

# Online Library Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift: La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore IOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 (Giugno 2016)

## Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift: La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore IOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 (Giugno 2016)

Hai un'idea che vuoi trasformare in un'applicazione per iPhone e iPad per farla conoscere al mondo intero? Vuoi creare un'app, pubblicarla sull'App Store e fare soldi, ma non sai come fare? In altre parole, vuoi diventare un programmatore di applicazioni per iOS? CON QUESTA GUIDA, ADESSO PUOI !!! \*\*\*\*\* Aggiornata all'ultima versione di Xcode e di Swift 2 \*\*\*\*\* "Creare applicazioni per iPhone e iPad con Swift" è la nuova guida pratica che ti permetterà di iniziare a sviluppare applicazioni per dispositivi iOS, facendo diventare anche te un vero programmatore di app per i fantastici "gioiellini tecnologici" di casa Apple. Tutto questo, permettendoti di conoscere l'ambiente Xcode e il nuovo e magnifico linguaggio Swift! Questo non è il solito trattato sulla programmazione, ricco di nozioni teoriche difficili da comprendere. "Creare applicazioni per iPhone e iPad con Swift" è una guida pratica e veloce, offerta ad un prezzo estremamente vantaggioso, che si propone in un centinaio di pagine ricche di contenuti e che vanno "dritte al punto", di mettere nelle tue mani tutti gli strumenti utili per poter essere subito "operativo", realizzando le tue applicazioni iOS. Scritta da Roberto Travagliante (iPhoneXCoder), programmatore di esperienza, oltre che sviluppatore di applicazioni per iOS e Mac OS X come "Real Drums" e "Interest Calculator", questa guida ti permetterà di conoscere tutto ciò che serve per iniziare a sviluppare le tue app e diventare un programmatore

# Online Library Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift: La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore IOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 (Giugno 2016)

iOS di successo! \*\*\* Prezzo "lancio" super-vantaggioso! \*\*\*  
\*\*\* Offerta limitata nel tempo \*\*\* Novità di questo

aggiornamento: - Guida aggiornata e revisionata all'ultima versione di Xcode 7.3.1 e a Swift 2.2 - Aggiunte spiegazioni maggiormente dettagliate sull'uso della Storyboard e dei constraints - Aggiornate sia la sintassi che le screenshots, ove necessario - Spiegazioni più dettagliate sui protocolli e sull'uso dei metodi "Delegate" - Nuove applicazioni di esempio (altre sono in corso di redazione) - Miglioramenti vari  
Maggiori informazioni sul sito: <http://www.travagliante.com>  
L'App Store è un mercato composto da milioni di app e miliardi di download. Le possibilità sono enormi ma prendervi parte con successo non è semplice. Questo manuale insegna un approccio professionale allo sviluppo di app per i device di Cupertino con iOS 8, Xcode 6, Cocoa Touch e Swift. Il testo è strutturato secondo un metodo pragmatico: il lettore viene guidato passo passo nella creazione di sette applicazioni complete, ognuna delle quali introduce nuove funzionalità e tecnologie per mostrarne i meccanismi e la relativa sintassi in un contesto applicativo che non lascia spazio ad astratte teorie ma si focalizza sul codice e il suo funzionamento. Infine viene affrontata la fase di pubblicazione e messa in vendita tramite l'App Store. Tutto il codice delle app di esempio è disponibile sul sito degli autori per permettere al lettore di analizzarlo nell'IDE dedicato.

A partire dal volume 5 il corso si baserà su iOS7. All'interno del volume 5 troverai tutti gli aggiornamenti al nuovo sistema operativo dei primi quattro volumi, incluso questo. Questo corso è pertanto aggiornato a iOS7. In questo terzo volume ci occuperemo di quegli elementi caratteristici che ormai siamo abituati a vedere in quasi tutte le applicazioni. Stiamo parlando degli oggetti TabBar, la famosissima "barra nera" con i suoi vari pulsanti. Inseriremo una TabBar in modo intuitivo, tramite lo Storyboard, integrando la funzione di scroll

# Online Library Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift: La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore IOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 (Giugno 2016)

e personalizzandola. Costruiremo un template universale, per creare delle applicazioni sia per iPhone che per iPad. Nella parte centrale del volume sarà poi dedicato ampio spazio alla costruzione di due applicazioni per la gestione di una galleria d'immagini e per un vero e proprio tour virtuale tra le opere d'arte dei principali musei europei. Infine, nel capitolo della teoria, approfondiremo i cicli (o iterazioni), con il supporto puntuale di specifici diagrammi di flusso. **LIVELLO 3** Gli oggetti TabBar e la creazione di un template universale

**Imparerai:**

- . A inserire una TabBar tramite Storyboard in una semplice app
- . A creare un template ordinato e compatibile con iPad e iPhone
- . A realizzare due applicazioni impiegando alcuni elementi UIKit
- . A utilizzare in modo ottimale i cicli

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare con Apple Swift è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi approfondire la conoscenza di Apple Swift per lo sviluppo di app per Mac OS X e iOS. Impara a sviluppare in modo semplice e innovativo la prossima generazione di applicazioni! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK e Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo primo volume del modulo intermedio, guidato dai videotutorial, approfondisci lo studio delle funzioni. Attraverso numerosi esempi concreti, imparerai a modificare localmente o permanentemente i parametri di una funzione. Specializzerai la funzione attraverso determinati prototipi chiamati tipi funzione. Sarai in grado di riutilizzare il codice all'interno dei tuoi progetti con le closures "blocchi di codice" e realizzerai tipi compositi di variabile attraverso le

# Online Library Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift: La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore IOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 (Giugno 2016)

enumerazioni. In questo primo livello del modulo intermedio del videocorso imparerai a Lezione 1 . Modificare localmente e in modo permanente parametri passati a una funzione . Definire i tipi funzione . Impiegare i tipi funzione all'interno di una funzione Lezione 2 . Riutilizzare il codice all'interno dei tuoi progetti con le closures "blocchi di codice" . Creare tipi compositi di variabile attraverso le enumerazioni Perché imparare a programmare con Apple Swift . Perché è un linguaggio semplice e chiaro, flessibile e divertente . Perché ha piena compatibilità con i linguaggi C e Objective-C e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting . Perché consente di sviluppare con facilità app moderne e ad alte prestazioni Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per il mondo Apple e vuole acquisire una metodologia di sviluppo più semplice e lineare senza rinunciare a efficienza e prestazioni Contenuti del videocorso in sintesi . 1 ora di videotutorial passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 1: Modificare localmente e in modo permanente parametri passati a una funzione, definire i tipi funzione, impiegare i tipi funzione all'interno di una funzione . Lezione 2: Riutilizzare il codice all'interno dei tuoi progetti con le closures "blocchi di codice", creare tipi compositi di variabile attraverso le enumerazioni . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer

Tutti i segreti per ottenere il massimo dal Mac App Store  
Sviluppare applicazioni per iPad  
Swift

iProduttivo | Metodi e app per vivere e lavorare con iphone e ipad - Con questi strumenti anche tu sarai sempre

organizzato e superproduttivo

**Creare applicazioni di successo per iPhone e iPad  
Sviluppare applicazioni business per i-Pad e iPhone  
iOS SDK permette di creare applicazioni per iPhone, iPad e iPod touch utilizzando il linguaggio di programmazione Objective-C e l'ambiente di sviluppo Xcode. Questo manuale dal taglio pragmatico guida nell'apprendimento degli strumenti che Apple stessa utilizza e mette a disposizione per creare applicazioni.**

**Attraverso numerosi esempi corredati da codice sorgente liberamente scaricabile, il libro permette ai nuovi utenti di accostarsi ai concetti di base e ai più esperti di approfondire le caratteristiche di questa potente suite, per creare app funzionali e mirate ai dispositivi mobili di casa Apple. La versione di riferimento è iOS 6 SDK.**

**Creare Applicazioni per iPhone e iPad con Swift**  
**La guida pratica per diventare un programmatore iOS di successo - Aggiornata a Swift 2.2 (Giugno 2016)**  
**Roberto Travagliente**  
**Pratica guida che insegna a usare iPhone e iPad per organizzare al meglio la vita e il proprio lavoro e aumentare nettamente la produttività aziendale. L'autore - esperto in app gestionali e da sempre project manager di importanti startup - parte dall'organizzazione di base del tuo smartphone o tablet, per passare subito dalla teoria alle attività da mettere in pratica, indicando quei metodi e applicazioni più utili per vivere più serenamente e lavorare risparmiando tempo e fatica. Spesso non ci rendiamo conto che il nostro device Apple è**

**molto più che un mezzo di navigazione o accesso ad iCloud, molto più che controllare la posta e trovare luoghi o contenuti. La gestione del tempo, nota come Time Management, è un'operazione molto delicata e che richiede molta conoscenza di sé, dei propri limiti e possibilità, e anche e soprattutto dei software gestionali esistenti. Puoi coordinare più persone su un progetto, puoi sincronizzare Siri con l'app gestionale e con un comando vocale organizzare l'agenda in modo più dettagliato, puoi programmare al millimetro le telefonate per ottimizzare la giornata. Essere iProduttivo è uno stile di vita. L'immagine di copertina è stata realizzata da Giorgio Gualandris.**

**Se c'è una cosa di cui i dispositivi mobili di casa Apple non hanno bisogno è un manuale: un unico tasto e un unico cavo, uniti alla proverbiale usabilità dell'interfaccia sembrano rendere superfluo qualsiasi discorso. Ma se state cercando un libro che, invece di perdersi nella semplice descrizione dei menu, vi conduca oltre, avete trovato quello che fa per voi. Con questa guida potrete diventare davvero padroni del vostro iPhone, ma anche del vostro iPad e iPod Touch, scoprendo tutti i segreti che questi device nascondono sotto il cofano. Dopo aver dato un'occhiata alla carrozzeria, per capire cosa può offrire un apparecchio iOS, l'autore racconta tutto quello che avreste sempre voluto sapere sul jailbreak, spiegando che cos'è e gli accorgimenti da mettere in pratica per effettuarlo con successo, quindi insegna a personalizzare le app esistenti suggerendo**

**trucchi e consigli per migliorare l'uso  
quotidiano di iOS. Con il suo aiuto potrete  
realizzare con il vostro dispositivo Apple tutto  
quello che non avete mai osato immaginare.  
La tua prima app con Corona SDK  
iPhone e iPad sotto il cofano  
Applicazioni iOS con HTML e JavaScript  
Le nuove regole del marketing e delle PR  
Creare Applicazioni per iPhone e iPad con Swift  
iOS6 Speciale volume 1**

*Oggi sembra normale ma fino a ieri le app, che per mille scopi diversi utilizziamo sul nostro smartphone o tablet, non esistevano. Poi, grazie all'iPhone e all'intuizione di Steve Jobs, sono nate, per rispondere a bisogni specifici dei loro inventori. Dietro le app non ci sono colpi di genio, ma soluzioni brillanti a problemi semplici. Alle app dobbiamo non solo una vita più facile, ma un'economia aperta e fiorente, in rapida evoluzione. Con la digital transformation il cliente ha sempre ragione, servizi un tempo per pochi diventano a portata di molti, la disoccupazione trova una risposta nei nuovi gig job e ognuno di noi recupera tempo per le proprie passioni. Accessibilità e innovazione diventano sinonimi e - risvolto umano della tecnologia - permettono lo sviluppo di una società più equa e inclusiva.*

*From the founder of "Il Bloggatore" (one of the most important websites on computer and information technology in Italy), the definitive guide you need to discover the secrets of WordPress and create a successful*

# Online Library Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift: La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore IOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 (Giugno 2016)

blog. An exciting journey that will allow you to know everything about WordPress and the wonderful world of blogging. 15 chapters (over 200 pages) with containing detailed information to fully enter into the world of blogs! With WordPress from "A" to "W," you will be able to: - create your blog now, using a solid CMS like WordPress - discover the strengths of WordPress and configure it to get your successful blog - gain appreciation of users and improve your online presence - make money with your blog Clearly written and well organized, this edition is designed to meet the needs of everyone, from novice bloggers to most experienced webmasters! More info:

<http://www.travagliante.com>

Creare applicazioni per web e iPhone può essere un'attività divertente e di guadagno. Marco Forconi, esperto del settore dell'e-commerce, sostiene che per creare un'applicazione sia semplicemente necessaria un'idea che si sposi bene con il concetto di usabilità. Il suo ebook rappresenta una guida da cui attingere preziose informazioni sulla base delle quali iniziare a muovere i primi passi. Gli argomenti trattati sono davvero numerosi: si parte dai consigli su come creare le applicazioni, si spiegano le regole per realizzare un efficace piano marketing e si finisce col discutere degli strumenti con cui pubblicizzare i propri prodotti sfruttando le infinite potenzialità del web. Apple Watch è il dispositivo più personale



# Online Library Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift: La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore IOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 (Giugno 2016)

mai realizzato da Apple. Questo orologio decisamente smart e il suo sistema operativo watchOS sono profondamente integrati con iOS e iPhone, ma necessitano di app realizzate con strumenti specifici. Il primo è WatchKit, un framework che consente di gestire le componenti core di un'applicazione. A esso se ne affiancano altri dedicati al rilevamento di movimento e alla continuità operativa, all'uso di contatti e calendari e alle funzionalità per fitness e salute, senza dimenticare due caratteristiche salienti di Apple Watch: le complicazioni, quello che nel quadrante di un orologio non riguarda l'orario, e gli sguardi, schermate che riassumono le informazioni essenziali di un'applicazione. Questo manuale si concentra su queste tecnologie e attraverso esempi concreti guida nella creazione di applicazioni complete il cui codice sorgente è messo a disposizione del lettore. Lo scopo è realizzare app watchOS che permettono di sfruttare le inedite potenzialità di Apple Watch.

*Iphone Money Maker*

*iOS6: corso di programmazione pratico.*

*Livello 3*

*Evoluzioni di software a supporto di processi di business internazionali*

*Sviluppare applicazioni con Objective-C e Cocoa*

*il linguaggio per creare applicazioni iOS e OS X*

*Ionic 5*

*Il primo videocorso in lingua italiana per programmare con Apple Swift è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi approfondire la conoscenza di Apple Swift per lo sviluppo di app per Mac OS X e iOS! Impara a sviluppare in modo semplice e innovativo la prossima generazione di applicazioni! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, su Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo secondo volume, guidato dai videotutorial, continuerai a lavorare sulle enumerazioni e inizierai lo studio delle classi e delle strutture. Attraverso alcuni esempi concreti, imparerai a impiegare i nuovi operatori introdotti da Swift e a effettuare la copia di vettori e dizionari. L'ultima parte è poi dedicata all'approfondimento della proprietà lazy e delle proprietà calcolate. In questo secondo livello del modulo intermedio del videocorso imparerai a Lezione 3 . Usare le enumerazioni per creare caratteri di controllo e lavorare con valori raw . Realizzare e impiegare classi e strutture . Istanziare classi e strutture Lezione 4 . Impiegare*

gli operatori introdotti da Swift . Copiare vettori e dizionari . Utilizzare la proprietà lazy e le proprietà calcolate Perché imparare a programmare con Apple Swift . Perché è un linguaggio semplice e chiaro, flessibile e divertente . Perché ha piena compatibilità con i linguaggi C e Objective-C e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting . Perché consente di sviluppare con facilità app moderne e ad alte prestazioni Questo videocorso è pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per il mondo Apple e vuole acquisire una metodologia di sviluppo più semplice e lineare senza rinunciare a efficienza e prestazioni Contenuti del videocorso in sintesi . 1 ora di videotutorial passo passo . 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Lezione 3: Usare le enumerazioni per creare caratteri di controllo e lavorare con valori raw, realizzare e impiegare classi e strutture, istanziare classi e strutture . Lezione 4: Impiegare gli operatori introdotti da Swift, copiare vettori e dizionari, utilizzare la proprietà lazy e le proprietà calcolate . Video streaming: puoi vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer iMac, MacBook, iPhone, iPad, iPod...Il mondo secondo Apple è grande e in continua espansione.

*Le piattaforme Mac e iPhone OS sembrano alimentare la passione degli utenti, uniti nell'amore per software e hardware che ha un aspetto elegante, si comporta esattamente secondo le aspettative e funziona senza problemi di incompatibilità hardware, installazione di driver e interfacce inutilmente complicate. Tutto questo affascina e incoraggia programmatori di ogni genere a confrontarsi con lo sviluppo di piccole o grandi applicazioni. L'unica scusa sensata per non mettersi subito a scrivere software è, forse, che la curva di apprendimento sembra un po' ripida. Il consiglio è spesso: "Imparate il C e tornate quando avete finito!", ma questo libro intende presentare una strada diversa. Ci tufferemo subito nella creazione di applicazioni Mac che per aspetto e comportamento siano simili alle altre applicazioni che conoscete. Imparerete certamente i principi generali di programmazione, ma fin dall'inizio li metterete in pratica in situazioni concrete. Anche se non avete una formazione specifica, leggendo questo testo imparerete abbastanza per potervela cavare da soli, e alla fine conoscerete il mondo della programmazione Mac quanto basta per essere in grado di risolvere i problemi che vi troverete ad affrontare ricorrendo alle fonti più adatte. Il mercato mobile è dominato da iOS. Rimanere al di fuori di questo ricco e variegato ecosistema in continua evoluzione è impensabile per chi si occupa di sviluppo di applicazioni mobile. Tuttavia*

*chi già padroneggia le tecnologie web - HTML, CSS, JavaScript, Ajax - è frustrato all'idea di doversi confrontare con complesse tecniche e linguaggi di programmazione che non conosce. Ma non è necessario ripartire da zero. Questa guida (arricchita da esercizi e tutorial) aiuta gli sviluppatori web ad applicare le competenze acquisite a iOS, affrontando tutti gli aspetti dello sviluppo di applicazioni basate sul Web, ma ottimizzate per iPhone e iPad. L'autore insegna a costruire un'app da zero utilizzando framework che ne velocizzano la produzione, mostra quali sono le problematiche che si incontrano durante la trasformazione di web app in app native, illustra le tecniche per creare interfacce utente che si adattano ai display touchscreen dei dispositivi mobile di Apple, catturandone le particolari modalità di interazione.*

*La migliore guida a iOS5 per realizzare una app completa e sofisticata per iPad e iPhone affinando le proprie competenze di progettazione e sviluppo.*

*Creare App per iPhone e iPad*

*Creare applicazioni di successo per iPhone e iPad. Guida completa e aggiornata a iOS 6.1, iPad Mini e iPhone 5*

*La guida pratica per diventare un programmatore iOS di successo - Aggiornata a Swift 2.2 (Giugno 2016)*

*iPhone*

*Gli oggetti tabBar e la creazione di un template*

**Questa guida è indicata sia per chi inizia a creare App sia per lo sviluppatore che vuole usare tutte le novità di iOS 5. Nella prima parte impareremo le tecniche per usare gli oggetti principali dall'ambiente di sviluppo. In seguito vedremo come personalizzarli, per rendere la nostra applicazione più attraente per l'utente finale. Capiremo poi come usare le importanti Table View, con esempi specifici per iPhone e iPad. Conosceremo quindi Storyboard e ARC, per capire gli aspetti più significativi introdotti con iOS 5, come il Page View Controller, per creare un fumetto digitale su iPad, e impareremo a usare le posizioni geografiche di test. Un'altra novità introdotta con iOS 5 è la possibilità di utilizzare la nuvola per gestire i dati delle proprie applicazioni, senza dimenticare le funzionalità multimediali riguardanti foto, video e musica. Infine, il libro fornisce tutte le informazioni necessarie a sviluppare un'applicazione professionale in grado di rispondere alle nuove notifiche locali, utilizzare le nuove funzionalità social (Twitter) e sfruttare le**

**potenzialità del riconoscimento vocale.**

**A partire dal marzo 2008 Apple ha rilasciato iPhone SDK (Software Development Kit), uno strumento che permette di sviluppare applicazioni per iPhone e iPod touch utilizzando il linguaggio di programmazione Objective-C nell'ambiente di sviluppo Xcode e di testarle grazie a un simulatore dedicato. Questo manuale dal taglio pragmatico guida l'utente nell'apprendimento e nell'utilizzo degli strumenti che Apple stessa utilizza e mette a disposizione per creare applicazioni per iPhone e iPod touch. Grazie ai numerosi esempi (costruiti su iPhone SDK 3.0), il libro permette ai nuovi utenti di accostarsi ai concetti di base, e ai più esperti di conoscere dettagli utili per lo sviluppo di applicazioni potenti e funzionali per i dispositivi basati su iPhone OS.**

**In questo manuale lo sviluppatore si mette alla prova con il mondo delle app mobile, attraverso un framework molto versatile, che consente di creare delle applicazioni partendo da zero: dai concetti di base all'utilizzo dei diversi elementi per costruire un'app robusta,**

**accattivante e cross-platform. Ionic è uno strumento estremamente utile per chi ha già sviluppato applicazioni web, ma anche per chi ha poche basi e vuole cimentarsi nello sviluppo di un'app senza dover gestire due diverse piattaforme. Non è uno smartphone e neppure un notebook: iPad definisce a tutti gli effetti una nuova categoria di device, che ha bisogno di applicazioni dedicate per mostrare le sue enormi potenzialità. Gli sviluppatori che hanno già esperienza con la creazione di applicazioni per iPhone, impareranno con questo libro a immaginare, progettare e creare applicazioni perfette per chi ha in mano un iPad. Gli strumenti a disposizione sono le API previste in iOS 4 per iPhone, originariamente introdotte per OS 3.2 di iPad. Con questi strumenti il lettore impara non solo a creare applicazioni che funzionano, ma a scrivere applicazioni che le persone ameranno usare, calibrate in relazione alle maggiori dimensioni del display e alle accresciute possibilità di interazione di iPad. Guida completa per creare app per Android e iOS**

**Come usare news, blog, podcasting,**



**marketing virale e media online per  
raggiungere i clienti**

**per tutti i dispositivi iOS**

**Sviluppare applicazioni con iOS SDK**

**Il manuale di programmazione per Max  
OS X**

**iPhone. Come usarlo al meglio.**

**Scopriamo insieme tutte le funzioni e le  
app migliori**

La rivoluzione delle app mobile è qui, quindi perché non unirsi e scaricare la tua copia di “Schema generale di un’applicazione Mobile” in questo momento! Avete mai pensato di far soldi attraverso la pubblicazione di un’app? Lo sapevate che chiunque può facilmente ed economicamente farlo ora? Dal momento in cui l’iPhone è apparso sul mercato nel 2007 le applicazioni mobile sono rapidamente diventate la prossima corsa all’oro del mondo della tecnologia. Con la quantità di soldi che sono spesi per telefoni cellulari e applicazioni mobili non è una sorpresa che ci siano nuovi milionari ogni giorno in questo settore. Io non sono qui per dirvi che caricando un’app diventerete ricchi come loro, ma per offrirvi un modo per costruire gradualmente una fonte di reddito passivo. Nel mio libro, Schema generale di un’applicazione Mobile, vi mostro esattamente cosa dovete fare per iniziare a costruire un portafoglio di

**applicazioni mobile e guadagnare passivamente giorno dopo giorno. Probabilmente avete sentito parlare di Angry Birds o Plants vs Zombies? Questi sono giochi per mobile che hanno avuto un grande successo. Non è tuttavia necessario creare un gioco superstar per fare soldi con le app. Anche la maggior parte delle applicazioni di base ha la possibilità di fare soldi per merito del volume di persone che possiedono un telefono cellulare e scaricano applicazioni. Vi mostrerò come iniziare il vostro impero delle app mobile, sfruttando la leva finanziaria che Internet comporta per avviare un business, sia economico che rapido. Non avete nemmeno bisogno di avere alcuna conoscenza di programmazione. In realtà io sconsiglio a tutti di svolgere qualsiasi tipo di programmazione salvo che non si abbiate una fantastica idea che vi appassiona. Se desiderate un business per fare soldi, allora accettate il mio consiglio, vi farà andare molto più spediti. In poche parole, Vi darò una carrellata su tutto ciò che c'è da sapere per lanci**

**Dopo avere rivoluzionato il mondo cellulare con iPhone, creato il mercato dei tablet e ed essere entrata in quello degli smartwatch, Apple ha presentato Swift, un nuovo linguaggio di programmazione per realizzare app. Swift è più veloce, snello, sicuro ma soprattutto rende più**

**facile l'approccio all' sviluppo sui dispositivi Apple, grazie a "campi gioco" (playground) che permettono di controllare in ogni istante l'esattezza e l'effetto di ogni istruzione digitata. La facilità di verifica e l'impianto moderno di Swift ne fanno una soluzione ottimale per cominciare a programmare, capacità che, come l'inglese tanti anni fa, sta diventando parte indispensabile del bagaglio culturale. Questo libro affronta i concetti e i fondamenti di Swift e mette a disposizione decine di esempi pronti per muovere i primi passi nel mondo della programmazione per le piattaforme Apple. Capire le basi della programmazione in Objective-C per sviluppare applicazioni su OS X. Partendo dai fondamenti del Linguaggio C, questa guida illustra passo passo la scrittura di semplici programmi per comprendere la gestione dei dati, per poi passare senza problemi all'utilizzo dei primi framework per Objective-C e Cocoa. Comprendere come creare una classe e come gestire gli oggetti è uno dei compiti principali dello sviluppatore che vuole avvicinarsi a questo linguaggio; e in questo percorso viene accompagnato attraverso l'utilizzo dei delegati, delle View personalizzate e delle Window aggiuntive a quella principale, senza dimenticare la gestione dei menu delle applicazioni, degli Alert e delle funzioni di stampa disponibili su**

**Cocoa. Il manuale spiega a fondo anche i concetti di base per disegnare sulle viste e per gestire gli Sheet e gli NSPanel. Il codice sorgente degli esempi è disponibile online.**

**La base informativa su cui si fonda qualsiasi azienda sono i dati, le informazioni e le modalità con cui potervi accedere. Esistono, già da parecchio tempo, standard di scambio dati per integrare sistemi informativi diversi, connessioni dirette e sicure a parti o interi database. Ma come rendere fruibili queste informazioni in mobilità, tramite applicazioni dedicate? Il testo analizza i metodi per interfacciare le proprie applicazioni per dispositivi iOS con i sistemi informativi aziendali. Un focus particolare è dedicato alle tecniche per trattare i dati con: XML e JSON SQLite RESTful Web Service e Service Oriented Architecture Core Data e per ottimizzare le prestazioni con il multitasking di iOS. Il mercato delle applicazioni aziendali, in particolare quello italiano, è in continua crescita da quando è stato immesso sul mercato l'iPad. Uno dei primi settori a essere interessati a questa nuova forma di interazione con i sistemi informativi è sicuramente quello della forza vendita. Utilizzare il proprio ERP, la gestione degli ordini, dei cataloghi, dei clienti, direttamente dal palmo della mano, consente infatti una gestione delle vendite più curata e permetterà di essere always**

**on, sempre connessi in qualunque parte del mondo ci si trovi.**

## **Il Mondo**

**Applicazioni business per iPhone e iPad**

**Metti in vendita le tue app e inizia a guadagnare**

**Creare App per iPhone e iPad. Guida pratica**

**Come integrare IOS con il sistema informativo aziendale**

**Creare applicazioni per iPhone easy!!!**

*iOS è il sistema operativo che fa battere il cuore di iPhone, arricchendolo di innovative funzionalità. Gratuito e disponibile per iPhone 3GS, 4, 4S oltre che per iPhone 5, iOS 6 porta ancora una volta il tuo dispositivo un passo avanti a tutti gli altri smartphone. Che tu abbia in mano l'ultimo modello di iPhone o abbia semplicemente installato l'aggiornamento, questa pratica e coloratissima guida è ciò che ti serve per massimizzare la tua esperienza con il gioiello di casa Apple: dal primo tocco sull'interfaccia touch screen, fino alle opzioni di configurazione avanzate.*

*Chiacchierare con Siri, utilizzare Mappe come navigatore, interagire con i tuoi amici su Facebook, essere sempre aggiornati con il Centro notifiche: tutto a portata di dito. Senza dimenticare Internet, posta elettronica, messaggi, SMS e MMS, oltre alle infinite applicazioni da scoprire e scaricare dall'App Store.*

**Nel secondo volume di "Corona SDK: sviluppa**

**applicazioni per Android e iOS" ci occupiamo delle basi del linguaggio LUA, approfondendo gli elementi sintattici e semantici, ricorrendo a esempi per facilitare la comprensione e l'assimilazione dei concetti. Un ampio capitolo è poi dedicato ai primi passi nel mondo dei videogiochi sviluppati con Corona SDK. Approfondendone la progettazione e l'architettura di base, svilupperai il tuo primo, semplice e completo platform-game. Segue una sezione per l'apprendimento delle tecniche per testare le tue app e i tuoi games sui dispositivi Android e iOS. Durante la trattazione sono proposti utili esercizi, oltre a poter mettere in pratica quanto appreso usufruendo dal materiale dedicato e disponibile per il download. LIVELLO 2 La tua prima app con Corona SDK Imparerai: . Le basi del linguaggio Lua . A progettare l'architettura di un videogame . A compilare la tua app per dispositivi Android . A compilare la tua app per dispositivi iOS**

**Aiuta la tua azienda a crescere con la nuova edizione di questo classico del business! Le nuove regole del marketing e delle PR, il libro di marketing più letto al mondo, è stato completamente aggiornato, per restare il miglior testo su marketing e PR ancora per anni! Imparate a usare i nuovi strumenti e le tecniche più innovative per comunicare direttamente in tempo reale con i vostri clienti, migliorare la vostra visibilità online e aumentare le vendite. Questo libro,**

**unico nel suo genere, è pensato per offrire a professionisti, imprenditori, proprietari di aziende e docenti di marketing una serie di strategie spiegate in modo pratico, che possono essere adottate fin da subito. In questa nuova edizione David Meerman Scott presenta una serie di nuovi esempi di casi di successo ottenuti da aziende di tutto il mondo, fornisce informazioni aggiornate su tecniche come l'inbound marketing e il content marketing, e propone le ultime novità su social network come YouTube, Twitter, Facebook, Instagram, Snapchat e LinkedIn. Le nuove regole del marketing e delle PR è la guida ideale per chi desidera portare l'attenzione dei clienti sui propri prodotti, servizi o idee a un costo enormemente inferiore rispetto ai tradizionali programmi di marketing.**

**iOS6 Speciale volume 1. Metti in vendita le tue app e inizia a guadagnare Questo primo speciale (il primo di tre volumi pensati per lo sviluppatore che vuole fare della sua attività un business prolifico) ti seguirà passo dopo passo in tutto il percorso necessario per approdare nell'AppStore di Apple e iniziare a guadagnare dal tuo lavoro. Attraverso esempi pratici e puntuali approfondimenti, imparerai tutti i segreti e le tecniche per la preparazione della tua App al caricamento nello Store, registrandoti come sviluppatore iOS. Sarai in grado di inserire la pubblicità e di far testare le tue creazioni sui dispositivi di amici o**

Online Library Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift: La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore iOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 (Giugno 2016)

**conoscenti, prima di presentarle ad Apple per la convalida finale e la messa in vendita.**

**Volume 1 Metti in vendita le tue app e inizia a guadagnare Imparerai: - a registrarti come sviluppatore e acquistare la licenza per iOS - a creare certificati e profili per le applicazioni - a inserire banner pubblicitari nelle tue app - a testare le tue app e a metterle in vendita su AppStore**  
**Creare App per iPhone e iPad. Progettazione e sviluppo**

**Sviluppare applicazioni per Apple Watch**  
**Sviluppare applicazioni per Android con HTML, CSS e JavaScript**

**Modulo intermedio. Volume 1**

**Guida completa e aggiornata a SDK 5, iPhone 4S e al nuovo iPad**

C'è un'app praticamente per tutto, recita un noto spot pubblicitario di casa Apple. Sfortunatamente, quasi mai si la trova sul Mac quando uno ne ha bisogno. Ecco allora la necessità di un libro che fornisca una raccolta ragionata di software imperdibili, spesso sconosciuti o sottovalutati, in grado di risolvere in modo efficace le situazioni quotidiane più complesse, lavorative e non. La principale fonte di approvvigionamento è il Mac App Store, ma il manuale sonda anche le



# Online Library Creare Applicazioni Per iPhone E iPad Con Swift: La Guida Pratica Per Diventare Un Programmatore IOS Di Successo Aggiornato A Swift 2 (Giugno 2016)

numerose risorse presenti in Rete per proporre software, perlopiù gratuiti o di facile utilizzo; il tutto arricchito con numerosi tutorial fotografici passo passo. Volete trasformare un video in un cartone animato? Oppure creare un'app senza sapere programmare? O, ancora, creare una serie animata per YouTube? Le migliori App per il Mac svelerà tutti i trucchi per ottenere risultati sensazionali.

Il primo videocorso in lingua italiana per programmare con Apple Swift è qui! Se vuoi imparare la programmazione del futuro o già programmi e vuoi approfondire la conoscenza di Apple Swift per lo sviluppo di app per Mac OS X e iOS! Impara a sviluppare in modo semplice e innovativo la prossima generazione di applicazioni! Da Mirco Baragiani, docente di programmazione ed esperto formatore, autore dei videocorsi best seller su Corona SDK, su Oculus Rift+Unreal Engine e curatore del settore informatica di Area51 Publishing. Questo ebook contiene il videocorso . 1 ora di video, 2 videolezioni complete (30 minuti ciascuna) . Video streaming: puoi

vedere i video direttamente dal tuo tablet o smartphone . Video download: puoi scaricare i video sul tuo computer Con questo terzo volume, guidato dai videotutorial, approfondirai l'utilizzo delle proprietà attraverso esempi specifici ed esaustivi. Nella seconda parte, invece, affronterai lo studio dei metodi applicati a enumerazioni, strutture e classi. In questo terzo volume del modulo intermedio del videocorso imparerai a Lezione 5 . Applicare le proprietà calcolate di sola lettura . Utilizzare gli osservatori di proprietà . Impiegare costanti e variabili di proprietà statiche Lezione 6 . Utilizzare i metodi . Modificare proprietà di strutture ed enumerazioni . Creare metodi statici di classe e di struttura Perché imparare a programmare con Apple Swift . Perché è un linguaggio semplice e chiaro, flessibile e divertente . Perché ha piena compatibilità con i linguaggi C e Objective-C e segue la filosofia dei moderni linguaggi di scripting . Perché consente di sviluppare con facilità app moderne e ad alte prestazioni Questo videocorso è

pensato per chi . Parte da zero e vuole sviluppare in autonomia app di ultima generazione . Già programma da tempo e vuole ampliare le proprie conoscenze, migliorando le proprie realizzazioni . Già programma app per il mondo Apple e vuole acquisire una metodologia di sviluppo più semplice e lineare senza rinunciare a efficienza e prestazioni

Quante cose si possono fare con un iPhone? Quest'oggetto che è ormai diventato "il telecomando della nostra vita", non è un telefonino, ma un vero e proprio computer, con una potenza di calcolo superiore alla maggior parte dei computer che abbiamo sulle nostre scrivanie. E quindi perché utilizzarlo solo per social, messaggi, giochi o foto? Possiamo fare molto di più e trasformare l'iPhone nel nostro assistente mobile! Questo libro è come l'amico informatico a cui chiediamo aiuto per utilizzare l'iPhone in funzione dei nostri reali bisogni: ci guida a esplorare le impostazioni più importanti e scoprire le funzioni meno note, insieme ai trucchi nascosti della sezione "Tips and Tricks" e alle oltre 60 app interessanti e utili per

molteplici attività.

Evoluzioni di software a supporto di processi di Business Internazionali: - Ricerca sul trend delle metodologie software BPM - Indagine sulle metodologie prevalentemente utilizzate in un contesto internazionale per l'erogazione di servizi - Indagine sullo stato dell'arte delle principali limitazioni sofferte dalle applicazioni software erogate in un contesto internazionale - Indagine sullo stato dell'arte delle infrastrutture per il Cloud - Sviluppo prototipo software social collaboration nei processi - Sviluppo di un prototipo per estendere gli strumenti di modellazione dei processi di business - Ricerca sul trend delle tecnologie in ambiente Mobile

Modulo intermedio. Volume 2

Sviluppare applicazioni con iPhone SDK

Modulo intermedio. Volume 3

Linguaggio Swift di Apple per iOS e Mac

Sviluppare applicazioni iOS con Swift

Le migliori App per il Mac