

## Como Crear Una Aplicacion Para Tu Telefono Androi

Swift es el nuevo lenguaje de programación creado por Apple. Mucho más intuitivo que los anteriores, permite diseñar apps para iOS, Mac, Apple TV y Apple Watch. Se trata de un lenguaje pensado para los desarrolladores, que nos proporciona más libertad que nunca para plasmar nuestras ideas. Con este manual aprenderás todo lo necesario para desarrollar una aplicación con Swift: conceptos básicos de programación, a crear proyectos para iOS que podrán ser ejecutados en un iPhone o iPad, el protocolo de trabajo modelo vista controlador, la creación de vistas utilizando listas, SplitView, TabBar, Navigations, constraints, conexiones con bases de datos locales (utilizando el Core Data) y externas (con el famoso lenguaje de programación PHP y servidores MAMP), la utilización de la cámara, de los mapas, del GPS, de las localizaciones; finalmente, aprenderás a subir la aplicación a la App Store. El libro está pensado para aquellos que quieren dar el primer paso en el mundo de iOS y para quienes necesitan actualizarse al nuevo lenguaje. Encontrarás ejemplos prácticos completos para afianzar los conceptos teóricos paso a paso. El objetivo del libro es que el lector encuentre una guía completa donde tendrá todo lo necesario para aprender de forma rápida y sencilla este fascinante mundo de iOS, pensando que lo más importante es aprender a aprender, ya que el mundo de la programación se encuentra en constante evolución y es de vital importancia comprender el funcionamiento y la tecnología, no memorizar mediante el famoso copiar y pegar. Con esfuerzo y dedicación podrás llegar a crear cosas alucinantes con Swift, ya que es mucho más rápido y eficaz, proporciona información en tiempo real y se integra perfectamente con el código escrito Objective C. Aprende a programar aplicaciones seguras, ahorra tiempo y crea apps alucinantes.

La intención de este libro es que rompas con todos esos límites que tu mente o la sociedad te han impuesto, que tengas presente que las riquezas, la realización personal y espiritual están al alcance de todos aquellos que lo desean, basta simplemente con desvelar los secretos que contienen el éxito en todos los sentidos para lograrlo y para ello simplemente hay que querer y estar dispuestos a desvelarlos. Cada hombre o mujer que emplee en su vida lo que esta esta escrito en este libro seguramente obtendrá el éxito, ya que la ciencia que se aplica, es una ciencia exacta, por lo tanto, el fracaso es imposible.

Anyone can learn computer science, even at the elementary school level. This book delves into computer science careers using age-appropriate language and colorful illustrations. A meaningful storyline is paired with an accessible curricular topic to engage and excite readers. This book introduces readers to a relatable character and familiar situation, which demonstrates computer science careers in everyday life. Readers will follow a narrator that makes an app with some help from their friends. This fiction book is paired with the nonfiction book Web Developers at Work (ISBN: 9781508137757). The instructional guide on the inside front and back covers provides: Vocabulary, Background knowledge, Text-dependent questions, Whole class activities, and Independent activities.

El libro tiene como objetivo incentivar el uso de los medios tecnológico en la planificación curricular de los docentes para mejorar el proceso de enseñanza de los sujetos que aprehende en su proceso de escolaridad previo a las orientaciones académicas y formativas por el cual transitara el estudiante; el texto se convierte en una herramienta adecuada para que los docentes logren consolidar el desarrollo de las adecuada para que los docentes logren consolidar el desarrollo de las habilidades y competencias que deberá poner en marcha el docente en su futura vida profesional. La integración de las Tic como un eje transversal, brindará nuevas alternativas en la visualización de los contextos y escenarios de desempeños que se promoverán de acuerdo a la evolución e innovación que se den en el área de la educación

Android: Programación de dispositivos móviles a través de ejemplos

Cómo crear apps e idear estrategias de mobile marketing (epub)

Creamos una aplicación: Carreras en computación (We Make an App: Careers in Computers)

Apps HTML5 para móviles

Cómo descomponer problemas en las ciencias de computación (Breaking Down Problems in Computer Science)

Mobile learning

Con este libro podrá aprender de modo sencillo a realizar programas para el sistema operativo Android, comenzando desde cero y llegando a realizar sus propias aplicaciones y widgets, incluso para la reciente versión 3.0 Honeycomb. El libro cubre elementos tan novedosos como la herramienta App Inventor de Google donde podrá programar como si de un juego de niños se tratara o las nuevas APIs disponibles para los dispositivos tablet con Android 3.0. A lo largo de los distintos capítulos el lector irá profundizando en el conocimiento de las características de este sistema y afianzando el aprendizaje a través de una veintena de ejemplos de programas explicados paso a paso y que podrá ejecutar en su propio dispositivo. Ya no será un secreto realizar aplicaciones que hagan uso del GPS o la cámara, crear animaciones, gestionar la información de la aplicación mediante bases de datos, crear aplicaciones exclusivas para tablets utilizando técnicas avanzadas (como arrastrar y soltar o uso de fragmentos), o incluso hacerse sus propios widgets.

This volume presents the proceedings of the CLAIB 2011, held in the Palacio de las Convenciones in Havana, Cuba, from 16 to 21 May 2011. The conferences of the American Congress of Biomedical Engineering are sponsored by the International Federation for Medical and Biological Engineering (IFMBE), Society for Engineering in Biology and Medicine (EMBS) and the Pan American Health Organization (PAHO), among other organizations and international agencies and bringing together scientists, academics and biomedical engineers in Latin America and other continents in an environment conducive to exchange and professional growth.

Android es el sistema operativo de Google para smartphones, tablets, y otros dispositivos móviles. En este libro se presentan, de una forma práctica, comprensible y concisa, los conceptos esenciales para desarrollar sus propias aplicaciones de Android, programando en lenguaje Java. El lector aprenderá a programar interfaces de usuario, entrada y salida de datos, lectura y escritura de ficheros, herramientas gráficas, gráficos interactivos, visualización de imágenes, reproducción de sonido, temas, recursos, procesos en background, diálogos de progreso, notificaciones, animaciones gráficas y simulaciones. Se incluye un apéndice Elementos de Java para el lector que no conozca el lenguaje de programación Java. Para lectores más avanzados, el

libro se complementa con otro apéndice donde se introduce una completa aplicación científica para Android. Todos los conceptos se introducen con ejemplos que consisten en programas sencillos ilustrando algún aspecto concreto de Android o de Java. Todos los ejemplos se acompañan con capturas de pantalla. Este libro está dirigido a estudiantes, profesores y en general al principiante con escasos o nulos conocimientos de Java que quiere escribir rápidamente sus propios programas. También al profesional que quiere iniciarse de forma rápida en el desarrollo de aplicaciones para Android. José Enrique Amaro Sorinano es Doctor en Ciencias Físicas y Profesor Titular de la Universidad de Granada. Desarrolla su docencia e investigación en el departamento de Física Atómica, Molecular y Nuclear. Es investigador responsable del Grupo de Física Nuclear a Energías Intermedias y miembro del Instituto Carlos I de Física Teórica y Computacional. Actualmente imparte un curso de Programación de Android para Científicos en la Escuela de Posgrado de la Universidad de Granada.

Esta obra introduce al lector en el campo del aprendizaje móvil y ubicuo con dispositivos digitales móviles. Para ello, recurre a especialistas que unen teoría y práctica. El libro busca situar a sus lectores en la línea de convertirse en innovadores convencidos e ilustrados. Puede muy bien satisfacer las necesidades y expectativas de los docentes de disciplinas relacionadas con las nuevas tecnologías y también servir de referente para todos aquellos profesionales que ejercen como tales en otros niveles formativos bien curriculares u ocasionales. Tiene como objetivos prioritarios contribuir al desarrollo profesional del profesorado, proporcionando modelos para su capacitación técnica y pedagógica, alentar a los centros de capacitación de docentes a que incorporen el aprendizaje móvil en sus programas y planes de estudio, y ofrecer a los educadores oportunidades para que integren sabia y eficazmente la tecnología en los procesos de enseñanza. También se dirige a: empresarios, gestores de educación, estudiantes de Grado, Máster y Doctorado que encontrarán en sus páginas ideas y modelos de acción de gran actualidad y utilidad.

**CÓMO CREAR UNA EMPRESA CON UNA APP. 2a EDICIÓN**

**Desarrollo de aplicaciones para Android**

**Principios del desarrollo de aplicaciones Java**

**Aprende a Crear Apps para Android, IOS y PWAs, de Manera Sencilla**

**HTML5, CSS3 y JQuery**

**Spanish Translated Milady Standard Makeup**

Utilizar las funciones del procesador de textos, con exactitud y destreza, en la elaboración de documentos, insertando texto con diferentes formatos, imágenes, u otros objetos, de la misma u otras aplicaciones.

iPad ha modificado los principios de la arquitectura web tradicional con un diseño revolucionario. Detrás de esta pizarra digital prolifera toda una industria en constante crecimiento, donde cada vez más aplicaciones ofrecen al usuario la posibilidad de adquirir contenidos extra. Con este libro descubrirá las nuevas y apasionantes funcionalidades del iPad para convertir sus aplicaciones en verdaderos éxitos de ventas. El autor de esta obra, Chris Stevens, es el creador de una de las aplicaciones más vendidas de la App Store, "Alice for the iPad". Sus ilustraciones interactivas son incomparables con cualquier otro eBook. Stevens revela los secretos profesionales para convertir un esbozo en papel en toda aplicación de reconocido éxito mundial. Independientemente de que usted sea diseñador, desarrollador web, o director de un equipo creativo, podrá crear aplicaciones atractivas y novedosas que le ayudarán a ir por delante del resto de desarrolladores.

**jQUERY MOBILE DISEÑO Y DESARROLLO DE APLICACIONES PARA SMARTPHONES Y TABLETS** · Aplicaciones para iOS, Android, BlackBerry y WindowsPhone · HTML5, CSS3 y JavaScript · Compilación con Adobe PhoneGap Build · Instalación de librerías · Creación de temas personalizados con ThemeRoller · Definición de controles para formularios móviles de entrada de datos "Es posible crear una aplicación o sitio web para móviles sin la necesidad de programar en el lenguaje nativo de cada sistema operativo." Este libro está dirigido a todos aquellos que quieran incursionar en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles, sin la necesidad de contar con conocimientos acerca del lenguaje nativo de cada sistema operativo. A lo largo de la obra conoceremos los conceptos básicos de programación en jQuery Mobile, que nos permitirán desarrollar nuestras propias aplicaciones, para luego generar una aplicación multiplataforma con Adobe PhoneGap Build. A través de explicaciones sencillas y ejemplos variados, los lectores aprenderán desde la instalación de las librerías de jQuery Mobile hasta la creación completa de una aplicación web híbrida. En este libro aprenderá: · Mobile web: conceptos básicos sobre las aplicaciones web. Tipos de aplicaciones web, principales sistemas operativos para dispositivos móviles y entornos de desarrollo de jQuery Mobile. · Creación de una página en jQuery Mobile: instalación y uso del framework. · Organización de los proyectos con Dreamweaver CC. Estructura de una página básica y principales componentes. · Botones, listas y formularios: configuración de botones y diferentes tipos de listas. Funcionamiento y utilidad de los formularios para introducción de datos. · Otros componentes de la interfaz de usuario: creación de una interfaz que permita mostrar la información en una cantidad limitada de espacio. · Temas: aplicación de muestras de color a los elementos de la página mediante temas personalizados o preestablecidos. PhoneGap: introducción a PhoneGap y Adobe PhoneGap Build. Compilación de la aplicación con Adobe PhoneGap Build para lograr su compatibilidad con todos los dispositivos móviles. Nivel de usuario: Intermedio Categoría: Desarrollo / Internet / Mobile RedUsers es la editorial de libros de informática y computación más importante del idioma español. Sus manuales pueden leerse tanto impresos como en PC y dispositivos portátiles.

Seas un profesional o un estudiante de marketing, si estás tratando de aprender e implementar estrategias de mobile marketing y crear excelentes apps, tu principal desafío consiste en pensar en mobile para crear experiencias que realmente tengan un impacto positivo en la vida de la gente. Este libro, que condensa diez años de conocimiento, te enseñará la importancia de la experiencia de usuario en el canal mobile, te explicará la realidad de la industria y los perfiles profesionales que

intervienen. Además, te mostrará las principales herramientas de marketing móvil, los modelos de negocio más habituales en aplicaciones y te enseñará a crear una app desde cero en diez pasos. El libro es una guía eficaz para personas que están buscando una forma rápida y sólida de aprender todo lo necesario para trabajar con apps y en mobile marketing.

Curso Microsoft PowerPoint

El aprendizaje ubicuo

Sin Límites Vol.1

MYP Spanish Language Acquisition (Capable)

Dispositivos digitales móviles en educación

Consejos y trucos para crear aplicaciones PHP modernas

*Aware that many students need a careful introduction to programming and that they respond well to graphical illustration, this concise book adopts a visual approach to programming. Throughout the text, programs that use graphical images are emphasized to clearly demonstrate all the important programming principles. The authors use a spiral approach to programming concepts; introducing concepts simply early on, then in a more sophisticated way later, (e.g., objects are integrated throughout five chapters). Java for Students emphasizes the use of applets but also shows how to program free-standing applications. The authors have been careful to put together a text that covers the powerful features of Java and presents the language to students as both a fun and useful tool.*

*Este libro está dirigido a desarrolladores, incluso debutantes, que deseen conocer y dominar el desarrollo de aplicaciones Java en Android 5 (en versión 5.0.x - alias Lollipop - en el momento de su edición). Para su lectura, se requieren conocimientos básicos en programación Java y en el uso de XML pero ningún requisito particular sobre Android. Después de una presentación de la plataforma Android y de sus principios de programación específicos, aprenderá a instalar y configurar el entorno de desarrollo (Android Studio y SDK Android). A continuación, irá aprendiendo de forma gradual para conocer todos los elementos esenciales en la creación de aplicaciones Android. De este modo, aprenderá a crear interfaces cada vez más complejas (layouts, recursos, ActionBar, menús, listas, popups, webview, fragmentos, pestañas, etc.), a gestionar la navegación y la comunicación entre las distintas interfaces de una aplicación o entre varias aplicaciones y descubrirá las novedades de la versión 5 de Android (Material Design, Toolbar, CardView, Notificaciones Android Wear...). Aprenderá a crear interfaces personalizadas (gestión de temas, animaciones, tipografía) y a gestionar los distintos eventos de usuario (clic, rotación, etc.). Aprenderá, también, a optimizar el código de la aplicación, sus interfaces y a gestionar la fragmentación de la plataforma (versiones de Android, tamaño y resolución de pantallas, diferencias en el hardware, etc.). Verá cómo recuperar los datos necesarios para el funcionamiento de una aplicación (servicios web, gestión de la conectividad, parsing Xml / Json), cómo almacenarlos (sharedPreferences, archivos, base de datos SQLite) y cómo compartirlos con otras aplicaciones (ContentProvider, Intent, etc.). Podrá crear e interactuar con mapas (Google Maps, localización, conversión posición/dirección). Por último, aprenderá a gestionar los distintos tratamientos e interacciones realizados en una aplicación y a identificar los que se deben ejecutar como tareas en segundo plano (AsyncTask, Thread, Service, Broadcast Receiver, Widget, etc.) así como los métodos de acceso a las diferentes funcionalidades de un dispositivo Android (llamadas, sms, cámara, acelerómetro, Bluetooth, etc.). Todos los ejemplos que se presentan en este libro están disponibles para su descarga en [www.ediciones-eni.com](http://www.ediciones-eni.com). Los capítulos del libro: Prefacio – La plataforma Android – El entorno de desarrollo – Principios de programación – Mi primera aplicación: HelloAndroid – Creación de interfaces sencillas – Navegación y gestión de eventos – Depuración y gestión de errores – Personalización – Notificaciones – Creación de interfaces avanzadas – Persistencia y compartición de datos – Tratamiento en tareas en segundo plano – Google Maps y geolocalización – Telefonía y hardware – Ir más lejos*

*For decades, Milady has been known as the premier source for beauty and wellness education. Now we have taken that reputation one step further with the brand-new Milady Standard Makeup. This cutting-edge addition to the Milady Standard offerings is aimed at anyone and everyone with a passion and desire for becoming a makeup artist or working in the world of makeup. Milady Standard Makeup is a full-color text, packed with more than 800 photos and illustrations, covering everything from anatomy and physiology to color theory, product types and tools. Step-by-step procedures lead the reader through various looks including bridal, prom, and high-fashion applications. Readers will also learn how to create natural looks and deal with particular skin types such as mature and acne-prone skin. Milady Standard Makeup is destined to establish itself as the foundational textbook in its field, essential for every makeup artist with an eye towards success in this rapidly expanding and dynamic industry. Important Notice: Media content referenced within the product description or the product text may not be available in the ebook version.*

*Conoce el proceso de diseño y desarrollo de una app para móviles de principio a fin. En 18 capítulos, aprende a crear aplicaciones útiles y atractivas para Android, iOS y Windows Phone. Además, el libro cuenta con: - Ejemplos y casos reales para entender por qué una app es exitosa. - Comparación del diseño e interacción entre los sistemas operativos. - Entrevistas a reconocidos diseñadores como Loren Brichter, Erik Spiekermann y muchos más.*

*Como Enviar Aplicaciones Para iPhone y iPad Exitosa y Rapidamente*

*La convergencia de medios en el desarrollo curricular*

*Estimulando la Memoria. Programa Para la Mejora de la Memoria en Personas*

*jQuery Mobile*

*El aprendizaje cooperativo*

*Aplicaciones Informáticas de tratamiento de textos. ADGG0208*

*El esfuerzo que se está haciendo en los últimos años por acercar a los profesores y a las escuelas elementos que favorezcan un cambio que les permita responder de manera adecuada a las diferentes necesidades sociales y educativas es grande, y prueba de ello tiene el lector en este libro, que aborda una cuestión de gran relevancia: el aprendizaje móvil y las herramientas para llevarlo a cabo, materia que forma equipo con otros de esta serie como el referido a la Flipped Classroom o aquel otro relativo a las Metodologías inductivas. Todos ellos tienen, desde sus ángulos de análisis respectivo, un denominador común: el cambio de paradigma de una escuela trasmisora de información, centrada en el profesor y la enseñanza, a otra parcialmente productora de conocimientos y centrada en el alumno y el aprendizaje. Estamos pues ante un libro de vanguardia que realiza un recorrido completo no solo por los prados de las dimensiones más técnicas y arduas de la tecnología móvil, sino también por el sentido de esta en la promoción de un cambio de metodología, de enfoque, de modelo de enseñanza y de educación. Como ya he mencionado antes, forma un trío excelente con los libros ya publicados sobre*

el modelo flipped y los enfoques metodológicos inductivos; aquellos por su enfoque hacia la personalización y la centralidad del estudiante frente al profesor, el presente por su transversalidad, en la medida que hace posible un aprendizaje no solo centrado en el alumno, sino ubicuo.

En este proyecto se estudia y analiza la manera de crear una aplicación para Android dedicada a la enseñanza. Como ejemplo se ha hecho para la enseñanza de conocimientos básicos de electrónica, dado que la autora de este proyecto tiene la intensificación de electrónica. La aplicación se programa de tal manera que su modificación para introducir otra asignatura o ampliar el temario de la asignatura existente sea lo más simple posible y sin tener que modificar el código de la misma. También se estudian las características de Android con el objetivo de crear la aplicación utilizando los recursos que ofrece esta plataforma y teniendo en cuenta su arquitectura a la hora de programar. Además se analiza, selecciona y estudia las herramientas apropiadas para la construcción de la aplicación. Se ha tenido que elegir un entorno de desarrollo y herramientas para la creación y modificación de archivos HTML y bases de datos. Para poder programar la aplicación también se tienen que estudiar una serie de lenguajes de programación de los cuales no se tienen conocimientos previos. Primeramente se analizan los diferentes lenguajes para poder programar en Android y después se elige el más conveniente según una serie de criterios que se explican dentro de la memoria. En la aplicación el usuario puede estudiar la teoría dividida por temas, hacer ejercicios relacionados con dichos temas o crear un test personalizado con el número de preguntas deseadas y las diferentes unidades que se quieran practicar. El test personalizado se puede resolver en el mismo dispositivo o generar un archivo HTML en la memoria del terminal que el usuario puede enviar vía e-mail, imprimir o visualizar en cualquier momento. Por último también se analiza la manera de distribuir la aplicación en el mercado de Google, así como la forma de obtener beneficios de una aplicación gratuita mediante el servicio ofrecido por Google llamado AdMob. La aplicación se crea gratuita ya que va dirigida a la comunidad estudiantil y se desea que llegue al máximo de público posible.

Este libro es diferente a todo los libros sobre App Inventor, ya que no se limita a la explicación de cómo construir una aplicación sencilla, si no que asienta las bases para que una vez terminado el usuario sea capaz de crear aplicaciones complejas sin ayuda de ningun tutorial, solo con su imaginación y lo aprendido en este libro. El manual se encuentra organizado en capítulos con ejemplos prácticos. En cada uno de ellos se explica distintas funciones mediante programación. Se trata de un libro eminentemente práctico, es decir, los capítulos vienen acompañados de distintos ejemplos que le serán de utilidad al lector para afianzar conocimientos de programación y descubrir cómo resolver distintos casos con la herramienta App Inventor 2. Es por esto que le animo a que realizar los distintos ejemplos que se encuentran disponibles en cada capítulo de este libro.

Ionic es un framework que nos permite crear de una manera rápida y sencilla aplicaciones móviles multiplataforma (Android, IOS, Windows, PWAs...) utilizando tecnologías web (HTML, JAVASCRIPT, CSS). A este tipo de aplicaciones se las conoce como aplicaciones híbridas. El resultado final es una app "nativa" que puedes subir a las tiendas de apps. Ionic nos ofrece un montón de componentes para crear la interfaz de usuario con estilo nativo listos para utilizar por lo que podemos crear aplicaciones con una estética profesional y con muy poco esfuerzo. La principal ventaja de utilizar Ionic es que es multiplataforma, es decir que con un mismo código podemos generar apps para Android, IOS y Web e incluso aplicaciones de escritorio utilizando Electron, por lo que el tiempo y coste de desarrollo y mantenimiento de una app se reduce sensiblemente. Otra ventaja es que si dispones de conocimientos previos en desarrollo web frontend ya tienes medio camino andado ya que la curva de aprendizaje será mucho menor. Además Ionic dispone de muchos componentes ya creados para que sin apenas esfuerzos puedas desarrollar una app de apariencia profesional sin necesidad de ser un gran diseñador. En este libro aprenderemos a utilizar firebase como backend, a consumir apis mediante peticiones http, a generar apps nativas y PWAs y mucho más. Todos los ejemplos que vamos a ver en este libro se encuentran en GitHub para descargarlos libremente.

El mobile marketing y las apps

Creación de una aplicación Android para la enseñanza de electrónica

Access 2013

Apps HTML5 para móviles - Desarrollo de aplicaciones para smartphones y tablets basado en tecnologías Web

Desarrollo de Aplicaciones Móviles Multiplataforma y PWAs con Ionic y Firebase Desde Cero

Desarrollo de aplicaciones para smartphones y tablets

En la actualidad, el desarrollo de aplicaciones de realidad virtual y aumentada crece de forma exponencial ampliando las posibilidades de interactividad entre sus usuarios y todos los elementos con los que estas se encuentren relacionadas, bien sean reales o virtuales. Mediante la realidad virtual, podemos adentrarnos en mundos y entornos inexistentes y mediante la realidad aumentada podemos combinar el mundo real con el virtual, añadiendo todo tipo de experiencias interactivas al mundo que nos rodea. Debido a la Transformación Digital que actualmente se produce en todos los aspectos de la sociedad y en especial en el mundo empresarial, las llamadas tecnologías de visión (Realidad Virtual, Aumentada y Mixta) son junto con otros habilitadores digitales como el Internet de las Cosas (IoT) o la Impresión Aditiva, protagonistas de la nueva revolución industrial que se está desarrollando a partir del concepto llamado Industria 4.0 Con este libro aprenderás a desarrollar aplicaciones que permiten utilizar la realidad virtual y aumentada haciendo uso de las distintas tecnologías creadas por los principales fabricantes, tales como Microsoft Windows Mixed Reality, Google ARCore, Apple ARKit o Vuforia, además de conocer los conceptos específicos de diseño de este tipo de aplicaciones. Cada capítulo va acompañado de consejos y contenidos descargables para que aceleres al máximo tu aprendizaje.

In computer science, understanding problems and systems can be difficult and time consuming. In this book, readers will learn about decomposition, a technique used to break down computer problems and systems into parts that are easier to understand and work with. STEM topics from the Next Generation Science Standards are discussed throughout this informative text. Students will be surprised to learn they actually decompose problems in their daily lives without even realizing it.

Este libro ofrece al lector toda la experiencia docente acumulada por el autor en sus clases universitarias sobre las tecnologías más populares de desarrollo web: HTML5, CSS3 y JavaScript/JQuery. Gracias a dicha experiencia, nos presenta una visión global que permitirá entender fácilmente cómo encajan las diferentes tecnologías en cualquier sistema web, para luego profundizar en aquellas fundamentales para desarrollar sistemas web de calidad. Desde un espíritu pragmático, y centrándose solo en aquellos elementos que son realmente relevantes para el desarrollo, se detallan los contenidos necesarios para crear un sitio web profesional y moderno. Se presta especial atención a las características más actuales del estándar HTML5 y al diseño adaptativo (responsive) mediante CSS3, que permite crear sistemas web que se adaptan a cualquier dispositivo (PC, tableta, teléfono, etc.). Además, se enseñan los conocimientos de programación necesarios para crear sitios web interactivos y con gran calidad visual gracias a las tecnologías JavaScript y JQuery. Por último, se repasan varias librerías muy útiles para conseguir acabados profesionales en cualquier aplicación web: Bootstrap, JQuery UI, JQuery Mobile e Isotope. Todas las explicaciones del libro van acompañadas de ejemplos y ejercicios prácticos que permitirán al lector adquirir todas estas destrezas de una forma sencilla.

Este libro le enseñará cómo enviar exitosamente una aplicación a la Apple(R) store y obtener su aprobación, mediante un proceso paso a paso desde el inicio hasta el final. Aprenda cómo abrir una cuenta de desarrollador y convertirse en desarrollador Apple(R) registrado. Se le enseñará cómo crear un perfil de aprovisionamiento para la distribución, un archivo de aplicación, una publicación de aplicación en iTunes y enviar su aplicación utilizando Xcode. Los errores comunes son tratados, y las soluciones a estos errores se detallan, con el objeto de ayudarlo a enfrentar situaciones frustrantes que pueden corregirse fácilmente, para guiarle a través del proceso de envío de la aplicación de manera exitosa. En cada Capítulo, se explicará un proceso paso a paso, de la siguiente manera: Capítulo Uno: Registrarse para una Cuenta de Desarrollador Apple(R) Capítulo Dos: Crear un perfil de aprovisionamiento para la distribución Capítulo Tres: Creación de un archivo de aplicación Capítulo Cuatro: Creación de la publicación de la aplicación en el portal iTunes Connect Capítulo Cinco: Envío de la aplicación utilizando Xcode Capítulo Seis: Errores comunes en el envío de aplicaciones Apple(R) y maneras para evitarlos

V Latin American Congress on Biomedical Engineering CLAIB 2011 May 16–21, 2011, Habana, Cuba

Cómo crear un programa de TV : la creatividad y su aplicación a lo audiovisual

Proyectos para crear aplicaciones de éxito con Kubernetes

Sustainable Technologies for the Health of All

Enviar a la App Store y obtener la aprobación de su aplicación de Manera Exitosa, con o sin Codificación. Explicaciones y Soluciones a los Problemas Comunes con iTunes, Xcode, e IOS

Si se le pasó por la cabeza la idea de que tenía que crear y diseñar una aplicación web usted mismo, es posible que haya abandonado la idea de inmediato. Es posible que lo haya etiquetado como una tarea cuesta arriba o que haya buscado en Internet para buscar la información más relevante que sea más fácil de aplicar. Una búsqueda en Internet puede abrumarlo al arrojar mucha información en su camino, o simplemente puede hacer que se dé cuenta de que no tiene las habilidades adecuadas para hacer el trabajo. A diferencia de otras fuentes de información, este libro va directo al grano para responder a sus preguntas. Se necesitan dos lenguajes principales para construir la estructura básica de una aplicación web: PHP y MySQL. En este libro se tratan muchos aspectos importantes de PHP, como sus conceptos básicos, sus funciones avanzadas, consejos y trucos, y la función más útil de la programación orientada a objetos, que es la columna vertebral de una aplicación web. Además de PHP, conocerá los conceptos básicos de MySQL que funciona junto con PHP en la construcción de una aplicación web. El libro contiene ejemplos de código prácticos y fáciles de hacer que puede copiar y pegar en un editor PHP. Le recomiendo que no solo lea, comprenda, copie y pegue los códigos, sino que intente editarlos, introducir algunos cambios personalizados y ver los resultados. Este libro es práctico y práctico, lo que facilitará el aprendizaje del desarrollo web con PHP. Después de practicar durante un par de días, se dará cuenta de que PHP, a pesar de ser un lenguaje del lado del servidor, es fácil de aprender. ¡Puedes hacerlo! Haga clic en el botón Comprar ahora para comenzar a crear una aplicación PHP.

Si desea crear aplicaciones con un sistema de orquestación de contenedores de la mano de auténticos expertos, ha dado con el libro indicado. Esta guía recoge las explicaciones y los consejos de cuatro profesionales que trabajan en el ámbito de Kubernetes y poseen un amplio manejo en sistemas distribuidos, desarrollo de aplicaciones empresariales y código abierto. Asimismo, muchos de los métodos que se presentan en el libro se fundamentan en

experiencias de empresas que utilizan Kubernetes con éxito en la fase de producción y están respaldados con ejemplos concretos de código. Gracias a esta guía, esté o no familiarizado con los conceptos básicos de Kubernetes, aprenderá todo lo que necesita para crear las mejores aplicaciones. o Configurar y desarrollar aplicaciones con Kubernetes. o Aprender patrones para monitorizar, asegurar los sistemas, y administrar actualizaciones, implementaciones y procesos de vuelta atrás. o Comprender las políticas de red de Kubernetes y dónde encaja la red de servicios. o Integrar servicios y aplicaciones heredadas, y desarrollar plataformas del más alto nivel con Kubernetes. o Ejecutar tareas de aprendizaje automático en Kubernetes. Este libro es ideal para aquellas personas que están familiarizadas con los conceptos básicos de Kubernetes y que quieren aprender las mejores prácticas que se emplean habitualmente. Brendan Burns es un destacado ingeniero en Microsoft Azure y cofundador del proyecto de código abierto Kubernetes. Eddie Villalba es ingeniero de software en la división de Ingeniería de Software Comercial de Microsoft, y es experto en la nube de código abierto y en Kubernetes. Dave Strebel es arquitecto de la nube nativa global en Microsoft Azure, y es experto en la nube de código abierto y en Kubernetes. Lachlan Evenson es gerente principal del programa en el equipo de cómputo de contenedores en Microsoft Azure

Developed directly with the IB to be fully integrated with the revised MYP Language Acquisition framework, for first teaching in 2020. This comprehensive, inquiry-based resource equips learners to acquire and practice essential language skills while developing wider conceptual and contextual awareness. An inquiry-led, concept-based approach applies key and related concepts to relevant learning material, helping you fully deliver the MYP approach and build meaningful conceptual connections. Fully comprehensive, the resource addresses all the topics suggested in the MYP Language Acquisition Framework to help learners progress into the Diploma Programme.

La creación de aplicaciones para móviles introduce nuevos desafíos para los desarrolladores. Es frecuente que surjan dudas sobre la elección de las herramientas, lenguajes y tecnologías adecuadas para poder lograr compatibilidad con la diversidad de dispositivos y sistemas existentes. Este libro nos ofrece un completo recorrido sobre las posibilidades que brinda hoy el desarrollo de aplicaciones Web para smartphones y tablets. Mediante conceptos y ejemplos, nos adentraremos en el mundo de los móviles y con un proyecto práctico como hilo conductor aprenderemos a pensar cada etapa. La propuesta se inicia en el conocimiento de las plataformas y sus características, para luego introducirnos en el desarrollo de una aplicación, desde su planeamiento inicial hasta su publicación. Esta obra nos enseña cómo aprovechar las ventajas que incorpora HTML5 para crear aplicaciones basadas en lenguajes y tecnologías Web para luego publicarlas en Internet o empaquetarlas y ofrecerlas en las tiendas online. Mercado: Desarrolladores Web y de Aplicaciones para dispositivos móviles que estén interesados en desarrollar Apps en este lenguaje que se transformara en el estándar abierto de Internet. Competencia: No se registran en castellano. Ventajas competitivas: Está orientado a dispositivos móviles en general y luego se ajusta a las marcas más importantes.

Realidad virtual y Realidad Aumenta

Cómo enviar Aplicaciones para iPhone y iPad Exitosa y Rápidamente

Desarrollo de Aplicaciones IOS con SWIFT

Diseño y desarrollo de aplicaciones para smartphones y tablets.

Todo esta al alcance de tus manos

Crea una app para móvil

Si estas leyendo esto es por que seguramente estas buscando generar fuentes de ingreso adicionales que te permitan ganar un extra mes a mes. "Hay miles de sitios que te prometen ganancias rápidas en donde te vas a hacer rico de la noche a la mañana y bla, bla bla." Te voy a enseñar como generar dinero de la nada, ya sea que no tengas un clavo o solo quieras generar un negocio nuevo, muchas veces nuestra cabeza ya no da para mas y no encontramos soluciones para salir del atolladero.

- Utilizar hojas de cálculo con habilidad utilizando las funciones habituales en todas aquellas actividades que requieran tabulación y tratamiento aritmético-lógico y/o estadístico de datos e información, así como su presentación en gráficos. - Identificar las prestaciones, procedimientos y asistentes de la hoja de cálculo describiendo sus características. - Describir las características de protección y seguridad en hojas de cálculo.

La creación de aplicaciones para móviles introduce nuevos desafíos para los desarrolladores. Es frecuente que surjan dudas sobre la elección de las herramientas, lenguajes y tecnologías adecuadas para poder lograr compatibilidad con la diversidad de dispositivos y sistemas existentes. Este libro nos ofrece un completo recorrido sobre las posibilidades que brinda hoy el desarrollo de aplicaciones Web para smartphones y tablets. Mediante conceptos y ejemplos, nos adentraremos en el mundo de los móviles y con un proyecto práctico como hilo conductor aprenderemos a pensar cada etapa. La propuesta se inicia en el conocimiento de las plataformas y sus características, para luego introducirnos en el desarrollo de una aplicación, desde su planeamiento inicial hasta su publicación. Esta obra nos enseña cómo aprovechar las ventajas que incorpora HTML5 para crear aplicaciones basadas en lenguajes y tecnologías Web para luego publicarlas en Internet o

empaquetarlas y ofrecerlas en las tiendas online. Damián De Luca: es experto en HTML5 y profesor en ITMaster Professional Training de la carrera de Programador Web y de los cursos PHP y MySQL, LESS y SASS, Responsive Web Design, HTML5 y CSS3, PhoneGap y Mobile Web con HTML5. También ha brindado charlas y capacitaciones en importantes empresas en diferentes ciudades de la región.

Diseñando apps para móviles

120 Maneras de Ganar dinero desde Casa

Android 5

Java for Students

Aplicaciones informáticas de hojas de cálculo. ADGNO210

PHP