

## Esercizi C Su Array E Matrici Corsii Polimi

Completely revised and updated to cover the new features in the 1.2 release of Java, this book is a comprehensive look at learning how to program in Java. The book covers all facets of the Java language, including object-orientation, multithreading, exception-handling, the new event model, the graphics capabilities of the new Abstract Windows Toolkit, and the new APIs.

Questo testo raccoglie il materiale didattico preparato per il corso di Tecniche di Programmazione delle lauree di Ingegneria Informatica, Gestionale ed Automatica della Facoltà di Ingegneria dell'Università degli Studi di Roma "La Sapienza". L'obiettivo del corso è di insegnare le caratteristiche del linguaggio di programmazione che richiedono una comprensione approfondita del modello di esecuzione dei programmi, fra cui ricorsione e strutture collegate. Vengono quindi introdotte alcune tecniche di programmazione che richiedono l'uso di strutture dati quali: liste collegate, pile, code, insiemi, alberi. Al termine del corso lo studente è in grado di scrivere programmi in Java che comportano l'uso delle tecniche di programmazione e delle strutture dati introdotte. L'obiettivo del testo è di evidenziare i concetti della programmazione, fornendo un complemento ad un manuale di programmazione in Java nella trattazione sistematica ed approfondita di tali concetti. L'acquisizione dei contenuti ed, in particolare, della capacità di programmazione, richiede l'uso del calcolatore. Gli autori ringraziano i colleghi Fiora Pirri, Paolo Liberatore, ed i tutori del corso di Fondamenti di Informatica. Ringraziano inoltre i colleghi Marco Cadoli e Maurizio Lenzerini, docenti del corso di Progettazione del Software, per le interessanti discussioni su alcuni argomenti trattati nel testo.

**Applicazioni iOS con HTML e JavaScript**

**Linguaggio C/C++. Esercizi risolti**

**Tecnologia e progettazione per il mondo digitale e per il web I**

**Lezioni di tecniche di programmazione**

**The Veldt**

If you're just learning how to program, Julia is an excellent JIT-compiled, dynamically typed language with a clean syntax. This hands-on guide uses Julia 1.0 to walk you through programming one step at a time, beginning with basic programming concepts before moving on to more advanced capabilities, such as creating new types and multiple dispatch. Designed from the beginning for high performance, Julia is a general-purpose language ideal for not only numerical analysis and computational science but also web programming and scripting. Through exercises in each chapter, you'll try out programming concepts as you learn them. Think Julia is perfect for students at the high school or college level as well as self-learners and professionals who need to learn programming basics. Start with the basics, including language syntax and semantics Get a clear definition of each programming concept Learn about values, variables, statements, functions, and data structures in a logical progression Discover how to work with files and databases Understand types, methods, and multiple dispatch Use debugging techniques to fix syntax, runtime, and semantic errors Explore interface design and data structures through case studies PHP è uno dei più diffusi linguaggi di programmazione open source lato server. Volete imparare a programmare in PHP e volete farlo rapidamente ? Siete nuovi alla programmazione o volete rispolverare un po' di nozioni ? Se è così questo libro è una fantastica risorsa per voi. PHP è uno dei più diffusi

linguaggi di programmazione open source lato server, se siete interessati a cominciare a programmare e siete alla ricerca di qualche nozione base sul linguaggio, allora questo libro fa per voi! Siti web famosi come Facebook e Yahoo poggiano su PHP, in questo senso PHP può essere considerato il linguaggio del mondo! Sono inclusi concetti base, esempi ed esercizi. Il libro copre concetti chiave partendo dalle basi e arrivando ad argomenti avanzati come la programmazione ad oggetti in PHP spiegando e dimostrando tutto durante a lettura. Sarete in grado di iniziare a programmare in PHP in poco tempo. Ottimo per i principianti o per quelli che hanno qualche esperienza di programmazione. Questo è un libro scritto da un esperto per persone come voi. Potreste conoscere già qualcosa di programmazione ma voler imparare ancora di più. Troverete questo libro così semplice da assimilare, e poiché vengono forniti aiuti passo-passo non avrete problemi durante la lettura. Ecco alcune delle cose che imparerete: •Cosa è PHP, perché dovrete usarlo e come funziona esattamente •Come preparare il vostro computer per poter programmare in PHP (screenshot inclusi) •Come creare facilmente e velocemente le vostre applicazioni PHP •Molti utili trucchi e scorciatoie su come programmare facilmente in PHP •Molto altro ...

Laboratorio di VBA

Programmazione Oggetti

Guida alla programmazione e ai modelli di database Mysql per la programmazione web. Contiene esempi di codice ed esercizi pratici

C++

Esercizi di Informatica Teorica

***Questo testo nasce dall'esigenza, riscontrata durante l'insegnamento di un corso di Fondamenti di Informatica, di integrare la teoria e gli esempi presenti nella maggior parte dei libri sulla programmazione in linguaggio C/C++ con un eserciziario che illustri, partendo dagli esempi più semplici, la soluzione di piccoli problemi di programmazione. Il testo contiene un buon numero di esercizi di difficoltà crescente che permette agli studenti di vedere realizzati in pratica gli argomenti illustrati durante il corso di teoria e di acquisire dimestichezza con alcune tecniche di programmazione. Gli esercizi proposti sono suddivisi in categorie e riguardano: il calcolo aritmetico e logico; il calcolo vettoriale e la manipolazione di stringhe; le matrici; l'accesso al file, la manipolazione di liste ed alberi; la gestione del tempo in termini di data, ore, minuti e secondi; l'uso dei numeri casuali e la creazione di variabili aleatorie; il disegno e l'animazione grafica; e la programmazione mediante classi. Per facilitare l'approccio del lettore inesperto verso la programmazione, il primo capitolo del libro è dedicato alla spiegazione di alcuni concetti fondamentali, mentre il secondo capitolo descrive sinteticamente le principali funzioni di libreria messe a disposizione dai compilatori. Particolare enfasi è data allo stile di programmazione, essenziale non solo per scrivere dei programmi chiari e comprensibili ad altri, ma anche per ridurre la possibilità di errori e per facilitare la manutenzione del codice. Per tale ragione, il terzo capitolo è interamente dedicato alla presentazione di uno stile di scrittura, mentre il quarto capitolo presenta alcuni suggerimenti pratici. I testi degli esercizi sono raccolti nel capitolo 5 e le relative soluzioni sono descritte nel capitolo 6.***

***Questo testo propone un percorso didattico che, procedendo***

***attraverso esempi, esercizi e problemi di difficoltà crescente, presenta gli elementi fondamentali del linguaggio di programmazione C e, al tempo stesso, si sofferma ad analizzare gli aspetti algoritmici e di efficienza computazionale che conducono alla progettazione di soluzioni efficaci ed eleganti. Non si tratta dunque di un manuale sul linguaggio C, ma sarebbe riduttivo considerarlo come una semplice raccolta di esercizi. L'itinerario suggerito nelle pagine di questo volume, alterna continuamente la descrizione di nuove istruzioni e di nuove funzioni di libreria, a riflessioni di carattere metodologico per evidenziare le scelte progettuali adottate nella soluzione dei problemi proposti.***

***Introduzione al linguaggio C++***

***PHP***

***La guida completa al linguaggio e programmazione ad oggetti.***

***Scopri lo sviluppo web lato server e i fondamentali di programmazione per programmare oggetti. CONTIENE ESEMPI DI CODICE ED ESERCIZI***

***Le idee dell'informatica***

***Programmare***

Scopri la programmazione orientata agli oggetti con Php, Python, C++ e Java Vorresti imparare ad utilizzare i principali linguaggi utilizzati per la programmazione orientata agli oggetti? Ti piacerebbe una raccolta pratica, ricca di codici ed esempi che ti permetta di mettere in pratica subito la teoria? Vuoi programmare e imparare a gestire la complessità di Php, Python, C++ e Java? I linguaggi Php, Python, C++ e Java permettono di programmare in maniera semplice e unica, dando vita a codici efficienti e produttivi. Sono indispensabili per chiunque voglia approcciarsi al mondo della programmazione orientata agli oggetti. Grazie a questa raccolta il lettore potrà imparare la programmazione orientata agli oggetti con i linguaggi PHP, Python, C++ e Java. Strutturati in maniera chiara e graduale, i manuali non danno nulla per scontato ed è possibile imparare a programmare partendo da zero. Dopo una prima parte introduttiva che presenta le basi di tali linguaggi, vengono illustrate tutte le loro funzionalità e spiegati i concetti più specifici in modo da avere una panoramica completa. La guida si basa sul concetto di imparare - facendo, dando spazio a molteplici esempi pratici, progetti e ad ogni problema segue una soluzione. Una guida completa da tenere sempre a portata di mano! Ecco che cosa otterrai da questa raccolta: Che cos'è il linguaggio C++ e la sua evoluzione Rappresentare i numeri, le stringhe e applicare gli operatori Gli step per verificare il valore di una variabile Gli array e i loop e come stampare a video Come installare e configurare il server PHP I passaggi per programmare su un'interfaccia Gli step per usare un trait in PHP Le chiusure e le funzioni anonime Gli step per installare Java su vari software I passaggi pratici per la creazione di un'applicazione La gestione degli oggetti e delle variabili Componenti, costruttori e relazioni La sintassi e i campi di utilizzo di Python I passaggi per la programmazione ad oggetti Manipolare i testi lavorando con le stringhe Gli step per la creazione di liste ed elenchi La realizzazione di dizionari per associare insieme di valori Come leggere e scrivere clip audio, documenti

excel, messaggi di posta elettronica Esempi di codice, schede di valutazione ed esercizi pratici E molto di più! Diventa subito operativo e scopri subito tutte le funzionalità e potenzialità di tali linguaggi di programmazione! Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"!

Nell'ambito della formazione universitaria, è andato sempre più allargandosi il numero di corsi di base che adottano il C come linguaggio di programmazione. La scelta risulta sicuramente giustificata dall'ampio uso che dello stesso si fa in ambito industriale e accademico e dalla propedeuticità dello stesso in vista di un successivo passaggio alla programmazione in C++, ma lo studente che affronta per la prima volta l'attività di programmazione incontra spesso parecchie difficoltà nella risoluzione di problemi applicativi. Risultano particolarmente critiche: la formulazione dell'algoritmo risolutivo, la scelta delle strutture dati e l'uso appropriato delle - comode ma non immediate - funzioni di libreria per la gestione dell'input/output. Il presente volume raccoglie alcuni esercizi e temi d'esame (relativi al corso di Fondamenti di Informatica tenuto dal Prof. Licia Sbattella presso il Politecnico di Milano) ritenuti significativi nell'ambito: della definizione dell'algoritmo risolutivo, della scelta e gestione di tipi di dati e delle strutture di controllo, dell'uso dei file, della definizione e utilizzo di strutture dinamiche, della definizione e utilizzo di algoritmi di tipo ricorsivo. Ogni soluzione propone: una dettagliata spiegazione delle scelte operate (in termini di algoritmo, di strutture dati, di funzioni di libreria), lo pseudocodice relativo all'algoritmo implementato, il codice relativo all'implementazione, i risultati attesi a fronte di un determinato insieme di dati d'ingresso.

How to Program

Lo spirito dell'informatica

Guida al linguaggio attraverso esercizi svolti e commentati

Linguaggio C. Esercizi e temi d'esame risolti

VISUAL BASIC 2019 - Guida alla programmazione

**The advanced technology of a house first pleases then increasingly terrifies its occupants.**

**L'eserciziario è stato concepito e realizzato in modo da coprire le esigenze del corso di Informatica Teorica del Politecnico di Milano e parzialmente del corso di II livello di "Analisi e progetto dei sistemi critici". Gli Autori hanno fatto riferimento, per la terminologia e le definizioni fondamentali, al testo "Informatica teorica di Carlo Ghezzi e Dino Mandrioli edito dalla UTET.**

**Algoritmi**

**Programmare in C**

**C++. Tecniche avanzate di programmazione**

**C++. Fondamenti di programmazione**

**Think Julia**

**Programmare in C Guida al linguaggio attraverso esercizi svolti e commentati Società Editrice Esculapio**

**Programma in maniera efficace e scopri tutte le funzionalità del linguaggio di programmazione C++ Ti piacerebbe imparare a realizzare software efficienti e pratici? Vorresti conoscere tutte le nuove funzionalità di C++? Vuoi programmare e imparare a gestire la complessità del linguaggio di programmazione C++? Il linguaggio C++ consente al programmatore di esprimere tutti i suoi pensieri e voleri in maniera chiara, semplice e unica, dando vita a codici efficienti e produttivi. Grazie a questo libro ti verranno fornite tutte le tecniche e gli strumenti necessari per programmare con il linguaggio C++. Un percorso formativo che porta chiunque a diventare un vero e proprio programmatore esperto. In maniera chiara e graduale viene spiegata la programmazione C++, dall'uso delle variabili all'utilizzo delle espressioni e dei numeri. Successivamente vengono trattati temi più specifici come gli array, i puntatori, gli operatori e i loop. Il testo risulta completo grazie ai tanti esempi di codice ed esercizi di verifica delle competenze. Ecco che cosa otterrai da questo libro: Che cos'è il linguaggio C++ e la sua evoluzione La libreria standard Rappresentare i numeri e le stringhe Come stampare a video Il metodo per applicare gli operatori Gli step per verificare il valore di una variabile Gli array e i loop I vari cicli Esempi di codice Schede di valutazione ed esercizi pratici E molto di più!**

**Programmare e realizzare siti web è una vera e propria professione. Creare siti e programmi non è affatto facile, soprattutto se non si hanno le competenze necessarie per farlo. Impara subito tutte le funzionalità di C++ e realizza software di successo! Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"!**

**Programmare in C++**

**Manuale Di Visual Basic**

**Basi Di Dati**

**Tutti i segreti sullo sviluppo web lato server e client. PYTHON, JAVA, JAVASCRIPT, C++, CSS, PHP, HTML, MYSQL: la guida completa alla programmazione. ESEMPI DI CODICE ED ESERCIZI**

**Programmare in C. Guida al linguaggio attraverso esercizi svolti e commentati**

Impara a programmare e sviluppare applicazioni per il web con PHP, MySQL e C++ Vorresti programmare siti funzionali e di successo? Ti piacerebbe programmare con il linguaggio C++ ma non sai da dove iniziare? Come posso eliminare o modificare i campi di una tabella già inserita sul sito web? Se vuoi scoprire come realizzare, sviluppare e personalizzare applicazioni web con i linguaggi di programmazione C++, PHP e MySQL, questa raccolta è quello che fa per te! Grazie ad essa potrai imparare i principi fondamentali su cui si basa il linguaggio PHP, per poi arrivare agli strumenti utili per installarlo in base ai vari software. Con MySQL imparerai tutti i passaggi per creare, modificare oppure

eliminare database da applicazioni web, senza tralasciare l'installazione del server stesso. Capitolo dopo capitolo verrai accompagnato in un viaggio che parte dalle principali nozioni di base di C++ fino ad arrivare ai concetti più complessi coinvolti in tale linguaggio di programmazione. Un percorso di apprendimento facile e veloce con tanti esempi pratici per capire come gestire, creare e realizzare applicazioni web dinamiche e di successo! Ecco che cosa otterrai da questa raccolta: - Che cosa, come funziona e cosa serve per poter programmare con PHP - Gli strumenti e i passaggi per installare PHP in base ai diversi software - Gli step per programmare con PHP - Come gestire e creare variabili: array - I procedimenti per visualizzare i risultati nella tua pagina web - I passaggi per realizzare funzioni personalizzate - Come includere il contenuto di un file all'interno di un altro - I comandi principali di MySQL e l'installazione del server - I passaggi per realizzare, modificare e rimuovere tabelle e la modifica dei campi - Gli operatori aritmetici e i vari tipi di Join - Unione tra tabelle e sottoquery - I passaggi per programmare con C++ - La programmazione orientata agli oggetti - Tipi, costanti e variabili - Le varie funzioni e le loro caratteristiche - I passaggi per creare e definire variabili - Come assegnare il valore di una variabile a un'espressione - Espressioni, operatori aritmetici e le assegnazioni - Varie istruzioni di controllo ed esempi pratici - E molto di più! I linguaggi C++, PHP e MySQL sono facili da usare e multiplatforma. Poche ma regole fondamentali per creare applicazioni web complete e funzionali Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"

La nuova guida alla programmazione in Visual Basic, un linguaggio maturo e stabile, con decenni e centinaia di migliaia di applicazioni sviluppate in tutto il mondo. Con questa guida il neofita potrà capire come sviluppare un'applicazione in Visual Basic, apprenderà l'architettura di .NET Framework e in breve tempo avrà le competenze per diventare produttivo. Questa guida, tuttavia, è anche uno strumento di consultazione che anche lo sviluppatore esperto potrà tenere vicino alla postazione di lavoro per rinfrescare la memoria su qualche tecnica di programmazione più avanzata. La guida è fortemente consigliata per studenti di scuole medie superiori e di livello universitario, ma anche per persone che vogliono apprendere la programmazione per propria passione o per estendere le competenze in campo lavorativo.

Java

Algoritmi e basi della programmazione

Laboratorio di programmazione in Java

Algoritmi in Java 3/e

*Il volume contiene una raccolta di esercizi che ha l'obiettivo di introdurre il lettore all'impiego di strumenti metodologici per la progettazione e realizzazione di basi di dati relazionali. I temi trattati sono: progettazione concettuale con schemi E/R, progettazione*

logica, linguaggio SQL e algebra relazionale, stima dei costi di esecuzione e progettazione fisica, dispositivi e organizzazione dei dati. Gli esercizi sono ampiamente commentati, spesso arricchendo la discussione con proposte di soluzioni alternative e suggerimenti per ulteriori sviluppi. La tipologia degli argomenti affrontati e il livello di approfondimento fanno sì che il volume rappresenti un valido complemento per un corso di basi di dati di primo livello. La seconda edizione aggiunge più di sessanta esercizi, rendendo ancor più ampia la casistica delle situazioni di progetto affrontate.

Nuova edizione: Supporto per Windows 10, ExFAT; nuove immagini esplicative. “Tecnologie e progettazione di sistemi informatici e di telecomunicazioni” (che abbrevieremo in TEPSIT) è una materia introdotta dalla recente riforma della scuola superiore ed è stata per la prima volta provata “sul campo” nell'anno scolastica 2012-13. Si tratta quindi di una materia nuova, anche se gran parte degli argomenti - in forma diversa - era già presente nel vecchio ordinamento. Le indicazioni ministeriali sugli argomenti oggetto del corso sono piuttosto generiche, e comprendono: Teoria dell'informazione; Sistemi operativi; Programmazione concorrente; Progettazione informatica; Programmazione di rete. Con l'eccezione del terzo punto, previsto per il quinto anno, non c'è neppure una distinzione precisa tra il terzo e quarto anno. Si tratta in ogni caso di argomenti molto vasti e in continua evoluzione, ed è praticamente impossibile svolgerli tutti allo stesso livello di approfondimento. La scelta di questo di libro di testo digitale è quella di presentare in ogni caso contenuti approfonditi, permettendo quindi ai docenti di “personalizzare” il corso in base ai propri gusti, conoscenze specifiche e richieste del territorio. La seconda scelta, è quella di spostare in questa materia la programmazione HTML e CSS, svolta in modo approfondito e ricco di esempi. L'obiettivo è quello di permettere attività pratiche di progettazione che sarebbero impossibili, nel terzo anno, per un progetto di programmazione: l'idea è di dare a TEPSIT la connotazione della “materia del web”; il tutto verrà rinforzato gli anni successivi con programmazione client-side, multimedia e nel quinto anno con la programmazione e i servizi server-side. L'eBook è organizzato in modo piuttosto semplice: è diviso in cinque

*MODULI principali, al loro interno troverete le varie sezioni organizzate in modo gerarchico, per facilitare la navigazione. Le sezioni sono generalmente: un'introduzione generale; l'esposizione degli argomenti, in modo gerarchico; sintesi dell'argomento; una sezione di approfondimento e di link esterni; esercizi. A fine modulo un breve riepilogo, con schemi riassuntivi ed esercizi conclusivi, generalmente più articolati di quelli visti nelle singole sezioni. A completare il tutto trovata alcune mappe mentali per meglio focalizzare gli argomenti. Al termine di ogni modulo troverete: una seconda serie di esercizi, un po' più articolati e generalmente senza soluzione (potrete rivolgervi al vostro professore per delucidazioni); spunti di riflessione su alcuni argomenti particolarmente spinosi. Il libro è ricco di definizioni: per aiutarvi a memorizzarle sono organizzate anche visivamente.*

*International Catalogue of Scientific Literature [1901-14].*

*Java. Fondamenti di programmazione. Con CD-ROM*

*Dalla A alla Z passando per C*

*C++. Linguaggio, libreria standard, principi di programmazione*

*How to Think Like a Computer Scientist*

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.

Un'eccellente introduzione agli algoritmi, alla loro struttura, a come modificano i dati, alla computabilità e alla complessità, il libro è scritto in una forma allo stesso tempo elegante e schietto che fa sì che possa essere considerato sia un valido testo per un corso introduttivo di Informatica, sia un tesoro da custodire per i programmatori provetti e i progettisti di software.

Programmazione e sviluppo web lato client. PYTHON, JAVA, PHP, C++: la guida completa alla programmazione OOP e ai linguaggi object oriented. ESEMPI DI CODICE ED ESERCIZI



C++. Manuale di programmazione orientata agli oggetti. Con CD-ROM

Programmazione in C++

Programmazione con strutture dati in C

Algoritmi e strutture dati in Java

*Scopri tutti i segreti per diventare un programmatore! Ti piacerebbe imparare a realizzare software efficienti e pratici? Vuoi conoscere tutti i segreti della programmazione e sviluppare siti web dinamici? Vuoi programmare e imparare a gestire la complessità dei vari linguaggi di programmazione? Per poter programmare con efficienza è necessario studiare i vari linguaggi di programmazione. Grazie a questa raccolta, il lettore imparerà a programmare da zero con i linguaggi di programmazione Java, JavaScript, C++ e Python. I testi introducono in maniera chiara, dettagliata e graduale allo sviluppo di applicazioni efficienti e produttive. Dopo una prima parte che illustra le basi, vengono analizzati nel dettaglio i vari linguaggi di programmazione. Con un approccio prettamente pratico sono inseriti tanti esempi di codice, esercizi di verifica ed esempi che permettono di consolidare le conoscenze citate. Ogni manuale permette di sviluppare competenze pratiche, un percorso formativo che vi aiuterà a diventare dei veri maestri della programmazione e non solo dei semplici esecutori! Ecco che cosa otterrai da questa raccolta: Che cos'è il linguaggio C++ e la sua evoluzione Rappresentare i numeri, le stringhe e il metodo per applicare gli operatori Gli array, i loop e i vari cicli Perché utilizzare Python per programmare La sintassi e i suoi campi di utilizzo I passaggi per la programmazione ad oggetti Gli step per la creazione di liste ed elenchi Come leggere e scrivere clip audio, documenti excel, messaggi di posta elettronica Che cosa è JavaScript: sintassi e struttura L'inserimento dei commenti per facilitare la lettura e la comprensione del codice Gli step per assegnare nomi ai valori utilizzando le variabili Lavorare con le variabili e con le stringhe Come trasformare il testo in maiuscolo e minuscolo I passaggi per combinare valori booleani con operatori booleani Gli step per lavorare sugli oggetti e combinare operatori logici Il metodo per gestire le classi Gli step per installare Java su vari software I passaggi pratici per la creazione di un'applicazione La gestione degli oggetti e delle variabili Componenti, costruttori e relazioni Schede di valutazione, esercizi pratici ed esempi di codice E molto di più! Creare siti e programmi non è affatto facile, soprattutto se non si hanno le competenze necessarie per farlo. Impara subito tutte le funzionalità di C++, Python, Java e JavaScript e diventa un programmatore esperto! Scorri verso l'alto e fai clic su "Acquista ora"!*

*Questo libro affronta la programmazione in C con l'obiettivo di fornire gli strumenti e le tecniche di programmazione più consolidati. L'attenzione è rivolta non solo al progetto di algoritmi ed allo sviluppo di programmi, ma anche allo studio delle principali strutture di dati e delle diverse tecniche per la loro rappresentazione ed il loro uso in C.*

*Il linguaggio di programmazione C, corso universitario*

*Esercizi di progettazione di basi di dati*

*Supplement to the Official Journal of the European Communities*