

Learning Dojo Packt | 666eb7b95d351b73c320f87ac1f4ca43

Corona SDK Mobile Game DevelopmentLiferay 6.2 User Interface DevelopmentErfolg des EinfachenMastering ArcGIS Server Development with JavaScriptMicrosoft Dynamics CRM 4.0Statistik-Workshop für ProgrammiererLearn Robotics ProgrammingCore Servlets und Java Server Pages.Learn Robotics Programming - Second EditionDer Struwelpeter oder lustige Geschichten und drollige BilderWas Ihr Gehirn glücklich macht und warum Sie genau das Gegenteil tun solltenWeb-Services mit RESTMotorisches Lernen im luziden TraumBuilding Web and Mobile ArcGIS Server Applications with JavaScriptIBM Websphere Portal 8Learning DojoCorona SDK Mobile Game Development: Beginner's Guide - Second EditionDesign Patterns für die SpieleprogrammierungArcGIS for JavaScript Developers by ExampleObjektorientierte Programmierung in Oberon-2Selbstverteidigung für Frauen mit Krav MagaBackbase 4 RIA DevelopmentMicrosoft Unified Communications and CollaborationProgrammieren lernen mit PythonBuilding Microservices with GoMoodle JavaScript CookbookGroovy for Domain-specific LanguagesBuilding Web Applications with ArcGISMicroservicesKünstliche IntelligenzKünstliche IntelligenzBulletproof WebDesignJavaScript PatternsDer kleine Hacker: Programmieren für EinsteigerJavaScript kurz & gutDatenstrukturen und AlgorithmenMit Python langweilige Jobs erledigenErste Schritte mit Scratch für Dummies JuniorLearning JavaScriptMVCEinführung in die Programmierung mit Java

[Corona SDK Mobile Game Development](#)

- 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.

[Liferay 6.2 User Interface Development](#)

Extend and enhance your Java applications with domain-specific scripting in Groovy About This Book Build domain-specific mini languages in Groovy that integrate seamlessly with your Java apps with this hands-on guide Increase stakeholder participation in the development process with domain-specific scripting in Groovy Get up to speed with the newest features in Groovy using this second edition and integrate Groovy-based DSLs into your existing Java applications. Who This Book Is For This book is for Java software developers who have an interest in building domain scripting into their Java applications. No knowledge of Groovy is required, although it will be helpful. This book does not teach Groovy, but quickly introduces the basic ideas of Groovy. An experienced Java developer should have no problems with these and move quickly on to the more involved aspects of creating DSLs with Groovy. No experience of creating a DSL is required. What You Will Learn Familiarize yourself with Groovy scripting and work with Groovy closures Use the

Download Free Learning Dojo Packt

meta-programming features in Groovy to build mini languages Employ Groovy mark-up and builders to simplify application development Familiarize yourself with Groovy mark-up and build your own Groovy builders Build effective DSLs with operator overloading, command chains, builders, and a host of other Groovy language features Integrate Groovy with your Java and JVM based applications In Detail The times when developing on the JVM meant you were a Java programmer have long passed. The JVM is now firmly established as a polyglot development environment with many projects opting for alternative development languages to Java such as Groovy, Scala, Clojure, and JRuby. In this pantheon of development languages, Groovy stands out for its excellent DSL enabling features which allows it to be manipulated to produce mini languages that are tailored to a project's needs. A comprehensive tutorial on designing and developing mini Groovy based Domain Specific Languages, this book will guide you through the development of several mini DSLs that will help you gain all the skills needed to develop your own Groovy based DSLs with confidence and ease. Starting with the bare basics, this book will focus on how Groovy can be used to construct domain specific mini languages, and will go through the more complex meta-programming features of Groovy, including using the Abstract Syntax Tree (AST). Practical examples are used throughout this book to de-mystify these seemingly complex language features and to show how they can be used to create simple and elegant DSLs. Packed with examples, including several fully worked DSLs, this book will serve as a springboard for developing your own DSLs. Style and approach This book is a hands-on guide that will walk you through examples for building DSLs with Groovy rather than just talking about "metaprogramming with Groovy". The examples in this book have been designed to help you gain a good working knowledge of the techniques involved and apply these to producing your own Groovy based DSLs.

[Erfolg des Einfachen](#)

[Mastering ArcGIS Server Development with JavaScript](#)

This book is for anyone who wants to have a go at creating commercially successfully games for Android and iOS. You don't need game development or programming experience.

[Microsoft Dynamics CRM 4.0](#)

[Statistik-Workshop für Programmierer](#)

Learning JavaScriptMVC is a practical guide to learn about developing web applications with JavaScriptMVC. This book is for anyone who is interested in developing small- and mid-size web applications with the JavaScriptMVC framework, which is based on the most popular JavaScript library - jQuery. Readers should be familiar with JavaScript, browser APIs, jQuery, HTML5, and CSS.

[Learn Robotics Programming](#)

Wehr dich! Jeder Mensch ist in der Lage, sich selbst zu verteidigen. Egal ob Mann oder Frau, jung oder alt, sportlich oder nicht sportlich, für jeden gibt es Mittel und Wege, in einer Bedrohungslage oder Gewaltsituation reagieren und sich wehren zu können. Krav Maga, was wörtlich übersetzt "Kontaktkampf" bedeutet, ist ein Selbstverteidigungssystem, das ursprünglich für die israelische Armee entwickelt wurde. Es ist die Essenz aus verschiedenen Kampfsportarten und zielt darauf ab, bei jeglicher Art von körperlicher Bedrohung zielgerichtet und effizient reagieren zu können. Es geht dabei nicht um Kampfkunst, sondern um das Erlernen von Gegenmaßnahmen. Durch viele bebilderte Übungen vermittelt dieses Buch die Grundtechniken von Krav Maga, stärkt das Selbstbewusstsein und schult das Auge für das Erkennen bedrohlicher Situationen. Ganz

Download Free Learning Dojo Packt

nebenbei ist Krav Maga noch ein äußerst effektives Fitness-Programm.

[Core Servlets und Java Server Pages.](#)

Master the ArcGIS API for JavaScript to build web and mobile applications using this practical guide. About This Book Develop ArcGIS Server applications with JavaScript, both for traditional web browsers as well as the mobile platform Make your maps informative with intuitive geographic layers, user interface widgets, and more Integrate ArcGIS content into your custom applications and perform analytics with the ArcGIS Online Who This Book Is For If you are a web or mobile application developer, who wants to create GIS applications in your respective platform, this book is ideal for you. You will need Java Script programming experience to get the most out of this book. Although designed as an introductory to intermediate level book, it will also be useful for more advanced developers who are new to the topic of developing applications with ArcGIS Server. What You Will Learn To create an application with the ArcGIS API for JavaScript Build and display a broad range of different geometry types to represent features on the map The best way to leverage a feature layer and display related attribute data The functionality of the wide range of widgets and how to use them effectively Query data to gain new insights into the information it contains Work with tasks to discover and locate features on the map Using the geocoder and associated widgets The ability of the API to provide turn by turn directions and routing capabilities How to use the Geometry Engine and Geometry Service tasks for common geoprocessing operations Integrate content on ArcGIS online and add it to your custom web mapping application In Detail The ArcGIS API for JavaScript enables you to quickly build web and mobile mapping applications that include sophisticated GIS capabilities, yet are easy and intuitive for the user. Aimed at both new and experienced web developers, this practical guide gives you everything you need to get started with the API. After a brief introduction to HTML/CSS/JavaScript, you'll embed maps in a web page, add the tiled, dynamic, and streaming data layers that your users will interact with, and mark up the map with graphics. You will learn how to quickly incorporate a broad range of useful user interface elements and GIS functionality to your application with minimal effort using prebuilt widgets. As the book progresses, you will discover and use the task framework to query layers with spatial and attribute criteria, search for and identify features on the map, geocode addresses, perform network analysis and routing, and add custom geoprocessing operations. Along the way, we cover exciting new features such as the client-side geometry engine, learn how to integrate content from ArcGIS.com, and use your new skills to build mobile web mapping applications. We conclude with a look at version 4 of the ArcGIS API for JavaScript (which is being developed in parallel with version 3.x) and what it means for you as a developer. Style and approach Readers will be taken through a series of exercises that will demonstrate how to efficiently build ArcGIS Server applications for the mobile and web.

[Learn Robotics Programming - Second Edition](#)

A practical, comprehensive tutorial to building beautiful, scalable interactive interfaces for your Web 2.0 applications with Dijits

[Der Struwwelpeter oder lustige Geschichten und drollige Bilder](#)

[Was Ihr Gehirn glücklich macht und warum Sie genau das Gegenteil tun sollten](#)

Warum wir uns so oft selbst im Weg stehen Warum treffen wir immer wieder Entscheidungen, die unseren Bedürfnissen eigentlich zuwiderlaufen und unsere langfristigen Ziele gefährden? Warum setzen wir uns bewusst Versuchungen aus, die wir besser meiden sollten? Warum neigen wir dazu, statistisch völlig normalen Ereignissen eine

höhere Bedeutung zuzuschreiben? Und warum beharren wir darauf, recht zu haben, wenn doch alles für das Gegenteil spricht? David DiSalvo enthüllt ein bemerkenswertes Paradox: Was unser Gehirn will, ist oft nicht das, was unser Gehirn braucht. Tatsächlich beruht vieles, was unser Gehirn „glücklich“ macht, auf Voreingenommenheiten und Verzerrungen, die in eine regelrechte Selbst-Sabotage münden können. Aber warum ist das so? Und können wir daran etwas ändern? Antworten auf diese Fragen findet der Autor in der Evolutions- und Sozialpsychologie, der Kognitionswissenschaft und Hirnforschung wie auch in Marketing und Wirtschaftswissenschaft. Und er setzt uns in die Lage, die Schwächen unseres Gehirns zu erkennen. Die Forschung, sagt DiSalvo, liefert zwar keine Patentlösungen, aber wertvolle Hinweise, wie wir unser Denkgorgan überlisten und so ein erfüllteres Leben führen können. David DiSalvo nimmt seine Leser mit auf eine Rundreise zu all den Täuschungen, denen unser Geist unterliegt. Kein Aspekt des täglichen Lebens bleibt unberücksichtigt, vom Vorstellungsgespräch über das erste Date bis zu den Gefahren von eBay ein kurzweiliger Leitfaden über die Psyche, der Ihr Leben verändern könnte. New Scientist Dieses Buch ist das Schweizer Messer der Psychologie und Neurowissenschaft - handlich, praktisch und sehr, sehr nützlich. Joseph T. Hallinan, Pulitzer-Preisträger und Autor von Lechts oder links: Warum wir Fehler machen Der Autor David DiSalvo ist Wissenschaftsjournalist (u. a. für Scientific American Mind, Psychology Today und Wall Street Journal), Blogger und Buchautor.

[Web-Services mit REST](#)

Programmieren ist langweilig und trocken? Nicht mit dem kleinen Hacker! Die grafische Programmiersprache Scratch macht's möglich: Programmieren lernen mit Spaß. Egal, ob du nur die Katze tanzen lassen oder ein richtiges Spiel programmieren willst - Scratch eignet sich sowohl zum Einstieg in die Programmierung als auch für anspruchsvollere Projekte. Informatikdenken lernen: Programmierung ist gar nicht schwer, hat man einmal das Prinzip dahinter verstanden. Bei Scratch arbeitest du mit Bildblöcken, die aneinandergelinkt und ineinander verschachtelt werden können. So denkst du schon nach kurzer Zeit wie ein echter Informatiker und kannst dich an weitere Programmiersprachen wagen. Scratch kann mehr, als man denkt! Für den Anfang ist schon alles da, z. B. die bekannte Scratch-Katze, deren Farbe du verändern kannst und die du verschiedene Befehle ausführen lässt. Nach den ersten Schritten geht es ans Eingemachte: Erstelle deine eigenen Charaktere, entwirf Spielfelder und Gameoberflächen nach deinem Geschmack - deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wenn es einmal schwierig wird, steht dir der kleine Hacker mit Tipps und Ratschlägen zur Seite. Programmieren für die echte Welt: Hole die Programmierung aus der abstrakten Ecke! Nach kurzer Zeit schreibst du Programme, mit denen du echte Elektronik ansteuern kannst. Bringe LEDs zum Leuchten und baue ein Knetklavier, das wirklich Musik macht. Außerdem kannst du an der aktiven Scratch-Community teilnehmen und dich mit anderen Scratchern austauschen. Alles Zusatzmaterial, das du zum Programmieren brauchst, kannst du dir einfach aus dem Internet herunterladen - und endlich drauf los programmieren!

[Motorisches Lernen im luziden Traum](#)

Feingranulare Systeme mit Microservices aufbauen Design, Entwicklung, Deployment, Testen und Monitoring Sicherheitsaspekte, Authentifizierung und Autorisierung Verteilte Systeme haben sich in den letzten Jahren stark verändert: Große monolithische Architekturen werden zunehmend in viele kleine, eigenständige Microservices aufgespalten. Aber die Entwicklung solcher Systeme bringt Herausforderungen ganz eigener Art mit sich. Dieses Buch richtet sich an Softwareentwickler, die sich über die zielführenden Aspekte von Microservice-Systemen wie Design, Entwicklung, Testen, Deployment und Monitoring informieren möchten. Sam Newman veranschaulicht und konkretisiert seine ganzheitliche Betrachtung der grundlegenden Konzepte von Microservice-Architekturen anhand zahlreicher praktischer Beispiele und Ratschläge. Er geht auf die Themen ein, mit denen sich Systemarchitekten und Administratoren bei der Einrichtung, Verwaltung und Entwicklung dieser Architekturen in jedem Fall

Download Free Learning Dojo Packt

auseinandersetzen müssen. Aus dem Inhalt: Vorteile von Microservices Gestaltung von Services Ausrichtung der Systemarchitektur an der Organisationsstruktur Möglichkeiten zur Integration von Services Schrittweise Aufspaltung einer monolithischen Codebasis Deployment einzelner Microservices mittels Continuous Integration Testen und Monitoring verteilter Systeme Sicherheitsaspekte Authentifizierung und Autorisierung zwischen Benutzer und Service bzw. zwischen Services untereinander Skalierung von Microservice-Architekturen »Microservice-Architekturen besitzen viele interessante Eigenschaften, allerdings sind bei der Umstellung so einige Fallstricke zu beachten. Dieses Buch wird Ihnen helfen herauszufinden, ob Microservices für Ihre Zwecke geeignet sind und zeigt Ihnen, wie Sie die Fallstricke umgehen können.« Martin Fowler, Chief Scientist, ThoughtWorks

[Building Web and Mobile ArcGIS Server Applications with JavaScript](#)

If you are a GIS user or a web programmer, this book is for you. This book is also intended for all those who have basic web development knowledge with no prior experience of ArcGIS and are keen on venturing into the world of ArcGIS technology. The book will equip you with the skills to comfortably start your own ArcGIS web development project.

[IBM Websphere Portal 8](#)

JavaScript ist eine mächtige, objektorientierte Skriptsprache, deren Code in HTML-Seiten eingebettet und vom Browser interpretiert und ausgeführt wird. Richtig eingesetzt, eignet sie sich aber auch für die Programmierung komplexer Anwendungen und hat im Zusammenhang mit HTML5 noch einmal an Bedeutung gewonnen. Diese Kurzreferenz ist ein Auszug aus der überarbeiteten und ergänzten Neuauflage von JavaScript - Das umfassende Referenzwerk, 6. Auflage, der JavaScript-Bibel schlechthin. JavaScript kurz & gut befasst sich in den ersten neun Kapiteln mit der neuesten Version des Sprachkerns (ECMAScript 5) und behandelt die Syntax der Sprache, Typen, Werte, Variablen, Operatoren und Anweisungen sowie Objekte, Arrays, Funktionen und Klassen. All dies ist nicht nur für die Verwendung von JavaScript in Webbrowsern, sondern auch beim Einsatz von Node auf der Serverseite relevant. In den folgenden fünf Kapiteln geht es um die Host-Umgebung des Webbrowsers. Es wird erklärt, wie Sie clientseitiges JavaScript für die Erstellung dynamischer Webseiten und -applikationen verwenden und mit JavaScript auf die HTML5-APIs zugreifen. Diese Kapitel liefern Informationen zu den wichtigsten Elementen von clientseitigem JavaScript: Fenster, Dokumente, Elemente, Stile, Events, Netzwerke und Speicherung.

[Learning Dojo](#)

Develop an extendable smart robot capable of performing a complex series of actions with Python and Raspberry PiKey Features* Get up to speed with the fundamentals of robotic programming and build intelligent robots* Learn how to program a voice agent to control and interact with your robot's behavior* Enable your robot to see its environment and avoid barriers using sensorsBook DescriptionWe live in an age where the most complex or repetitive tasks are automated. Smart robots have the potential to revolutionize how we perform all kinds of tasks with high accuracy and efficiency. With this second edition of Learn Robotics Programming, you'll see how a combination of the Raspberry Pi and Python can be a great starting point for robot programming.The book starts by introducing you to the basic structure of a robot and shows you how to design, build, and program it. As you make your way through the book, you'll add different outputs and sensors, learn robot building skills, and write code to add autonomous behavior using sensors and a camera. You'll also be able to upgrade your robot with Wi-Fi connectivity to control it using a smartphone. Finally, you'll understand how you can apply the skills that you've learned to visualize, lay out, build, and code your future robot building projects.By the end of this book, you'll have built an interesting robot that can perform basic artificial intelligence operations and be well versed in programming robots and creating complex robotics

Download Free Learning Dojo Packt

projects using what you've learned. What you will learn* Leverage the features of the Raspberry Pi OS* Discover how to configure a Raspberry Pi to build an AI-enabled robot* Interface motors and sensors with a Raspberry Pi* Code your robot to develop engaging and intelligent robot behavior* Explore AI behavior such as speech recognition and visual processing* Find out how you can control AI robots with a mobile phone over Wi-Fi* Understand how to choose the right parts and assemble your robot Who this book is for This second edition of Learn Robotics Programming is for programmers, developers, and robotics enthusiasts who want to develop a fully functional robot and leverage AI to build interactive robots. Basic knowledge of the Python programming language will help you understand the concepts covered in this robot programming book more effectively.

[Corona SDK Mobile Game Development: Beginner's Guide - Second Edition](#)

A step-by-step tutorial, targeting the Liferay 6.2 version. This book takes a step-by-step approach to customizing the look and feel of your website, and shows you how to build a great looking user interface as well. "Liferay 6.2 User Interface Development" is for anyone who is interested in the Liferay Portal. It contains text that explicitly introduces you to the Liferay Portal. You will benefit most from this book if you have Java programming experience and have coded servlets or JavaServer Pages before. Experienced Liferay portal developers will also find this book useful because it explains the latest technologies used in the Liferay Portal. This book is a good reference for Liferay architects as the book also explains different technologies for portlet development and their strong and weak points.

[Design Patterns für die Spieleprogrammierung](#)

You will learn by doing. First a brief crash course in Lua and Corona. Once this is done you will be thrown straight into creating fully functional complete games chapter by chapter. Certain chapters are reserved for adding advanced features such as multiple device integration, social networking and monetization. This book is for anyone who wants to have a go at creating commercially successfully games for Android and iOS. You don't need game development or programming experience.

[ArcGIS for JavaScript Developers by Example](#)

[Objektorientierte Programmierung in Oberon-2](#)

Am Brunnen stand ein großer Hund, trank Wasser dort mit seinem Mund. Da mit der Peitsch herzu sich schlich der bitterböse Friederich; und schlug den Hund, der heute sehr, und trat und schlug ihn immer mehr. Da biß der Hund ihn in das Bein, recht tief bis in das Blut hinein. Der bitterböse Friederich, der schrie und weinte bitterlich. Jedoch nach Hause lief der Hund und trug die Peitsche in dem Mund. Ins Bett muß Friedrich nun hinein, litt vielen Schmerz an seinem Bein; und der Herr Doktor sitzt dabei und gibt ihm bittere Arznei. Der Hund an Friedrichs Tischchen saß, wo er den großen Kuchen aß; aß auch die gute Leberwurst und trank den Wein für seinen Durst. Die Peitsche hat er mitgebracht und nimmt sie sorglich sehr in acht.

[Selbstverteidigung für Frauen mit Krav Maga](#)

Willst du Figuren am Computer zeichnen, vor einen selbst gestalteten Hintergrund stellen und laufen lassen? Das ist zu schwer? Keine Sorge! In der Programmiersprache Scratch, die von Forschern extra für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde, werden Computerprogramme aus Bausteinen zusammengesetzt. Du brauchst nur mit der Maus klicken und ziehen, ein paar Einstellungen ändern und schon fliegt die Fledermaus oder läuft die Schildkröte. Du kannst auch Poster gestalten und deine Lehrer in der Schule mit

Download Free Learning Dojo Packt

einer tollen Präsentation beeindrucken. Dabei lernst du ganz nebenbei, wie ein Programmierer denkt und arbeitet. Bestens geeignet für Kinder und Jugendliche ab 10 Jahre.

[Backbase 4 RIA Development](#)

[Microsoft Unified Communications and Collaboration](#)

Your one-stop guide to the common patterns and practices, showing you how to apply these using the Go programming language About This Book This short, concise, and practical guide is packed with real-world examples of building microservices with Go It is easy to read and will benefit smaller teams who want to extend the functionality of their existing systems Using this practical approach will save your money in terms of maintaining a monolithic architecture and demonstrate capabilities in ease of use Who This Book Is For You should have a working knowledge of programming in Go, including writing and compiling basic applications. However, no knowledge of RESTful architecture, microservices, or web services is expected. If you are looking to apply techniques to your own projects, taking your first steps into microservice architecture, this book is for you. What You Will Learn Plan a microservice architecture and design a microservice Write a microservice with a RESTful API and a database Understand the common idioms and common patterns in microservices architecture Leverage tools and automation that helps microservices become horizontally scalable Get a grounding in containerization with Docker and Docker-Compose, which will greatly accelerate your development lifecycle Manage and secure Microservices at scale with monitoring, logging, service discovery, and automation Test microservices and integrate API tests in Go In Detail Microservice architecture is sweeping the world as the de facto pattern to build web-based applications. Golang is a language particularly well suited to building them. Its strong community, encouragement of idiomatic style, and statically-linked binary artifacts make integrating it with other technologies and managing microservices at scale consistent and intuitive. This book will teach you the common patterns and practices, showing you how to apply these using the Go programming language. It will teach you the fundamental concepts of architectural design and RESTful communication, and show you patterns that provide manageable code that is supportable in development and at scale in production. We will provide you with examples on how to put these concepts and patterns into practice with Go. Whether you are planning a new application or working in an existing monolith, this book will explain and illustrate with practical examples how teams of all sizes can start solving problems with microservices. It will help you understand Docker and Docker-Compose and how it can be used to isolate microservice dependencies and build environments. We finish off by showing you various techniques to monitor, test, and secure your microservices. By the end, you will know the benefits of system resilience of a microservice and the advantages of Go stack. Style and approach The step-by-step tutorial focuses on building microservices. Each chapter expands upon the previous one, teaching you the main skills and techniques required to be a successful microservice practitioner.

[Programmieren lernen mit Python](#)

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 and 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

Download Free Learning Dojo Packt

Probleme verursachen, als sie lösen.

[Building Microservices with Go](#)

Create Enterprise-grade Rich Internet Applications using the Backbase client framework.

[Moodle JavaScript Cookbook](#)

This book is written in simple, easy to understand format with lots of screenshots and step-by-step explanations. If you are an IBM WebSphere Portal developer, looking to develop and enhance enterprise portals by understanding the complete portal project lifecycle, then this is the best guide for you. This book assumes that you have a fundamental knowledge of working in the WebSphere Portal environment.

[Groovy for Domain-specific Languages](#)

Gain experience of building a next-generation collaboration robot Key Features Get up and running with the fundamentals of robotic programming Program a robot using Python and the Raspberry Pi 3 Learn to build a smart robot with interactive and AI-enabled behaviors Book Description We live in an age where the most difficult human tasks are now automated. Smart and intelligent robots, which will perform different tasks precisely and efficiently, are the requirement of the hour. A combination of Raspberry Pi and Python works perfectly when making these kinds of robots. Learn Robotics Programming starts by introducing you to the basic structure of a robot, along with how to plan, build, and program it. As you make your way through the book, you will gradually progress to adding different outputs and sensors, learning new building skills, and writing code for interesting behaviors with sensors. You'll also be able to update your robot, and set up web, phone, and Wi-Fi connectivity in order to control it. By the end of the book, you will have built a clever robot that can perform basic artificial intelligence (AI) operations. What you will learn Configure a Raspberry Pi for use in a robot Interface motors and sensors with a Raspberry Pi Implement code to make interesting and intelligent robot behaviors Understand the first steps in AI behavior such as speech recognition visual processing Control AI robots using Wi-Fi Plan the budget for requirements of robots while choosing parts Who this book is for Learn Robotics Programming is for programmers, developers, and enthusiasts interested in robotics and developing a fully functional robot. No major experience required just some programming knowledge would be sufficient.

[Building Web Applications with ArcGIS](#)

[Microservices](#)

A practical guide to get you creating powerful mapping applications using the rich set of features provided by the ArcGIS JavaScript API About This Book Unshackle your GIS application from a workstation! Get running with three major web mapping projects covering all the important aspects of the ArcGIS JavaScript API. Set a strong foundation for the ArcGIS JavaScript API and modular coding with dojo. Gain a crystal clear understanding of the ArcGIS JavaScript, and become skilled in creating exciting and interesting geospatial apps. Who This Book Is For This book is for JavaScript developers who wish to develop amazing mapping applications using the rich set of features provided by the ArcGIS JavaScript API, but more than that, a spatial frame of mind will help a long way. What You Will Learn Find out what you need to develop a web mapping application in the ArcGIS environment Get to know about the major features provided by the ArcGIS JavaScript API See the coding best practices to develop modular dojo-based JavaScript applications Get to grips with writing custom re-usable dojo modules using dojo and esri modules and dijits Understand how to use various ArcGIS data sources and other open geospatial data

Download Free Learning Dojo Packt

available on the web Discover how to query spatial data and get the best out of your data using analytical techniques Master the art of rendering your map beautifully and create wonderful data visualizations using non-map objects such as charts Grasp how to create secure and scalable web maps In Detail The book starts by explaining the basics of the ArcGIS web mapping ecosystem. The book walks you through the development of six major applications, covering a wide variety of topics such as querying, rendering, advanced data visualization and performing map analytics. It also emphasizes on writing modular code using pure dojo, which is the preferred platform for developing web GIS applications using ArcGIS JavaScript API. By the end of the book, you will have gained enough practical experience to architect a robust and visually powerful mapping application using the API. Style and approach This is a practical, hands-on guide on using the ArcGIS JavaScript API to develop mapping applications. It is packed with three progressively challenging and diverse projects that explain the plethora of API and dojo topics.

[Künstliche Intelligenz](#)

Dieses Buch ist eine Open-Access-Publikation unter einer CC BY 4.0 Lizenz. Künstliche Intelligenz (KI) klingt in aktuellen Debatten oft abstrakt und alltagsfremd. Doch die meisten Internetnutzerinnen und -nutzer sind bereits täglich mit ihr konfrontiert - wenn auch unbewusst: sei es bei der Sprachsteuerung des Smartphones, bei Kaufempfehlungen im Online-Shop oder bei der Abfrage von auf Webseiten häufig gestellten Fragen (Frequently Asked Questions, FAQ). KI ist ein Teilaspekt der Digitalisierung, der als Schlagwort immer häufiger in den Medien auftaucht. Das aktuell große Interesse liegt darin begründet, dass es in den vergangenen Jahren verschiedene technologische Fortschritte gab, welche die Nutzung der KI nun auf andere Ebenen heben. Mit diesem Themenband des Instituts für Innovation und Technik (iit) „Künstliche Intelligenz“ erhalten Leserinnen und Leser einen schlaglichtartigen Einblick in die KI hinsichtlich ihrer Technologien, aktuellen und potenziellen Anwendungen sowie Auswirkungen auf die Gesellschaft.

[Künstliche Intelligenz](#)

Over 50 recipes for making your Moodle system more dynamic and responsive with JavaScript.

[Bulletproof WebDesign](#)

Wie können Menschen effizient zusammen arbeiten, wenn sie nicht mehr ein gemeinsames Büro teilen? Diese Fragestellung fasst zusammen, worum es beim Microsoft-Ansatz für Unified Communications & Collaboration (UCC) geht. Zusammenarbeit kann unter Verwendung jeglicher Form von Kommunikationsmodalitäten stattfinden und der PC bietet eine flexible Plattform, um sämtliche Kommunikationsmodalitäten auf einem Gerät zu konsolidieren. Auf vielen PC-Arbeitsplätzen bilden die Microsoft-Produkte Windows und Office die Basis zur Erfüllung der täglichen Arbeitsaufgaben. Dieses Buch bietet Ihnen eine praxisorientierte und ganzheitliche Darstellung der Möglichkeiten und Herausforderungen von UCC mit Lösungen von Microsoft. Neben Clientapplikationen von Microsoft stellt es Ihnen die Serverprodukte Microsoft Exchange Server (Nicht-Echtzeit-Kommunikation), Microsoft Lync Server (Echtzeitkommunikation) und Microsoft SharePoint (Zusammenarbeits-Portallosung) vor. Lassen Sie sich inspirieren, welche Möglichkeiten Ihnen softwarebasierte, multimodale Kommunikation für Ihr Geschäft bietet.

[JavaScript Patterns](#)

[Der kleine Hacker: Programmieren für Einsteiger](#)

[JavaScript kurz & gut](#)

Wenn Sie programmieren können, beherrschen Sie bereits Techniken, um aus Daten Wissen zu extrahieren. Diese kompakte Einführung in die Statistik zeigt Ihnen, wie Sie rechnergestützt, anstatt auf mathematischem Weg Datenanalysen mit Python durchführen können. Praktischer Programmier-Workshop statt grauer Theorie: Das Buch führt Sie anhand eines durchgängigen Fallbeispiels durch eine vollständige Datenanalyse -- von der Datensammlung über die Berechnung statistischer Kennwerte und Identifikation von Mustern bis hin zum Testen statistischer Hypothesen. Gleichzeitig werden Sie mit statistischen Verteilungen, den Regeln der Wahrscheinlichkeitsrechnung, Visualisierungsmöglichkeiten und vielen anderen Arbeitstechniken und Konzepten vertraut gemacht. Statistik-Konzepte zum Ausprobieren: Entwickeln Sie über das Schreiben und Testen von Code ein Verständnis für die Grundlagen von Wahrscheinlichkeitsrechnung und Statistik: Überprüfen Sie das Verhalten statistischer Merkmale durch Zufallsexperimente, zum Beispiel indem Sie Stichproben aus unterschiedlichen Verteilungen ziehen. Nutzen Sie Simulationen, um Konzepte zu verstehen, die auf mathematischem Weg nur schwer zugänglich sind. Lernen Sie etwas über Themen, die in Einführungen üblicherweise nicht vermittelt werden, beispielsweise über die Bayessche Schätzung. Nutzen Sie Python zur Bereinigung und Aufbereitung von Rohdaten aus nahezu beliebigen Quellen. Beantworten Sie mit den Mitteln der Inferenzstatistik Fragestellungen zu realen Daten.

[Datenstrukturen und Algorithmen](#)

[Mit Python langweilige Jobs erledigen](#)

Transform maps and raw data into full-fledged web mapping applications using the power of the ArcGIS JavaScript API and JavaScript libraries About This Book Create and share modern map applications for desktops, tablets, and mobile browsers Present and edit geographic and related data through maps, charts, graphs, and more Learn the tools, tips, and tricks made available through the API and related libraries with examples of real-world applications Who This Book Is For This book is intended for intermediate developers who want to design web mapping applications. You should have some experience with geographic information systems, especially with ArcGIS products such as ArcGIS Server. It also helps to have some experience with HTML, CSS, and JavaScript. What You Will Learn Create single-page mapping applications, lining up data from different sources Search for and display geographic and tabular information based on locations and attributes Customize maps and widgets to deliver the best user experience Present location data intuitively using charts and graphs Integrate mapping applications with your favorite JavaScript frameworks Test the working of your web map application and take advantage of cloud services such as ArcGIS Online Create modern-looking web maps through styling tips and tricks in Detail ESRI and its ArcGIS line of software have been an industry leader in digital map production and publication for over 30 years. ArcGIS Server lets you design, configure, and publish maps that can be viewed and edited through the Internet. After designing basic maps, you may want to find out new and innovative ways to represent information using these maps. In this book, you'll work through practical examples, experiencing the pitfalls and successes of creating desktop and mobile map applications for a web browser using the ArcGIS Server platform. The book begins by introducing you to ArcGIS Server and ESRI's JavaScript API. You'll work with your first web map and then move on to learn about ESRI's building blocks. A Dojo AMS style widget will help you create your own widgets for a map and then see how to collect geographic data. Furthermore, you will learn different techniques such as using Dojo Charts to create charts and graphs to represent your data. Then you will see how to use ESRI JavaScript API with other JavaScript libraries and different styling methods to make your map stand out. By the end of the book, you will discover how to make your application compatible with different devices and platforms and test it using testing libraries. Style and approach An in-depth guide that explores web application development using ArcGIS Server and the ArcGIS JavaScript API.

Download Free Learning Dojo Packt

Topics are explained in the context of developing two applications for fictional clients. Details of application development, including possible pitfalls and best practices, are included in this book.

[Erste Schritte mit Scratch für Dummies Junior](#)

Python ist eine moderne, interpretierte, interaktive und objektorientierte Skriptsprache, vielseitig einsetzbar und sehr beliebt. Mit mathematischen Vorkenntnissen ist Python leicht erlernbar und daher die ideale Sprache für den Einstieg in die Welt des Programmierens. Das Buch führt Sie Schritt für Schritt durch die Sprache, beginnend mit grundlegenden Programmierkonzepten, über Funktionen, Syntax und Semantik, Rekursion und Datenstrukturen bis hin zum objektorientierten Design. Zur aktualisierten Auflage: Diese Auflage behandelt Python 3, geht dabei aber auch auf Unterschiede zu Python 2 ein. Außerdem wurde das Buch um die Themen Unicode, List und Dictionary Comprehensions, den Mengen-Typ Set, die String-Format-Methode und print als Funktion ergänzt. Jenseits reiner Theorie: Jedes Kapitel enthält passende Übungen und Fallstudien, kurze Verständnistests und kleinere Projekte, an denen Sie die neu erlernten Programmierkonzepte gleich ausprobieren und festigen können. Auf diese Weise können Sie das Gelernte direkt anwenden und die jeweiligen Programmierkonzepte nachvollziehen. Lernen Sie Debugging-Techniken kennen: Am Ende jedes Kapitels finden Sie einen Abschnitt zum Thema Debugging, der Techniken zum Aufspüren und Vermeiden von Bugs sowie Warnungen vor entsprechenden Stolpersteinen in Python enthält.

[Learning JavaScriptMVC](#)

Effiziente Algorithmen und Datenstrukturen sind ein zentrales Thema der Informatik. Beide Themen sind untrennbar miteinander verknüpft, denn Algorithmen arbeiten auf Datenstrukturen und Datenstrukturen enthalten wiederum Algorithmen als Komponenten. Dieses Buch vermittelt grundlegende Lösungsverfahren zu den wichtigsten Problembereichen bei der Arbeit mit Datenstrukturen und Algorithmen. Leser lernen neue Algorithmen zu entwerfen und ihre Kosten in Bezug auf Laufzeit und Speicherplatz zu analysieren. Die Autoren führen in programmiersprachliche Konzepte für Datenstrukturen ein und erläutern Datentypen, die die Bausteine für die Implementierung komplexer Algorithmen und Datenstrukturen bilden. Neben der Darstellung von Sortieralgorithmen und Graphen setzt das Buch mit Kapiteln zu geometrischen Algorithmen und Techniken zur Kürzeste-Wege-Suche mittels Kontraktionshierarchien einige besondere Schwerpunkte. Jedes Kapitel schließt mit Aufgaben und Literaturhinweisen für alle, die die Thematik vertiefen wollen. Alle Programmbeispiele in dem Buch sind in Java formuliert. Grundlage des Buchs sind Veranstaltungen zu Datenstrukturen und zu geometrischen Algorithmen, die Ralf Hartmut Güting seit vielen Jahren an der Fernuniversität Hagen anbietet. Der Stoff umfasst eine einsemestrige vierstündige Vorlesung. Für die Neuauflage wurde das Lehrbuch erweitert und aktualisiert. Es richtet sich an Softwareentwickler und dient als Lehrbuch im Studiengang Informatik.

[Einführung in die Programmierung mit Java](#)

Copyright code : [666eb7b95d351b73c320f87ac1f4ca43](#)