

Learning Javascript Design Patterns Ebook Addy Osmani

As recognized, adventure as skillfully as experience nearly lesson, amusement, as well as union can be gotten by just checking out a ebook **Learning Javascript Design Patterns Ebook Addy Osmani** then it is not directly done, you could recognize even more around this life, a propos the world.

We present you this proper as with ease as simple habit to acquire those all. We present Learning Javascript Design Patterns Ebook Addy Osmani and numerous books collections from fictions to scientific research in any way. in the course of them is this Learning Javascript Design Patterns Ebook Addy Osmani that can be your partner.

Web-Services mit REST Leonard Richardson 2007

Die Boost C++ Bibliotheken Boris Schaling 2015-04-17 Die zweite Edition des Buchs "Die Boost C++ Bibliotheken" stellt 72 Bibliotheken vor, die schnell erlernt und einfach eingesetzt werden können. Ziel sowohl dieses Buchs als auch der Boost-Bibliotheken ist es, Ihre Produktivität als C++-Entwickler zu steigern und die Softwareentwicklung mit C++ zu vereinfachen. Der Schwerpunkt dieses Buchs liegt dabei auf Bibliotheken, die jedem C++-Entwickler und in jedem C++-Projekt von grossem Nutzen sein können. Die Boost-Bibliotheken erweitern die C++-Standardbibliothek um zahlreiche nützliche Funktionen. Die Bibliotheken sind plattformunabhängig und können zum Beispiel unter Windows, Linux und Mac OS X eingesetzt werden. Die Boost-Bibliotheken sind in modernstem C++ entwickelt und haben einen exzellenten Ruf. So sind nicht nur zahlreiche Boost-Bibliotheken in die Version C++11 des Standards aufgenommen worden. Es ist wahrscheinlich, dass weitere Bibliotheken in den zukünftigen Standard C++17 aufgenommen werden. Dank der Boost-Bibliotheken ist es möglich, frühzeitig von Neuentwicklungen in C++ zu profitieren, bevor diese Teil des Standards werden. In diesem Buch werden Ihnen zum Beispiel Algorithmen vorgestellt, die es einfacher machen, Strings zu verarbeiten. Sie lernen, wie Sie plattformunabhängige Netzwerkanwendungen entwickeln und auf Dateien und Verzeichnisse zugreifen. Sie erfahren, wie Sie Objekte serialisieren, mit Datums- und Zeitangaben arbeiten, Graphen erstellen oder einfach nur mit Smartpointern dynamisch reservierte Objekte besser verwalten. Die zweite Edition basiert auf der Boost-Version 1.57.0, die im November 2014 veröffentlicht wurde. Das Buch stellt die Bibliotheken in mehr als 430 Beispielen vor. So bekommen Sie schnell einen Überblick über die Funktionen, die die verschiedenen Bibliotheken anbieten. Beispiele sind so kurz und knapp wie möglich und dennoch vollständig. Sie können jedes einzelne Beispiel kompilieren und ausführen. Das Buch ist keine Referenz zu den Boost-Bibliotheken. Es ergänzt, ersetzt aber nicht die offizielle Dokumentation der Bibliotheken. Das Buch wendet sich vorrangig an Entwickler von Anwendungssoftware. Es ist kein Forschungsbeitrag zu C++. So spielt zum Beispiel die Template-Metaprogrammierung in diesem Buch keine grosse Rolle. Ziel des Buchs ist, Ihre alltägliche Arbeit als C++-Entwickler zu erleichtern. Wer die in diesem Buch vorgestellten 72 Boost-Bibliotheken kennt, kann schneller und bessere Software mit C++ entwickeln als Entwickler, die sich allein auf die C++-Standardbibliothek stützen. Für den Autor ist das Buch ein Erfolg, wenn Sie die 72 vorgestellten Boost-Bibliotheken mühelos erlernen und Ihre Produktivität als C++-Entwickler spürbar steigern können. Sowohl die Boost-Bibliotheken als auch dieses Buch sollen Ihre Arbeit erleichtern. So bleibt Ihnen dank der in diesem Buch vorgestellten Boost-Bibliotheken mehr Zeit, sich auf wichtige Funktionen oder andere Alleinstellungsmerkmale Ihrer Software zu konzentrieren, für die keine standardisierten Bibliotheken existieren oder für die Sie keine Bibliotheken verwenden möchten."

Design Patterns für die Spieleprogrammierung Robert Nystrom 2015-08-26 - Die bekannten Design Patterns der Gang of Four im konkreten Einsatz für die Entwicklung von Games - Zahlreiche weitere vom Autor entwickelte Patterns - Sequenzierungs-, Verhaltens-, Entkopplungs- und Optimierungsmuster Für viele Spieleprogrammierer stellt die Finalisierung ihres Spiels die größte Herausforderung dar. Viele Projekte verlaufen im Sande, weil Programmierer der Komplexität des eigenen Codes nicht gewachsen sind. Die im Buch beschriebenen Design Patterns nehmen genau dieses Problem in Angriff. Der Autor blickt auf jahrelange Erfahrung in der Entwicklung von weltweit erfolgreichen Games zurück und stellt erprobte Patterns vor, mit deren Hilfe Sie Ihren Code entwirren und optimieren können. Die

Patterns sind in Form unabhängiger Fallbeispiele organisiert, so dass Sie sich nur mit den für Sie relevanten zu befassen brauchen und das Buch auch hervorragend zum Nachschlagen verwenden können. Sie erfahren, wie man eine stabile Game Loop schreibt, wie Spielobjekte mithilfe von Komponenten organisiert werden können und wie man den CPU-Cache nutzt, um die Performance zu verbessern. Außerdem werden Sie sich damit beschäftigen, wie Skript-Engines funktionieren, wie Sie Ihren Code mittels Quadrees und anderen räumlichen Aufteilungen optimieren und wie sich die klassischen Design Patterns in Spielen einsetzen lassen.

Die Kunst der JavaScript-Programmierung Marijn Haverbeke 2012-08-13 Das Buch ist eine Einführung in JavaScript, die sich auf gute Programmieretechniken konzentriert. Der Autor lehrt den Leser, wie man die Eleganz und Präzision von JavaScript nutzt, um browserbasierte Anwendungen zu schreiben. Das Buch beginnt mit den Grundlagen der Programmierung - Variablen, Kontrollstrukturen, Funktionen und Datenstrukturen -, dann geht es auf komplexere Themen ein, wie die funktionale und objektorientierte Programmierung, reguläre Ausdrücke und Browser-Events. Unterstützt von verständlichen Beispielen wird der Leser rasch die Sprache des Web fließend 'sprechen' können.

PHP 5 Kochbuch David Sklar 2009 Das beliebte PHP 5 Kochbuch in vollständig aktualisierter und erweiterter Neuauflage zu PHP 5.3: Gesammeltes Wissen von amerikanischen und deutschen PHP-Experten! PHP-Programmierer finden in diesem Buch hunderte von erprobten "Rezepten" zur aktuellen PHP-Version 5.3 inklusive Erläuterungen zu den neuen Features. Dieses Kochbuch bietet mehr als nur Cut-and-Paste-Codestücke: Die Rezepte erläutern umfassend, wie der Code funktioniert und warum der vorgestellte Ansatz gewählt wurde. Anstatt mühsam Mailing-Listen oder Online-Dokumentationen durchforsten zu müssen, können sich Entwickler auf dieses Buch verlassen, das sie schnell mit Lösungen für zahlreiche Probleme versorgt.

High performance websites Steve Souders 2008 Wollen Sie, dass Ihre Website schneller dargestellt wird? High Performance Websites präsentiert 14 Profi-Regeln, mit denen Sie Ihre Webseiten um 20 bis 25 % schneller machen können. Best-Practise-Ergebnisse Die Regeln wurden von Steve Souders - Chief Performance Engineer bei Yahoo! - erstellt. Sie sind die komprimierten Best Practise-Ergebnisse seiner jahrelangen Arbeit bei Yahoo!, einer der meist besuchten Websites des Internets. Performance verbessern Die Regeln, die Steve Souders in High Performance Websites vorstellt, helfen Ihnen dabei, Ihre Website-Performance zu verbessern. Sie erfahren, wie Sie Ajax, CSS, JavaScript, Flash und Bilder so aufbereiten, dass Ihre Webseiten dadurch deutlich schneller werden. Dabei ist jede Profi-Regel mit einem klar verständlichen Beispiel erklärt. Der im Buch erläuterte Code steht zum freien Download zur Verfügung. Die Profi-Regeln Reduzieren Sie HTTP-Requests. Setzen Sie ein Content Delivery Network ein. Fügen Sie Expires-Direktiven ein. Komprimieren Sie Ihre Skripten und Stylesheets. Platzieren Sie Stylesheets oben. Platzieren Sie Skripten unten. Vermeiden Sie CSS-Ausdrücke. Lagern Sie JavaScript und CSS aus. Reduzieren Sie DNS-Lookups. Minifizieren Sie JavaScript-Quellcode. Vermeiden Sie Redirects. Entfernen Sie doppelte Skripten. Konfigurieren Sie Ihre ETags neu. Machen Sie Ajax cache-freundlich. Unerlässliche Pflichtlektüre Wenn Sie Webseiten programmieren, die auch bei höherem Besucheraufkommen nicht in die Knie gehen sollen, dann ist High Performance Websites eine unerlässliche Pflichtlektüre für Sie.

Entwurfsmuster von Kopf bis Fuß Eric Freemann 2015-03

Learning JavaScript Design Patterns Addy Osmani 2012-08-20 An introduction to writing code with JavaScript using classical and modern design patterns, including modules, observers, facades, and mediators.

Objektorientierte Programmierung in Oberon-2 Hanspeter Mössenböck 2013-03-13

JavaScript-Programmierung von Kopf bis Fuß Eric Freeman 2014-10 JavaScript-Programmierung von Kopf bis Fuß zeigt Ihnen alles - von den JavaScript-Grundlagen bis hin zu fortgeschrittenen Themen, wie Objekten, Funktionen und dem Document Object Model des Browsers. Sie werden nicht nur lesen. Sie werden spielen, Rätsel lösen, über Geheimnisse nachdenken und mit JavaScript auf unvorstellbare Weise interagieren. Und Sie werden echten Code schreiben, sehr viel sogar, damit Sie bald anfangen können, Ihre eigenen Web-Applikationen zu bauen. In diesem Buch sind die neuesten Erkenntnisse der Kognitionswissenschaft und der Lerntheorie eingeflossen, um Ihnen das Lernen so einfach wie möglich zu machen. Statt einschläfernder Bleiwüsten verwendet dieses Buch eine Vielzahl von Abbildungen und Textstilen, die Ihnen das Wissen direkt ins Hirn spielen - und zwar so, dass es sitzt.

JavaScript David Flanagan 2002

Learning JavaScript Design Patterns Addy Osmani 2012-07-08 With Learning JavaScript Design Patterns, you'll learn how to write beautiful, structured, and maintainable JavaScript by

applying classical and modern design patterns to the language. If you want to keep your code efficient, more manageable, and up-to-date with the latest best practices, this book is for you. Explore many popular design patterns, including Modules, Observers, Facades, and Mediators. Learn how modern architectural patterns—such as MVC, MVP, and MVVM—are useful from the perspective of a modern web application developer. This book also walks experienced JavaScript developers through modern module formats, how to namespace code effectively, and other essential topics. Learn the structure of design patterns and how they are written Understand different pattern categories, including creational, structural, and behavioral Walk through more than 20 classical and modern design patterns in JavaScript Use several options for writing modular code—including the Module pattern, Asynchronous Module Definition (AMD), and CommonJS Discover design patterns implemented in the jQuery library Learn popular design patterns for writing maintainable jQuery plug-ins "This book should be in every JavaScript developer's hands. It's the go-to book on JavaScript patterns that will be read and referenced many times in the future."—Andrée Hansson, Lead Front-End Developer, presis!

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

Developing Backbone.js Applications Addy Osmani 2013-05-10 If you want to build your site's frontend with the single-page application (SPA) model, this hands-on book shows you how to get the job done with Backbone.js. You'll learn how to create structured JavaScript applications, using Backbone's own flavor of model-view-controller (MVC) architecture. Start with the basics of MVC, SPA, and Backbone, then get your hands dirty building sample applications—a simple Todo list app, a RESTful book library app, and a modular app with Backbone and RequireJS. Author Addy Osmani, an engineer for Google's Chrome team, also demonstrates advanced uses of the framework. Learn how Backbone.js brings MVC benefits to the client-side Write code that can be easily read, structured, and extended Work with the Backbone.Marionette and Thorax extension frameworks Solve common problems you'll encounter when using Backbone.js Organize your code into modules with AMD and RequireJS Paginate data for your Collections with the Backbone.Paginator plugin Bootstrap a new Backbone.js application with boilerplate code Use Backbone with jQuery Mobile and resolve routing problems between the two Unit-test your Backbone apps with Jasmine, QUnit, and SinonJS

HTML & CSS Jon Duckett 2014-02-19

CSS Secrets Lea Verou 2016-10-21 Die international bekannte CSS-Expertin Lea Verou stellt in CSS Secrets 47 neue und inspirierende Techniken und Tipps vor, mit denen Sie als CSS-Entwickler typische Webdesign-Probleme lösen können. Auch wenn Designprinzipien und UX-Verbesserungen beschrieben werden, geht es in diesem Buch in erster Linie darum, Webdesign-Probleme mit Code zu lösen. Über die konkreten Tipps hinaus profitieren Sie vor allem von Leas ausgeprägtem analytischem Talent. Durch ein Studium der verschiedensten Techniken werden Sie Ihre Fähigkeit, wartbaren, flexiblen und standardkonformen DRY-Code ("Don't Repeat Yourself") zu schreiben, entscheidend verbessern. Lea Verou - als Vortragende auf mehr als 60 Webkonferenzen international bekannt - präsentiert in diesem Workshop herausragendes CSS-Know-how. Das Buch ist für CSS-Entwickler mit guten und fortgeschrittenen Kenntnissen geeignet und deckt folgende Themen ab: Hintergründe & Rahmen - Formen - Visuelle Effekte - Typografie - User Experience - Struktur & Layout - Übergänge & Animationen

Geheimnisse eines JavaScript-Ninjas Resig/Bibeault 2014-02-24 Bewährte Methoden bei der Entwicklung einer JavaScript-Bibliothek Anspruchsvolle Features von JavaScript Ausführliche Beschreibung browserübergreifender Programmierung Aus dem Inhalt: Assertionen und Debugging Funktionen und Objekte Closures Objektorientierung und Prototypen Reguläre Ausdrücke Umgang mit Threads und Timern Codeauswertung zur Laufzeit Die with-Anweisung Cross-Browser-Strategien Attribute, Eigenschaften und CSS Umgang mit Ereignissen Manipulation des DOMs CSS-Selector-Engines Anwendungen und Bibliotheken aus der richtigen Perspektive betrachtet Modernes JavaScript-Design Problemlösungen für die browserübergreifende Entwicklung Das Web ist heute ohne JavaScript undenkbar, doch seit der Entstehung dieser Scriptsprache hat sich

einiges getan. Dieses Buch stellt moderne JavaScript-Konzepte vor, die für alle Webentwickler von Nutzen sind, die Ajax und JavaScript-Bibliotheken für interaktive Webseiten einsetzen. Der JavaScript-Experte John Resig, Autor der bekannten jQuery-Bibliothek, vermittelt im Buch das Insiderwissen der besten JavaScript-Programmierer. Das Buch richtet sich an fortgeschrittene Anfänger und weist dem Leser den Weg zur Programmierung moderner JavaScript-Anwendungen in drei Stufen: Entwurf, Entwicklung sowie Pflege und Wartung des Codes. Zunächst wird die Grundlage fortgeschrittenen JavaScript-Wissens gelegt. Danach lernt der Leser den Aufbau einer JavaScript-Bibliothek kennen: Hier werden die vielfältigen Aufgaben erläutert sowie Entwicklungsstrategien und Lösungsansätze aus der Praxis vorgestellt. Und natürlich werden auch die Vorgehensweisen zur Erstellung zukunftssicherer Codes thematisiert. Das Buch versetzt den Leser in die Lage, ausgezeichnete JavaScript-Anwendungen zu programmieren, eigene Bibliotheken zu schreiben und die verfügbaren JavaScript-Bibliotheken optimal zu verwenden. Über die Autoren: John Resig ist anerkannter JavaScript-Experte und Autor der JavaScript-Bibliothek jQuery. Bear Bibeault ist Webentwickler und Co-Autor von drei weiteren Büchern. Von zwei Meistern ihrer Zunft: über die Kunst, effektives browserübergreifendes JavaScript zu erschaffen. Glenn Stokol, Oracle Corporation Ganz nach der jQuery-Devise "Weniger Code schreiben, mehr erreichen". André Roberge, Universität Sainte-Anne Spannende und originelle Techniken. Scott Sauyet, Four Winds Software Wenn Sie dieses Buch gelesen haben, werden Sie nie wieder blindlings ein Codefragment übernehmen und sich fragen, wie es funktioniert - sondern verstehen, warum es funktioniert. Joe Litton, Collaborative Software Developer, JoeLitton.net Bringt Ihr JavaScript auf meisterliches Niveau. Christopher Haupt, greenstack.com

Generative Gestaltung Hartmut Bohnacker 2009

Implementation Patterns - Studentenausgabe Kent Beck 2010

jQuery für Dummies Lynn Beighley 2012 Sie möchten Ihre Webseiten mit schicken Menüs, Animationen, Bildergalerien oder schlicht: mit allen Schikanen ausstatten? Dann sind Sie hier genau richtig! Lynn Beighley zeigt Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie das beliebte JavaScript-Framework jQuery für Ihre Zwecke einsetzen. Durch die vielen anschaulichen Beispiele werden Sie sich schnell zurechtfinden, auch wenn Sie vorher noch nie programmiert haben. Grundlegende Kenntnisse in HTML und CSS sind von Vorteil.

HTML5 kurz & gut Jennifer Niederst Robbins 2014-03-12 Diese Kurzreferenz ist der optimale Begleiter für alle Webdesigner und -entwickler, die Wert darauf legen, standardkonforme Websites zu erstellen. Das Buch eignet sich hervorragend zum Nachschlagen und bietet einen strukturierten Überblick über alle HTML-Tags und ihre Attribute. Für diese 5. Auflage wurde es komplett überarbeitet und basiert auf den aktuellen HTML5-Spezifikationen. HTML5 - kurz & gut enthält eine alphabetische Übersicht über alle HTML-Elemente, die Ihnen die Suche nach bestimmten Tags und Attributen so einfach wie möglich macht. Weitere nützliche Listen und kurze Codebeispiele runden das Buch ab.

HTML 4 für Dummies Ed Tittel 2008 HTML-Code formt Webseiten, gibt ihnen Inhalt, Struktur und Farbe. Daher kommt Sie um HTML-Wissen kaum herum, wenn Sie eine eigene Webseite auf die Beine stellen möchten. Ed Tittel und Mary Burmeister zeigen Ihnen in diesem Buch, woraus HTML (und sein Nachfolger XHTML) besteht und wie es eingesetzt wird. Anstatt Vokabeln lernen Sie bei dieser Auszeichnungssprache Tags, Frames und Links. Wie eine Seite übersichtlich aufgebaut, farblich gestaltet und mit Bildern ausgestattet wird, ist nur der Beginn. Auch der Einsatz von Cascading Style Sheets und JavaScript, das eine Interaktion mit dem Nutzer ermöglicht, wird Ihnen erklärt.

Neuronale Netze selbst programmieren Tariq Rashid 2017-05-24 Neuronale Netze sind Schlüsselemente des Deep Learning und der Künstlichen Intelligenz, die heute zu Erstaunlichem in der Lage sind. Sie sind Grundlage vieler Anwendungen im Alltag wie beispielsweise Spracherkennung, Gesichtserkennung auf Fotos oder die Umwandlung von Sprache in Text. Dennoch verstehen nur wenige, wie neuronale Netze tatsächlich funktionieren. Dieses Buch nimmt Sie mit auf eine unterhaltsame Reise, die mit ganz einfachen Ideen beginnt und Ihnen Schritt für Schritt zeigt, wie neuronale Netze arbeiten: - Zunächst lernen Sie die mathematischen Konzepte kennen, die den neuronalen Netzen zugrunde liegen. Dafür brauchen Sie keine tieferen Mathematikkenntnisse, denn alle mathematischen Ideen werden behutsam und mit vielen Illustrationen und Beispielen erläutert. Eine Kurzeinführung in die Analysis unterstützt Sie dabei. - Dann geht es in die Praxis: Nach einer Einführung in die populäre und leicht zu lernende Programmiersprache Python bauen Sie allmählich Ihr eigenes neuronales Netz mit Python auf. Sie bringen ihm bei, handgeschriebene Zahlen zu erkennen, bis es eine Performance wie ein professionell entwickeltes Netz erreicht. - Im nächsten Schritt tunen Sie die Leistung Ihres neuronalen Netzes so weit, dass es eine Zahlenerkennung von 98 % erreicht

- nur mit einfachen Ideen und simplem Code. Sie testen das Netz mit Ihrer eigenen Handschrift und werfen noch einen Blick in das mysteriöse Innere eines neuronalen Netzes. - Zum Schluss lassen Sie das neuronale Netz auf einem Raspberry Pi Zero laufen. Tariq Rashid erklärt diese schwierige Materie außergewöhnlich klar und verständlich, dadurch werden neuronale Netze für jeden Interessierten zugänglich und praktisch nachvollziehbar.

Clean Code - Refactoring, Patterns, Testen und Techniken für sauberen Code Robert C. Martin 2013-12-18
h2> Kommentare, Formatierung, Strukturierung Fehler-Handling und Unit-Tests
Zahlreiche Fallstudien, Best Practices, Heuristiken und Code Smells
Clean Code - Refactoring, Patterns, Testen und Techniken für sauberen Code
Aus dem Inhalt: Lernen Sie, guten Code von schlechtem zu unterscheiden
Sauberen Code schreiben und schlechten Code in guten umwandeln
Aussagekräftige Namen sowie gute Funktionen, Objekte und Klassen erstellen
Code so formatieren, strukturieren und kommentieren, dass er bestmöglich lesbar ist
Ein vollständiges Fehler-Handling implementieren, ohne die Logik des Codes zu verschleiern
Unit-Tests schreiben und Ihren Code testgesteuert entwickeln
Selbst schlechter Code kann funktionieren. Aber wenn der Code nicht sauber ist, kann er ein Entwicklungsunternehmen in die Knie zwingen.
Jedes Jahr gehen unzählige Stunden und beträchtliche Ressourcen verloren, weil Code schlecht geschrieben ist. Aber das muss nicht sein. Mit Clean Code präsentiert Ihnen der bekannte Software-Experte Robert C. Martin ein revolutionäres Paradigma, mit dem er Ihnen aufzeigt, wie Sie guten Code schreiben und schlechten Code überarbeiten.
Zusammen mit seinen Kollegen von Object Mentor destilliert er die besten Praktiken der agilen Entwicklung von sauberem Code zu einem einzigartigen Buch. So können Sie sich die Erfahrungswerte der Meister der Software-Entwicklung aneignen, die aus Ihnen einen besseren Programmierer machen werden - anhand konkreter Fallstudien, die im Buch detailliert durchgearbeitet werden.
Sie werden in diesem Buch sehr viel Code lesen. Und Sie werden aufgefordert, darüber nachzudenken, was an diesem Code richtig und falsch ist. Noch wichtiger: Sie werden herausgefordert, Ihre professionellen Werte und Ihre Einstellung zu Ihrem Beruf zu überprüfen.
Clean Code besteht aus drei Teilen: Der erste Teil beschreibt die Prinzipien, Patterns und Techniken, die zum Schreiben von sauberem Code benötigt werden. Der zweite Teil besteht aus mehreren, zunehmend komplexeren Fallstudien. An jeder Fallstudie wird aufgezeigt, wie Code gesäubert wird - wie eine mit Problemen behaftete Code-Basis in eine solide und effiziente Form umgewandelt wird. Der dritte Teil enthält den Ertrag und den Lohn der praktischen Arbeit: ein umfangreiches Kapitel mit Best Practices, Heuristiken und Code Smells, die bei der Erstellung der Fallstudien zusammengetragen wurden. Das Ergebnis ist eine Wissensbasis, die beschreibt, wie wir denken, wenn wir Code schreiben, lesen und säubern. Dieses Buch ist ein Muss für alle Entwickler, Software-Ingenieure, Projektmanager, Team-Leiter oder Systemanalytiker, die daran interessiert sind, besseren Code zu produzieren.
Über den Autor: Robert C. »Uncle Bob« Martin entwickelt seit 1970 professionell Software. Seit 1990 arbeitet er international als Software-Berater. Er ist Gründer und Vorsitzender von Object Mentor, Inc., einem Team erfahrener Berater, die Kunden auf der ganzen Welt bei der Programmierung in und mit C++, Java, C#, Ruby, OO, Design Patterns, UML sowie Agilen Methoden und eXtreme Programming helfen.

Entwurfsmuster Erich Gamma 2004

Einführung in die Programmierung mit Java Robert Sedgewick 2011

JavaScript kurz & gut David Flanagan 2012-07
JavaScript ist eine mächtige, objektorientierte Skriptsprache, deren Code in HTML-Seiten eingebettet und vom Browser interpretiert und ausgeführt wird. Richtig eingesetzt, eignet sie sich aber auch für die Programmierung komplexer Anwendungen und hat im Zusammenhang mit HTML5 noch einmal an Bedeutung gewonnen. Diese Kurzreferenz ist ein Auszug aus der überarbeiteten und ergänzten Neuauflage von JavaScript - Das umfassende Referenzwerk, 6. Auflage, der JavaScript-Bibel schlechthin.
JavaScript kurz & gut befasst sich in den ersten neun Kapiteln mit der neuesten Version des Sprachkerns (ECMAScript 5) und behandelt die Syntax der Sprache, Typen, Werte, Variablen, Operatoren und Anweisungen sowie Objekte, Arrays, Funktionen und Klassen. All dies ist nicht nur für die Verwendung von JavaScript in Webbrowsern, sondern auch beim Einsatz von Node auf der Serverseite relevant. In den folgenden fünf Kapiteln geht es um die Host-Umgebung des Webbrowsers. Es wird erklärt, wie Sie clientseitiges JavaScript für die Erstellung dynamischer Webseiten und -applikationen verwenden und mit JavaScript auf die HTML5-APIs zugreifen. Diese Kapitel liefern Informationen zu den wichtigsten Elementen von clientseitigem JavaScript: Fenster, Dokumente, Elemente, Stile, Events, Netzwerke und Speicherung.

jQuery von Kopf bis Fuß Ryan Benedett 2012-06-01
Was können Sie mit diesem Buch lernen? Haben Sie sich jemals ein jQuery-Buch gewünscht, für das Sie keine JavaScript-Kenntnisse brauchen? Haben Sie schon davon gehört, dass jQuery Ihnen helfen kann, Websites und

-applikationen interaktiver zu machen, ohne so recht zu wissen, wo Sie anfangen sollten? jQuery von Kopf bis Fuß ist Ihr Express-Ticket für die Erstellung interaktiver Websites, die sich wie richtige Applikationen anfühlen. Was ist an diesem Buch so besonders? Wir sind der Meinung, Ihre Zeit ist zu kostbar, als sie mit dem Kampf um neues Wissen zu verschwenden. Neueste Erkenntnisse aus Kognitionswissenschaften und Lerntheorie wurden eingesetzt, um eine Lernerfahrung zu schaffen, die mehrere Sinne anspricht. Anstelle von Textwüsten, die vielleicht als Schlafmittel taugen, verwendet jQuery von Kopf bis Fuß ein Format mit vielen visuellen Reizen, wodurch Sie sich die Inhalte fast schon direkt ins Hirn laden können. Lernen Sie die Grundlagen von jQuery, inklusive Selektoren, Effekten und Animationen. Manipulieren Sie das DOM mit Leichtigkeit und Präzision. Meistern Sie wichtige JavaScript-Konzepte wie Funktionen, Objekte, Variablen und mehr. Kombinieren Sie jQuery, Ajax und PHP, um daraus ansprechende, interaktive Web-Applikationen zu erstellen.

Core Servlets und Java Server Pages. Marty Hall 2004

Ajax in action Dave Crane 2006

HTML5 Bruce Lawson 2011

Hands-On Sencha Touch 2 Lee Boonstra 2014-07-14 Get hands-on experience building speedy mobile web apps with Sencha Touch 2.3, the user interface JavaScript framework built specifically for the mobile Web. With this book, you'll learn how to build a complete touch application, called Find a Cab, that has the look and feel of a native app on Android, iOS, Windows, and BlackBerry devices. In the process, you'll work with Sencha's model-view-controller (MVC) components for form handling, styling, integration with outside data, and other elements. The Sencha Touch learning curve can be steep, but if you're familiar with JavaScript, HTML5, CSS3, and JSON, this guide will get you up to speed through real-world examples. Learn the fundamentals, including the class and layout systems Use the Sencha MVC architecture to structure your code Implement data models and stores, and create an event controller Make remote connections by implementing server proxies Save data offline by implementing client proxies Work with view components such as maps, lists, and floating panels Implement and handle forms, and construct a custom theme Create production and native build packages

Modernes C++: Concurrency meistern Rainer Grimm 2018-06-11 Concurrency mit modernem C++ ist eine Reise durch die bestehende und die zukünftige Nebenläufigkeit in C++. Das Buch erklärt Ihnen die Details zu Nebenläufigkeit in modernem C++ und gibt Ihnen mehr als 100 lauffähige Programme. Damit können Sie die Theorie mit der Praxis verknüpfen um den optimalen Nutzen aus dem Buch zu ziehen. Nebenläufigkeit, Parallelität, Gleichzeitigkeit • C++11 und C++14 besitzen die elementaren Bausteine, um nebenläufige und parallele Programme zu schreiben. • Mit C++17 stehen die parallelen Algorithmen der Standard Template Library (STL) vor der Tür. Das heißt, dass die meisten der Algorithmen der STL sequentiell, parallel oder vektorisiert ausgeführt werden können. • Die Geschichte in C++ geht aber weiter. Dank C++20 können wir auf erweiterte Futures, Coroutinen, Transaktionen und noch viel mehr hoffen. Für C++ Entwickler, die ihr Niveau rund um Gleichzeitigkeit auf das nächste Niveau heben wollen. Gleichzeitigkeit ist neben Security und Verteilung eine der Schlüsselherausforderung der Softwareentwicklung der nächsten mindestens 10 Jahre.

JavaScript David Sawyer McFarland 2009 Die Zeiten, als Websites allein aus Texten und Bildern bestanden, sind längst vorbei. Nutzer von Webangeboten erwarten inzwischen nutzerfreundliche Formulare, eine elegante Navigation, Bookmark-fähige Stadtpläne oder interaktive Fotogalerien. Hinter vielen dieser Features verbirgt sich JavaScript - ein guter Grund also, sich mit der beliebtesten Skriptsprache des Webs zu beschäftigen. Dieses Buch vermittelt auf verständliche Art den Aufbau und die Arbeitsweise der Sprache und richtet sich explizit an Nicht-Programmierer, die ihren Sites Interaktivität einhauchen wollen. Erste Schritte mit JavaScript Lernen Sie Struktur und Syntax der Sprache kennen und schreiben Sie von Anfang an gut strukturierte Skripten, die sich nahtlos in Ihre Website einfügen. Machen Sie Ihre Website attraktiver Peppen Sie Ihre Site mit einer JavaScript-gestützten Benutzeroberfläche, einem Kalender-Widget, der Einbindung eines Stadtplans oder anderen interaktiven Elementen auf. Ersparen Sie sich Arbeit mit jQuery Sie brauchen das Rad nicht neu zu erfinden, um bestimmte Skript-Aufgaben zu lösen. Nutzen Sie lieber die Vorzüge der JavaScript-Bibliothek jQuery. Verschanken Sie Ihre Site mit Ajax Verbessern Sie die Kommunikation mit dem Webserver und aktualisieren Sie nur die Teile der Seite, die sich durch das Userverhalten verändert haben. Nutzen Sie den Beispielcode zum Buch Passen Sie den Code, den Sie von der Verlagswebsite herunterladen können, an Ihre eigenen Bedürfnisse an.

Stylin' with CSS Charles Wyke-Smith 2008

Die Xbox hacken. Andrew Huang 2004

JavaScript - Schritt für Schritt Steve Suehring 2011

JavaScript & jQuery Jon Duckett 2015-01-14

JavaScript David Flanagan 2007 JavaScript ist eine mächtige, objektorientierte Skriptsprache, deren Code in HTML-Seiten eingebettet und vom Browser interpretiert und ausgeführt wird. Im Zusammenhang mit Ajax kommt JavaScript immer häufiger bei der Programmierung komplexer Anwendungen z.

Das Beste an JavaScript Douglas Crockford 2008 Douglas Crockford stellt in diesem E-Book ein Subset an Features zusammen, deren Einsatz er uneingeschränkt empfehlen kann. Dabei benennt er auch die Facetten der Sprache, die gar nicht oder nur mit Umwegen funktionieren. Er analysiert JavaScript und unterscheidet klar zwischen guten, schlechten und furchtbaren JavaScript-Features. Freuen Sie sich auf pointierte Statements zu Funktionen, schwacher und strenger Typisierung, dynamischen Objekten, dem auf globalen Variablen basierenden Programmiermodell u.v.m. Begleiten Sie den Autor bei seiner analytischen Tour de Force durch die verschiedenen Komponenten von JavaScript. Am Ende werden Sie anders über Objekte und Funktionen, Vererbung, Arrays, reguläre Ausdrücke und Methoden denken und JavaScript klüger für Ihre Zwecke nutzen. Das Beste an JavaScript richtet sich an fortgeschrittene Leser, die bereits Kenntnisse in JavaScript oder einer anderen Programmiersprache mitbringen.