. With this cookbook, you'll learn more than 170 proven solutions for tackling the latest features in iOS 11 and watchOS 4, including new ways to use Swift and Xcode to make your day-to-day app development life easier. This collection of code-rich recipes also gets you up to speed on continuous delivery and continuous integration systems. Ideal for intermediate and advanced iOS developers looking to work with the newest version of iOS, these recipes include reusable code on GitHub, so you can put them to work in your project right away. Among the topics covered in this book: New features in Swift 4 and Xcode 9 Tools for continuous delivery and continuous integration Snapshot testing and test automation Creating document-based applications Updated Map view and Core Location features iOS 11's Security and Password Autofill Data storage with Apple's Core Data Creating lively user interfaces with UI Dynamics Building iMessage applications and sticker packages Integrating Siri into your apps with Siri Kit Creating fascinating apps for Apple Watch*

*Das Swift-Handbuch Thomas Sillmann 2019*

*Swift 3 Programming Cookbook Keith Moon 2017-03-31 Over 75 recipes to help you quickly and efficiently build applications with Swift About This Book\* Write robust and efficient code, and avoid common pitfalls using Swift\* Get a comprehensive coverage of the tools and techniques needed to create high-performance apps\* Packed with easy-to-follow recipes, this book will help you develop code using the latest version of Swift Who This Book Is For If you are looking for a book to help you learn about the diverse features offered by Swift 3.0 along with tips and tricks to efficiently code and build applications, then this book is for you. Basic knowledge of Swift will be beneficial. What you will learn\* Use protocol extensions to provide default behavior for your protocols\* Use Swift with multiple programming styles and paradigms\* Define flexible classes and structs using Generics\* Use OperationQueues to execute and prioritize work\* Create higher-order functions that take functions as parameters\* Take your work mobile with Playgrounds on iOS\* Import your own custom functionality into Swift Playgrounds\* Use Swift Package Manager to package your Swift modules for others to use In Detail Swift is an exciting, general purpose programming language. It's open sourcing and porting to Linux present many opportunities to use Swift outside of iOS and OSX app development. As a result, it's a great time to become a Swift developer! This book begins with Swift Constructs and moves on to Data Wrangling. You will then learn how to use Swift with other languages. Also look at how to perform object-oriented programming, Functional Reactive programming, and Protocol Oriented Programming with Swift. Finally, you will get to grips with server-side Swift, its performance, and responsiveness in Swift. With this recipe-based book, you will look at Swift's merits and benefits by covering the problem and solutions on it. This collection of concise, task-oriented recipes immediately makes you productive with Swift, with solutions ranging from core programming topics such as functions, protocol, error handling, and generics to advanced topics such as memory management and concurrency. Finally, you will learn how to improve code efficiency and enhance your application's performance.*

*Raspberry Pi für Dummies Sean McManus 2014-05-27 Sean McManus und Mike Cook führen Sie Schritt für Schritt in die Nutzung des Raspberry Pi ein und verschaffen Ihnen einen Überblick über all die Möglichkeiten, die er Ihnen bietet. Sie zeigen Ihnen, wie Sie den Raspberry Pi zum Laufen bringen, sich unter Linux zurechtfinden, den Raspberry Pi als ganz normalen Computer mit Office- und Bildverarbeitungsprogrammen oder als Mediacenter zum Abspielen von Musik und Videos nutzen. Außerdem lernen Sie mit Scratch und Python programmieren und erfahren alles über die Verwendung des Raspberry Pi als Steuereinheit für elektronisches Spielzeug.*

*Cocoa Aaron Hillegass 2012 Diese deutsche Übersetzung des Bestsellers von Aaron Hillegass ist das Standardwerk zur Mac-Programmierung. Hillegass behandelt alle Grundlagen, die Sie zur Programmierung für den Mac mit Cocoa brauchen, um featurereiche Anwendungen für OS X zu entwickeln. Das Buch ist eine wertvolle Ressource für jeden Mac-Programmierer! FME Desktop 2015-09*

*Softwareentwicklung von Kopf bis Fuss Dan Pilone 2008-07-15 Was lernen Sie mit diesem Buch? Haben Sie sich schon einmal gefragt, was es mit testgetriebener Entwicklung auf sich hat? Oder auf welcher Basis es die richtig guten Consultants schaffen, gewaltige Stundensätze zu kassieren? Vielleicht sind Sie auch gerade an dem Punkt, an dem Sie Ihre Builds automatisieren wollen, Ihren Code in eine Versionskontrolle füttern, einem Refactoring unterziehen oder mit ein paar Entwurfsmustern anreichern wollen. Egal: Wenn Sie mit diesem Buch fertig sind, werden Sie ganz selbstverständlich Ihre Burndown-Rate verfolgen, den Durchsatz Ihres Teams berücksichtigen und sich erfolgreich Ihren Weg durch Anforderungen, Entwurf, Entwicklung und Auslieferung iterieren. Wieso sieht dieses Buch so anders aus? Wir gehen davon aus, dass Ihre Zeit zu kostbar ist, um mit neuem Stoff zu kämpfen. Statt Sie*

mit Bleiwüstenstexten langsam in den Schlaf zu wiegen, verwenden wir für Softwareentwicklung von Kopf bis Fuß ein visuell und inhaltlich abwechslungsreiches Format, das auf Grundlage neuester Forschungsergebnisse im Bereich der Kognitionswissenschaft und der Lerntheorie entwickelt wurde. Wir wissen nämlich, wie Ihr Gehirn arbeitet.

**Mac Alles-in-einem-Band für Dummies** Joe Hutsko 2013-08-05 In "Mac für Dummies Alles-in-einem-Band" lässt Joe Hutsko wirklich keine Frage zu Ihrem Mac offen. Er weiht Sie in die Grundlagen des Mac ein und erklärt Ihnen, was Sie alles mit Fotos, Musik und Filmen anstellen können, wie Sie Ihren Mac vernetzen und wie Sie im Internet surfen. Sie erfahren, wie Sie mit OS X Mountain Lion und der Mac-Software arbeiten und wie Sie Ihren Mac an Ihre Bedürfnisse anpassen. Ganz nebenbei verrät Joe Hutsko Ihnen jede Menge Tricks, wie Sie schneller mit Ihrem Mac arbeiten. Auch für Windows-Umsteiger hat er zahlreiche Tipps.

**iOS 9 Swift Programming Cookbook** Vandad Nahavandipoor 2015-12-09 Ready to build stunning apps for iPhone, iPad, and Apple Watch? This cookbook—completely rewritten with all-new material—provides 90 proven solutions for tackling the latest features in iOS 9 and watchOS 2.0. Written exclusively in Apple's Swift language, these code-rich recipes show you how to use dynamic user interfaces, interactive maps, multitasking functionality, Apple's new UI Testing framework, and many other features. This cookbook is ideal for intermediate and advanced iOS developers looking to work with the newest versions of Apple's mobile operating systems. Each recipe includes reusable code, available on GitHub, that you can put to work right away. Work with new features in Swift 2, Xcode 7, and Interface Builder Build standalone apps for Apple Watch Create vibrant user interfaces with new UIKit features Use Swift to connect with the iOS contacts database Block ads or obtrusive content with Safari Content Blockers Make your app content searchable with Spotlight APIs Add Picture in Picture playback functionality to iPad apps Take advantage of MapKit and Core Location updates Use Apple's new UI Testing framework Liven up your UI with gravity and turbulence fields

**Algorithmen in C** Robert Sedgewick 1992

**Flutter und Dart** Marc Marburger 2021-06-30

**Cocoa Design Patterns für Mac und iPhone** Erik M. Buck 2010 Mit diesem Buch lernt der Leser zahlreiche Patterns kennen, die ihm die Programmierung mit dem Mac oder dem iPhone wesentlich vereinfachen werden. Anstatt ein Problem von Grund auf neu zu lösen, kann er auf Lösungsbausteine und bewährte Strategien zurückgreifen, so dass sich die Entwicklungszeit dadurch wesentlich verkürzen wird. In diesem Buch findet der Leser die wichtigsten Patterns für den Programmieralltag.

**Praktische C++-Programmierung** Steve Oualline 2004

**Steves Welt** Caleb Melby 2012-08-16 Kobun sitzt auf einem Stein und lässt seinen Schüler im Kreis laufen. Immer wieder. Der Schüler ist der junge Steve Jobs, Kobun sein Zen-Meister. Diese Graphic Novel zeigt eine bisher wenig bekannte Seite »des größten praktischen Philosophen des 21. Jahrhunderts« DER SPIEGEL. Er machte Apple zum wertvollsten Unternehmen der Welt. Doch vorher forderte ihm sein Lehrmeister eine harte Schule ab. Zum ersten Todestag von Steve Jobs am 5. Oktober 2012: ein spannender und ungewöhnlicher Blick auf das Werden und Wirken des wohl einflussreichsten Wirtschaftsphilosophen unserer Zeit.

**iOS 10 Swift Programming Cookbook** Vandad Nahavandipoor 2016-12-05 Ready to build truly stunning apps for iPhone, iPad, and Apple Watch? This cookbook—written exclusively in Swift 3—provides more than 120 proven solutions for tackling the latest features in iOS 10 and watchOS 3. With these code-rich recipes, you'll learn how to build dynamic voice interfaces with Siri and messaging apps with iMessage. You'll also learn how to use interactive maps, multitasking functionality, the UI Testing framework, and many other features. This cookbook is ideal for intermediate and advanced iOS developers looking to work with the newest versions of Apple's mobile operating systems. Each recipe includes reusable code that's available on GitHub, so you can put it to work right away. Let users interact with your apps and services through Siri Write your own iMessage extensions that allow added interactivity Work with features in Swift 3, Xcode 8, and Interface Builder Build standalone apps for Apple Watch Create vibrant user interfaces with new UIKit features Use Spotlight APIs to make your app content searchable Add Picture in Picture playback functionality to iPad apps Take advantage of MapKit and Core Location updates Use Apple's new UI Testing framework Liven up your UI with gravity and turbulence fields

**Moderne App-Entwicklung mit Dart und Flutter** Dieter Meiller 2020-05-05 Ende 2018 veröffentlichte Google Flutter, ein neues Framework zur Programmierung von Apps für Android und iOS. Das Buch gibt eine Einführung in die Programmiersprache Dart, der Sprache, in der für Flutter programmiert wird. Danach werden die Grundlagen der App-Programmierung mit Flutter beschrieben. Anhand praxisnaher Beispiele werden anschließend wichtige Aspekte, wie der Umgang mit Mediendateien oder die Anbindung von Cloud-Services, erklärt. Das Buch setzt sich mit spezifischen Themen der App-Entwicklung auseinander und richtet sich an Einsteiger und Profis; grundlegende Kenntnisse in einer objektorientierten Programmiersprache werden vorausgesetzt.

**Android X App-Entwicklung** Reto Meier 2018-10-03 Reto Meier, Entwickler und Führungskraft bei Google, verrät Ihnen in diesem Buch seine vielversprechendsten Techniken und Erfolgsrezepte. Sie erfahren, wie Sie die neuesten Features von Android am besten einsetzen und wie Sie damit schnell und sicher robuste und überzeugende Apps entwickeln. Anhand zahlreicher Beispielprojekte erhalten Sie einen tiefen Einblick in die aktuelle Android-Plattform. Die Übungen beginnen einfach, mit allmählich wachsendem Schwierigkeitsgrad.

**iOS 11 Swift Programming Cookbook** Vandad Nahavandipoor 2017-12-06 iOS 11, Swift 4, and Xcode 9 provide many new APIs for iOS developers. With this cookbook, you'll learn more than 170 proven solutions for tackling the latest features in iOS 11 and watchOS 4, including new ways to use Swift and Xcode to make your day-to-day app development life easier. This collection of code-rich recipes also gets you up to speed on continuous delivery and continuous integration systems. Ideal for intermediate and advanced iOS developers looking to work with the newest version of iOS, these recipes include reusable code on GitHub, so you can put them to work in your project right away. Among the topics covered in this book: New features in Swift 4 and Xcode 9 Tools for continuous delivery and continuous integration Snapshot testing and test automation Creating document-based applications Updated Map view and Core Location features iOS 11's Security and Password Autofill Data storage with Apple's Core Data Creating lively user interfaces with UI Dynamics Building iMessage applications and sticker packages Integrating Siri into your apps with Siri Kit Creating fascinating apps

for Apple Watch

*Das Beste an JavaScript* Douglas Crockford 2008

*Entwurfsmuster verstehen* Alan Shalloway 2003

*Swift 4 Programming Cookbook* Keith Moon 2017-09-28 *Over 50 recipes to help you quickly and efficiently build applications with Swift 4 and Xcode 9* *About This Book* Write robust and efficient code and avoid common pitfalls using Swift 4 *Get a comprehensive coverage of the tools and techniques needed to create multi-platform apps with Swift 4* *Packed with easy-to-follow recipes, this book will help you develop code using the latest version of Swift* *Who This Book Is For* If you are looking for a book to help you learn about the diverse features offered by Swift 4 along with tips and tricks to efficiently code and build applications, then this book is for you. *Basic knowledge of Swift or general programming concepts will be beneficial.* *What You Will Learn* Explore basic to advanced concepts in Swift 4 *Programming* *Unleash advanced features of Apple's Xcode 9 IDE and Swift Playgrounds* Learn about the conditional statements, loops, and how to handle errors in Swift *Define flexible classes and structs using Generics, and learn about the advanced operators, and create custom operators* *Explore functionalities outside of the standard libraries of Swift* *Import your own custom functionality into Swift Playgrounds* *Run Swift on Linux and investigate server-side programming with the server side framework Vapor* *In Detail* Swift 4 is an exciting, multi-platform, general-purpose programming language. Being open source, modern and easy to use has made Swift one of the fastest growing programming languages. If you interested in exploring it, then this book is what you need. The book begins with an introduction to the basic building blocks of Swift 4, its syntax and the functionalities of Swift constructs. Then, introduces you to Apple's Xcode 9 IDE and Swift Playgrounds, which provide an ideal platform to write, execute, and debug the codes thus initiating your development process. Next, you'll learn to bundle variables into tuples, set order to your data with an array, store key-value pairs with dictionaries and you'll learn how to use the property observers. Later, explore the decision-making and control structures in Swift and learn how to handle errors in Swift 4. Then you'll, examine the advanced features of Swift, generics and operators, and then explore the functionalities outside of the standard library, provided by frameworks such as Foundation and UIKit. Also, you'll explore advanced features of Swift Playgrounds. At the end of the book, you'll learn server-side programming aspect of Swift 4 and see how to run Swift on Linux and then investigate Vapor, one of the most popular server-side frameworks for Swift. *Style and approach* Each recipe addresses a specific problem, with a detailed discussion that explains the solution and offers insight into how it works.

*Java in a nutshell* David Flanagan 2003

*Android-Programmierung* Brian Hardy 2012

*IOS 9 SWIFT PROGRAMMING COOKBOOK. SOLUTIONS AND EXAMPLES FOR IOS APPS.* VANDAD. NAHAVANDIPOOR 2016

*JavaScript Patterns* Stoyan Stefanov 2011-05-31 *Wie entwickelt man eine gute JavaScript-Anwendung? Dieses Buch hilft Ihnen mit unzähligen Programmier-Mustern und Best Practices dabei, die Frage zu beantworten. Wenn Sie ein erfahrener Entwickler sind, der Probleme im Umfeld von Objekten, Funktionen und Vererbung lösen will, dann sind die Abstraktionen und Code-Vorlagen in diesem Buch ideal – egal, ob Sie eine Client-, Server- oder Desktop-Anwendung mit JavaScript erstellen. Dieses Buch wurde vom JavaScript-Experten Stoyan Stefanov geschrieben – Senior Yahoo! Technical und Architekt von YSlow 2.0, einem Tool zum Optimieren der Webseiten-Performance. Sie finden in JavaScript Patterns praktische Ratschläge für das Implementieren jedes beschriebenen Musters und ergänzend dazu viele nützliche Beispiele. Zudem lernen Sie Anti-Pattern kennen: häufig genutzte Programmier-Ansätze, die mehr Probleme verursachen, als sie lösen.*

*JavaScript* David Flanagan 2002

*Kochen in zehn Minuten oder die Anpassung an den Rhythmus unserer Zeit* Édouard de Pomiane 1950

*Clean Code - Refactoring, Patterns, Testen und Techniken für sauberen Code* Robert C. Martin 2013-12-18 *h2> Kommentare, Formatierung, Strukturierung Fehler-Handling und Unit-Tests* *Zahlreiche Fallstudien, Best Practices, Heuristiken und Code Smells* *Clean Code - Refactoring, Patterns, Testen und Techniken für sauberen Code* Aus dem Inhalt: Lernen Sie, guten Code von schlechtem zu unterscheiden *Sauberen Code schreiben und schlechten Code in guten umwandeln* *Aussagekräftige Namen sowie gute Funktionen, Objekte und Klassen erstellen* *Code so formatieren, strukturieren und kommentieren, dass er bestmöglich lesbar ist* *Ein vollständiges Fehler-Handling implementieren, ohne die Logik des Codes zu verschleiern* *Unit-Tests schreiben und Ihren Code testgesteuert entwickeln* *Selbst schlechter Code kann funktionieren. Aber wenn der Code nicht sauber ist, kann er ein Entwicklungsunternehmen in die Knie zwingen. Jedes Jahr gehen unzählige Stunden und beträchtliche Ressourcen verloren, weil Code schlecht geschrieben ist. Aber das muss nicht sein. Mit Clean Code präsentiert Ihnen der bekannte Software-Experte Robert C. Martin ein revolutionäres Paradigma, mit dem er Ihnen aufzeigt, wie Sie guten Code schreiben und schlechten Code überarbeiten. Zusammen mit seinen Kollegen von Object Mentor destilliert er die besten Praktiken der agilen Entwicklung von sauberem Code zu einem einzigartigen Buch. So können Sie sich die Erfahrungswerte der Meister der Software-Entwicklung aneignen, die aus Ihnen einen besseren Programmierer machen werden – anhand konkreter Fallstudien, die im Buch detailliert durchgearbeitet werden. Sie werden in diesem Buch sehr viel Code lesen. Und Sie werden aufgefordert, darüber nachzudenken, was an diesem Code richtig und falsch ist. Noch wichtiger: Sie werden herausgefordert, Ihre professionellen Werte und Ihre Einstellung zu Ihrem Beruf zu überprüfen. Clean Code besteht aus drei Teilen: Der erste Teil beschreibt die Prinzipien, Patterns und Techniken, die zum Schreiben von sauberem Code benötigt werden. Der zweite Teil besteht aus mehreren, zunehmend komplexeren Fallstudien. An jeder Fallstudie wird aufgezeigt, wie Code gesäubert wird – wie eine mit Problemen behaftete Code-Basis in eine solide und effiziente Form umgewandelt wird. Der dritte Teil enthält den Ertrag und den Lohn der praktischen Arbeit: ein umfangreiches Kapitel mit Best Practices, Heuristiken und Code Smells, die bei der Erstellung der Fallstudien zusammengetragen wurden. Das Ergebnis ist eine Wissensbasis, die beschreibt, wie wir denken, wenn wir Code schreiben, lesen und säubern. Dieses Buch ist ein Muss für alle Entwickler, Software-Ingenieure, Projektmanager, Team-Leiter oder Systemanalytiker, die daran interessiert sind, besseren Code zu produzieren. Über den Autor: Robert C. »Uncle Bob« Martin*

entwickelt seit 1970 professionell Software. Seit 1990 arbeitet er international als Software-Berater. Er ist Gründer und Vorsitzender von Object Mentor, Inc., einem Team erfahrener Berater, die Kunden auf der ganzen Welt bei der Programmierung in und mit C++, Java, C#, Ruby, OO, Design Patterns, UML sowie Agilen Methoden und eXtreme Programming helfen.

App-Entwicklung mit Dart und Flutter 2 Dieter Meiller 2021-09-20 Ende 2018 veröffentlichte Google Flutter, ein neues Framework zur Programmierung von Apps für Android und iOS. Das Buch gibt eine Einführung in die Programmiersprache Dart, der Sprache, in der für Flutter programmiert wird. Danach werden die Grundlagen der App-Programmierung mit Flutter in der Version 2 beschrieben. Anhand von Praxisbeispielen wie einer Spiele-App, einer Chat-App und einer Zeichen-App werden wichtige Aspekte wie der Umgang mit Mediendateien oder die Anbindung von Cloud-Diensten erklärt. Sowohl die Programmierung von mobilen als auch von Desktop-Anwendungen wird besprochen. Neue wichtige Funktionen von Dart 2.12 und Flutter 2 werden beschrieben: - Nullsicherheit - Desktop-Anwendungen Zielgruppe sind Personen mit Vorkenntnissen in der Programmierung, z. B. Studenten oder Entwickler. - Einführung in die Grundlagen der Sprache Dart und der Programmierung mit Flutter 2 - Fortgeschrittene Konzepte werden anhand eines größeren Beispiels in Form eines Spiels erklärt Die Beispiel-Projekte aus dem Buch sind auf folgendem GitHub-Repository zum Download verfügbar: <https://github.com/meillermidia> Im Verlauf der Zeit könnten weitere Branches hinzukommen. Die Standard-Banches sind allerdings die, die den Stand im Buch entsprechen.

Reguläre Ausdrücke Kochbuch Jan Goyvaerts 2010 Für Entwickler, die regelmäßig mit Texten arbeiten, sind reguläre Ausdrücke so lebensnotwendig wie die Luft zum Atmen. Doch wer sich nur oberflächlich mit diesem Hilfsmittel auskennt, gerät leicht in unangenehme Situationen. Selbst erfahrene Programmierer haben immer wieder mit schlechter Performance, falsch positiven oder falsch negativen Ergebnissen und unerklärlichen Fehlern zu kämpfen. Dieses Kochbuch schafft Abhilfe: Anhand von über 100 Rezepten für C#, Java, JavaScript, Perl, PHP, Python, Ruby und VB.NET lernen Sie, wie Sie reguläre Ausdrücke gekonnt einsetzen, typische Fallen umgehen und so viel wertvolle Zeit sparen. Mit Tutorial für Anfänger: Falls Sie noch nicht - oder nur wenig - mit regulären Ausdrücken gearbeitet haben, dienen Ihnen die ersten Kapitel dieses Buchs als Tutorial, das Sie mit den Grundlagen der Regexes und empfehlenswerten Tools vertraut macht. So sind Sie für die komplexeren Beispiele in den darauf folgenden Kapiteln bestens gerüstet. Tricks und Ideen für Profis: Auch erfahrene Regex-Anwender kommen ganz auf ihre Kosten: Jan Goyvaerts und Steven Levithan, zwei anerkannte Groen im Bereich reguläre Ausdrücke, gewahren tiefe Einblicke in ihren Erfahrungsschatz und überraschen mit eleganten Lösungen für fast jede denkbare Herausforderung. Deckt die unterschiedlichen Programmiersprachen ab: In allen Rezepten werden Regex-Optionen sowie Varianten für die verschiedenen Programmier- und Skriptsprachen aufgezeigt. Damit lassen sich sprachenspezifische Bugs sicher vermeiden.

Android Apps Entwicklung für Dummies Donn Felker 2011-09-06 Welcher Smartphone-Besitzer hatte nicht schon einmal eine kreative Idee für eine eigene App? In diesem Buch erfahren Sie, wie Sie Ihre Ideen umsetzen und eigene Apps für Ihr Android-Smartphone programmieren können. Schritt für Schritt erklärt der Autor, wie Sie das kostenlos verfügbare SDK (Self Development Kit) herunterladen, mit der Programmiersoftware Eclipse arbeiten, mit der Programmiersprache Java Android Applikationen programmieren und wie Sie Ihre eigenen Apps sogar auf dem Android Markt verkaufen können. Legen Sie los und entwickeln Sie Ihre ganz persönlichen Apps!

Design Patterns für die Spieleprogrammierung Robert Nystrom 2015-08-26 - Die bekannten Design Patterns der Gang of Four im konkreten Einsatz für die Entwicklung von Games - Zahlreiche weitere vom Autor entwickelte Patterns - Sequenzierungs-, Verhaltens-, Entkopplungs- und Optimierungsmuster Für viele Spieleprogrammierer stellt die Finalisierung ihres Spiels die größte Herausforderung dar. Viele Projekte verlaufen im Sande, weil Programmierer der Komplexität des eigenen Codes nicht gewachsen sind. Die im Buch beschriebenen Design Patterns nehmen genau dieses Problem in Angriff. Der Autor blickt auf jahrelange Erfahrung in der Entwicklung von weltweit erfolgreichen Games zurück und stellt erprobte Patterns vor, mit deren Hilfe Sie Ihren Code entwirren und optimieren können. Die Patterns sind in Form unabhängiger Fallbeispiele organisiert, so dass Sie sich nur mit den für Sie relevanten zu befassen brauchen und das Buch auch hervorragend zum Nachschlagen verwenden können. Sie erfahren, wie man eine stabile Game Loop schreibt, wie Spielobjekte mithilfe von Komponenten organisiert werden können und wie man den CPU-Cache nutzt, um die Performance zu verbessern. Außerdem werden Sie sich damit beschäftigen, wie Skript-Engines funktionieren, wie Sie Ihren Code mittels Quadrees und anderen räumlichen Aufteilungen optimieren und wie sich die klassischen Design Patterns in Spielen einsetzen lassen.

Microsoft Visual C# 2005 - Schritt für Schritt John Sharp 2006

JavaScript Missing Manual David Sawyer McFarland 2009

Swift 5 Michael Kofler 2019 Der perfekte Start in Apples Programmiersprache Swift! Alle Swift-Grundlagen und Sprachelemente: von for-Schleife bis Closures Moderne Anwendungen mit Xcode programmieren Beispiel-Apps und Spiele entwickeln - für iOS, macOS und tvOS Michael Kofler präsentiert Ihnen alle Sprachmerkmale und Besonderheiten von Swift und führt Sie in die Syntax der Sprache ein. Mithilfe objektorientierter und funktionaler Programmierung lernen Sie, ansprechende, moderne Apps in iOS, macOS und tvOS zu entwickeln. Dabei machen Sie sich auch mit der Arbeit in Xcode vertraut und lernen eine Vielzahl an nützlichen Frameworks kennen. Machen Sie bei neun größeren App-Projekten mit und erleben Sie die Swift-Funktionen direkt in der Praxis. Ideal für Umsteiger von Objective-C und Java sowie für Einsteiger mit Grundkenntnissen im Programmieren. Aus dem Inhalt: Klassen, Protokolle, Extensions Closures, Umgang mit Fehlern Crashkurs in Xcode Storyboards erstellen Internationalisierung Actions, Outlets, Segues Popovers, Focus Engine Artwork für iOS, macOS und tvOS Programmieretechniken Tabellen und Listen Grafik, Dateien, XML, JSON Audio, Video, Fotots Spritekit Server-side Swift ansprechende Beispiel-Apps: GPS-Schatzsuche, Pac-Man, Arkanoid

Einstieg in SwiftUI Thomas Sillmann 2020-10-12

Python kurz & gut Mark Lutz 2014-05-01 Die objektorientierte Sprache Python eignet sich hervorragend zum Schreiben von Skripten, Programmen und Prototypen. Sie ist frei verfügbar, leicht zu lernen und zwischen allen wichtigen Plattformen portabel, einschließlich Linux, Unix, Windows und Mac OS. Damit Sie im Programmieralltag immer den Überblick behalten, sind die verschiedenen

*Sprachmerkmale und Elemente in Python – kurz & gut übersichtlich zusammengestellt. Für Auflage 5 wurde die Referenz komplett überarbeitet, erweitert und auf den neuesten Stand gebracht, so dass sie die beiden aktuellen Versionen 2.7 und 3.4 berücksichtigt. Python – kurz & gut behandelt unter anderem: Eingebaute Typen wie Zahlen, Listen, Dictionaries u.v.a.; nweisungen und Syntax für Entwicklung und Ausführung von Objekten; Die objektorientierten Entwicklungstools in Python; Eingebaute Funktionen, Ausnahmen und Attribute; pezielle Methoden zur Operatorenüberladung; Weithin benutzte Standardbibliotheksmodule und Erweiterungen; Kommandozeilenoptionen und Entwicklungswerkzeuge. Mark Lutz stieg 1992 in die Python-Szene ein und ist seitdem als aktiver Pythonista bekannt. Er gibt Kurse, hat zahlreiche Bücher geschrieben und mehrere Python-Systeme programmiert.*

*Android Tablets für Dummies Dan Gookin 2017-04-18 Egal welches Android-Tablet Sie Ihr Eigen nennen - ob von Samsung, Google oder Amazon, um nur einige Hersteller zu nennen -, in diesem Buch erfahren Sie, wie Sie alles aus Ihrem Gerät herausholen können. Richten Sie Ihr Tablet gemäß Ihren Bedürfnissen ein, surfen Sie im Internet, lesen Sie Ihre Mails, nutzen Sie soziale Netzwerke wie Facebook und Twitter, laden Sie Apps, Musik, Bücher und Filme auf Ihr Tablet, finden Sie alle wichtigen Funktionen und noch ein paar mehr. Dieses Buch führt Sie in die verborgenen Tiefen Ihres Android-Tablets. Es geht auf die Funktionen ein, über die jedes Android-Tablet verfügt, auf Besonderheiten von Samsung-Geräten und auf die neuen Features der Nougat-Version. Wenn Sie alle Tablet-Tricks beherrschen wollen, aber nicht so viel Zeit investieren können, dann ist dieses Buch genau das richtige für Sie.*

*Concurrent programming in Java Doug Lea 1997*