

Programmer En Java Claude Delannoy 9e Edition

Thank you very much for downloading **Programmer En Java Claude Delannoy 9e Edition**. Maybe you have knowledge that, people have search numerous times for their chosen books like this Programmer En Java Claude Delannoy 9e Edition, but end up in infectious downloads. Rather than reading a good book with a cup of coffee in the afternoon, instead they cope with some malicious bugs inside their computer.

Programmer En Java Claude Delannoy 9e Edition is available in our digital library an online access to it is set as public so you can download it instantly. Our digital library spans in multiple locations, allowing you to get the most less latency time to download any of our books like this one. Merely said, the Programmer En Java Claude Delannoy 9e Edition is universally compatible with any devices to read

<i>Programmer En Java Claude Delannoy 9e Edition</i>	<i>2022-06-08</i>
LOGAN SINGH	

Programmer en Java Editions Eyrolles

150 exercices corrigés pour maîtriser le langage C++ Complément idéal de Programmer en langage C++, du même auteur, cet ouvrage vous propose 150 exercices corrigés et commentés pour mieux assimiler la syntaxe de base du C++ (types et opérateurs, instructions de contrôle, fonctions, tableaux, pointeurs...) et les concepts objet du langage. Les exercices proposés vous permettront de vous forger une véritable méthodologie de conception de vos propres classes C++. Vous saurez notamment décider du bien-fondé de la surdéfinition de l'opérateur d'affectation ou du constructeur par recopie, tirer parti de l'héritage (simple ou multiple), créer vos propres bibliothèques de classes, exploiter les possibilités offertes par les patrons de fonctions et de classes, etc. Chaque chapitre débute par un rappel de cours suivi de plusieurs exercices de difficulté croissante. Les corrigés sont tous présentés suivant le même canevas : analyse détaillée du problème, solution sous forme de programme avec exemple de résultat d'exécution, justification des choix opérés - car il n'y a jamais de solution unique à un problème donné ! - et, si besoin, commentaires sur les points délicats et suggestions sur les extensions possibles du programme. Le code source des corrigés est fourni sur le site www.editions-eyrolles.com. À qui s'adresse ce livre ? Aux étudiants des cursus universitaires (DUT, licence, master), ainsi qu'aux élèves des écoles d'ingénieur. À tout programmeur ayant déjà une expérience de la programmation (C, Python, Java, PHP...) et souhaitant s'initier au langage C++.

S'initier à la programmation et à l'orienté objet Prentice Hall

Discover how algorithms shape and impact our digital world All data, big or small, starts with algorithms. Algorithms are mathematical equations that determine what we see—based on our likes, dislikes, queries, views, interests, relationships, and more—online. They are, in a sense, the electronic gatekeepers to our digital, as well as our physical, world. This book demystifies the subject of algorithms so you can understand how important they are business and scientific decision making. Algorithms for Dummies is a clear and concise primer for everyday people who are interested in algorithms and how they impact our digital lives. Based on the fact that we already live in a world where algorithms are behind most of the technology we use, this book offers eye-opening information on the pervasiveness and importance of this mathematical science—how it plays out in our everyday digestion of news and entertainment, as well as in its influence on our social interactions and consumerism. Readers even learn how to program an algorithm using Python! Become well-versed in the major areas comprising algorithms Examine the incredible history behind algorithms Get familiar with real-world applications of problem-solving procedures Experience hands-on development of an algorithm from start to finish with Python If you have a nagging curiosity about why an ad for that hammock you checked out on Amazon is appearing on your Facebook page, you'll find Algorithm for Dummies to be an enlightening introduction to this integral realm of math, science, and business.

Programmer en Java John Wiley & Sons

For more than a century, original music has been composed for the cinema. From the early days when live music accompanied silent films to the present in which a composer can draw upon a full orchestra or a lone synthesizer to embody a composition, music has been an integral element of most films. By the late 1930s, movie studios had established music departments, and some of the greatest names in film music emerged during Hollywood’s Golden Age, including Alfred Newman, Max Steiner, Dimitri Tiomkin, and Bernard Herrmann. Over the decades, other creators of screen music offered additional memorable scores, and some composers—such as Henry Mancini, Randy Newman, and John Williams—have become household names. The Encyclopedia of Film Composers features entries on more than 250 movie composers from around the world. It not only provides facts about these artists but also explains what makes each composer notable and discusses his or her music in detail. Each entry includes Biographical material Important dates Career highlights Analysis of the composer’s musical style Complete list of movie credits This book brings recognition to the many men and women who have written music for movies over the past one hundred years. In addition to composers from the United States and Great Britain, artists from dozens of other countries are also represented. A rich resource of movie music history, The Encyclopedia of Film Composers will be of interest to fans of cinema in general as well as those who want to learn more about the many talented individuals who have created memorable scores.

Programmer en langage C Sterling Publishing Company, Inc.

Acquérir une parfaite maîtrise du C++ et de la programmation objet Programmer en langage C++ s'est imposé au fil de ses huit éditions successives comme la référence en langue française sur le C+ +. Il s'adresse aussi bien aux étudiants en programmation qu'aux développeurs professionnels souhaitant se former à ce langage ou en approfondir la maîtrise. Après une présentation détaillée de la syntaxe de base du langage (types de données, opérateurs, instructions de contrôle, fonctions, tableaux, pointeurs...), l'auteur insiste tout particulièrement sur la bonne compréhension des concepts objet et sur l'acquisition de méthodes de programmation rigoureuses. L'ouvrage couvre tous les aspects du langage et de sa bibliothèque standard (STL ou Standard Template Library), et traite en profondeur des points les plus délicats auxquels est confronté un programmeur C+ + lors de la création de ses propres classes et de la conception d'applications professionnelles. Un chapitre est dédié aux design patterns en C+ +. Cette 9e

édition présente au fil du texte les nouveautés introduites par C+ +11, C+ + 14 et C+ +17, qui ont transformé le très classique C++ en un langage plus moderne. Une nouvelle annexe de 50 pages explique en profondeur les modifications apportées par ces trois dernières versions de la norme ISO. Chaque notion nouvelle et chaque fonction du langage est illustrée de programmes complets dont le code source est fourni sur le site www.editions-eyrolles.com. Tout au long de l'ouvrage, des notes soulignent les différences majeures entre le C++ et Java, de manière à établir des passerelles entre les deux langages. À qui s'adresse ce livre ? Aux étudiants de cursus universitaires (DUT, licence, master), ainsi qu'aux élèves des écoles d'ingénieurs. À tout programmeur ayant déjà une expérience de la programmation (C, C#, Java, Python, PHP...) et souhaitant s'initier au langage C++.

Programmer en langage C++ Editions Eyrolles

Acquérir une parfaite maîtrise du C++ et de la programmation objet Les versions C++11, C++14 et C++17 ont apporté au langage C++ plus que de nouvelles fonctionnalités : une nouvelle façon de programmer. Dès lors, une refonte complète du classique Programmer en langage C++ de Claude Delannoy s'imposait. C'est à cette tâche que s'est attelé l'auteur à l'occasion de cette 10e édition de l'ouvrage, en réécrivant les exemples de code et en préconisant de bonnes pratiques de programmation dans l'esprit de ce C++ moderne. L'ouvrage ainsi remanié commence par une présentation détaillée de la syntaxe de base du langage, s'appuyant dès que possible sur les structures de données de la bibliothèque standard (types string et vector) et sur la déclaration automatique (C++11). Puis il expose les techniques de gestion dynamique basées sur les "pointeurs intelligents" introduits par C++11 et C++14. L'auteur insiste ensuite sur la bonne compréhension des concepts objet et de la programmation générique à l'aide des "patrons". Un chapitre est consacré à la "sémantique de déplacement" introduite par C+ +11. Plusieurs chapitres sont dédiés aux conteneurs et aux algorithmes de la STL (Standard Template Library). Les nouveautés de C++20 (concepts et contraintes, modules, coroutines...) sont présentées en annexe. Chaque notion nouvelle et chaque fonction du langage est illustrée de programmes complets écrits en C+ + moderne, dont le code source est fourni sur le site www.editions-eyrolles.com. Un équivalent en C++03 est proposé quand nécessaire pour les lecteurs amenés à exploiter d'anciens programmes. À qui s'adresse ce livre ? Aux étudiants de cursus universitaires (DUT, licence, master), ainsi qu'aux élèves des écoles d'ingénieurs. À tout programmeur ayant déjà une expérience de la programmation (C, C#, Java, Python, PHP...) et souhaitant s'initier au langage C++.

Programmer en langage C++ Editions Eyrolles

Demystify the challenge of drawing the human figure by applying the tricks and methods found here. Begin by acquiring a solid foundation in the body and its components. Move on to techniques for establishing proportion, a key concern in any well-constructed drawing.

Les Livres disponibles Editions Eyrolles

Acquérir une parfaite maîtrise du C++ et de la programmation objet Programmer en langage C++ s'est imposé au fil de ses sept éditions successives comme la référence en langue française sur le C++ . Il s'adresse aussi bien aux étudiants en programmation qu'aux développeurs professionnels souhaitant se former à ce langage ou en approfondir la maîtrise. Après une présentation détaillée de la syntaxe de base du langage (types de données, opérateurs, instructions de contrôle, fonctions, tableaux, pointeurs...), l'auteur insiste tout particulièrement sur la bonne compréhension des concepts objet et sur l'acquisition de méthodes de programmation rigoureuses. L'ouvrage couvre tous les aspects du langage et de sa bibliothèque standard (STL ou Standard Template Library), et traite en profondeur des points les plus délicats auxquels est confronté un programmeur C++ lors de la création de ses propres classes et de la conception d'applications professionnelles. Cette 8e édition inclut un nouveau chapitre d'introduction aux design patterns en C++, ainsi qu'une annexe sur les extensions apportées par la nouvelle version de la norme ISO, connue sous le nom C++0x, dont la publication finale est imminente. Chaque notion nouvelle et chaque fonction du langage est illustrée de programmes complets dont le code source est fourni sur le site www.editions-eyrolles.com. Tout au long de l'ouvrage, des notes soulignent les différences majeures entre le C++ et Java, de manière à établir des passerelles entre les deux langages.

Programmer en Java Wrox

Dans cet ouvrage, Claude Delannoy applique au langage Java la démarche pédagogique qui a fait le succès de ses livres sur le C et le C++ . Il insiste tout particulièrement sur la bonne compréhension des concepts objet et sur l'acquisition de méthodes de programmation rigoureuses. L'apprentissage du langage se fait en quatre étapes : apprentissage de la syntaxe de base, maîtrise de la programmation objet en Java, initiation à la programmation graphique et événementielle avec la bibliothèque Swing, introduction au développement Web avec les servlets Java, les JSP et JDBC. L'ouvrage met l'accent sur les apports des versions 5 à 8 de Java Standard Edition : programmation générique, types énumérés, annotations... Un chapitre est dédié aux design patterns en Java et cette 9e édition comporte deux chapitres supplémentaires sur des nouveautés majeures de Java 8 : les streams et les expressions lambda ; la gestion du temps, des dates et des heures. Chaque notion nouvelle et chaque fonction du langage sont illustrées de programmes complets dont le code source est en libre téléchargement sur le site www.editions-eyrolles.com. À qui s'adresse ce livre ? Aux étudiants de licence et de master, ainsi qu'aux élèves d'écoles d'ingénieurs. À tout programmeur ayant déjà une expérience de la programmation (Python, PHP, C/C++, C#....) et souhaitant s'initier au langage Java.

Algorithms For Dummies Editions Eyrolles

The top-selling beginning Java book is now fully updated for Java 7! Java is the platform-independent, object-oriented programming language used for developing web and mobile applications. The revised version offers new functionality and features that have programmers excited, and this popular guide covers them all. This book helps programmers create basic Java objects and learn when they can reuse existing code. It's just what inexperienced Java developers need to get going quickly with Java 2 Standard Edition 7.0 (J2SE 7.0) and Java Development Kit 7.0 (JDK 7). Explores how the new version of Java offers more robust functionality and new features such as closures to keep Java competitive with more syntax-friendly languages like Python and Ruby Covers object-oriented programming basics with Java, code reuse, the essentials of creating a Java program using the new JDK 7, creating basic Java objects, and new Eclipse features A companion web site offers all code from the book and bonus chapters Written by a Java trainer, Java For Dummies, 5th Edition will enable even novice programmers to start creating Java applications quickly and easily.

Exercices en Java Editions Eyrolles

175 exercices corrigés pour maîtriser Java Conçu pour les étudiants en informatique, ce recueil d'exercices corrigés est le complément idéal de Programmer en Java du même auteur ou de tout autre ouvrage d'initiation au langage Java. Cette quatrième édition prend en compte les nouveautés de Java 8 avec, en particulier, un chapitre dédié aux expressions lambda et aux streams. Les 175 exercices sont classés par thème en 18 chapitres. Chaque chapitre débute par la liste des notions nécessaires à la résolution des exercices (section Prérequis). Certains exercices portent sur une notion précise indiquée dans l'énoncé. D'autres, appelés exercices de synthèse, font appel à la mise en oeuvre de plusieurs notions étudiées dans les exercices ou chapitres précédents, et nécessitent donc un effort de réflexion plus fourni. Chaque énoncé d'exercice est suivi d'une ou plusieurs solutions détaillées. Leur code source est fourni sur le site www.editions-eyrolles.com. A qui s'adresse ce livre ? Aux étudiants en cursus universitaire (DUT, licence, master, MIAGE), ainsi qu'aux élèves des écoles d'ingénieurs. À tout programmeur ayant déjà une expérience de la programmation (Python, PHP, C/C++...) et souhaitant s'initier au langage Java.

EXERCICES EN JAVA 4E EDITION. John Wiley & Sons

Acquérir rapidement une parfaite maîtrise des techniques de programmation et savoir s'adapter facilement à tout nouveau langage Conçu pour les débutants en programmation, cet ouvrage commence par un apprentissage progressif et rigoureux des notions de programmation procédurale communes à tous les langages (types de données, variables, opérateurs, instructions de contrôle, fonctions, tableaux...), avant d'aborder les notions propres aux langages orientés objet. L'auteur utilise, pour faciliter l'assimilation des concepts, un pseudo-code complet mais simple d'accès, qui évite de se perdre dans les spécificités de tel ou tel langage. Chaque notion est d'abord présentée à l'aide du pseudo-code, avant d'être illustrée d'exemples d'implémentation en langages C, C++, C#, Java et PHP. De nombreux exercices corrigés permettent au lecteur de contrôler ses connaissances à chaque étape de l'apprentissage. À qui s'adresse ce livre ? Aux étudiants en 1ère année de cursus informatique (BTS, DUT, licences, écoles d'ingénieur). Aux autodidactes ou professionnels de tous horizons souhaitant s'initier à la programmation. A tous ceux qui ont appris un langage "sur le tas" et ressentent le besoin d'approfondir leurs connaissances pour gagner en efficacité et en qualité et s'adapter plus facilement à de nouveaux langages. Aux enseignants et formateurs à la recherche d'une méthode pédagogique et d'un support de cours structuré pour enseigner la programmation à des débutants. Sur le site www.editions-eyrolles.com Dialoguez avec l'auteur Téléchargez le code source des exemples du livre

Livres hebdo Createspace Independent Publishing Platform

De la programmation objet en Java au développement d'applications Web Dans cet ouvrage, Claude Delannoy applique au langage Java la démarche pédagogique qui a fait le succès de ses livres sur le C et le C++. Il insiste tout particulièrement sur la bonne compréhension des concepts objet et sur l'acquisition de méthodes de programmation rigoureuses. L'apprentissage du langage se fait en quatre étapes : apprentissage de la syntaxe de base, maîtrise de la programmation objet en Java, initiation à la programmation graphique et événementielle avec la bibliothèque Swing, introduction au développement Web avec les servlets Java et les JSP. L'ouvrage met l'accent sur les apports des versions 5 et 6 de Java Standard Edition : programmation générique, types énumérés, annotations... Un chapitre est dédié aux design patterns en Java et cette 8e édition prend en compte les principaux changements apportés par Java 7 : emploi de chaînes dans l'instruction switch, gestion des catch multiples, gestion automatique des ressources dans un bloc try, nouvelles possibilités de gestion de flux avec NIO.2. Chaque notion nouvelle et chaque fonction du langage sont illustrées de programmes complets dont le code source est en libre téléchargement sur le site www.editions-eyrolles.com. À qui s'adresse ce livre ? Aux étudiants de licence et de master, ainsi qu'aux élèves d'écoles d'ingénieurs. À tout programmeur ayant déjà une expérience de la programmation (PHP, Python, C/C++, C#...) et souhaitant s'initier au langage Java.

Programmer en langage C++ Editions Eyrolles

4.25 am, 5 August 1962, West Los Angeles Police Department 'Marilyn Monroe has died of an overdose', a man's voice says dully. And when the stunned policeman asked 'What?', the same voice struggled to repeat 'Marilyn Monroe has died. She has committed suicide.' If life were scripted like the movies, this extraordinary phone call would have been made by the most important man in Marilyn Monroe's life – Dr Ralph Greenson, her final psychoanalyst. During her last years Marilyn had come to rely on Greenson more and more. She met with him almost every day. He was her analyst, her friend and her confessor. He was the last person to see her alive, and the first to see her dead. In this highly acclaimed novel, Marilyn's last years – and her last sessions on Dr Greenson's couch – are brilliantly recreated. This is the story of the world's most famous and elusive actress, and the world she inhabited, surrounded by such figures as Arthur Miller, Truman Capote and John Huston. It is a remarkable piece of storytelling that illuminates one of the greatest icons of the twentieth century.

Biographical Dictionary of Medallists: T-Z Rough Guides UK

The #1 Guide to Advanced Java Programming, Fully Updated for Java 11 Core Java has long been recognized as the leading, no-nonsense tutorial and reference for experienced programmers who want to write robust Java code for real-world applications. Now, Core Java, Volume II—Advanced Features, Eleventh Edition, has been updated for Java 11, with up-to-date coverage of advanced UI and enterprise programming, networking, security, and Java's powerful new module system. Cay S. Horstmann explores sophisticated new language and library features with the depth and completeness that readers expect from Core Java. He demonstrates how to use these features to build professional-quality applications, using

thoroughly tested examples that reflect modern Java style and best practices, including modularization. Horstmann's examples are carefully crafted for easy understanding and maximum practical value, so you can consistently use them to jump-start your own code. Master advanced techniques, idioms, and best practices for writing superior Java code Take full advantage of modern Java I/O APIs, object serialization, and regular expressions Efficiently connect to network services, implement network clients and servers, and harvest web data Query databases and manage database connections with the latest version of JDBC Simplify all aspects of date and time programming with the Java Date and Time API Write internationalized programs that localize dates, times, numbers, text, and GUIs Process code in three powerful ways: the scripting API, compiler API, and annotation processing Learn how to migrate legacy code to the Java Platform Module System Leverage the modern Java security features most valuable to application programmers Program advanced client-side user interfaces, and generate images on the server Use JNI to interoperate with native C code See Core Java, Volume I—Fundamentals, Eleventh Edition (ISBN-13: 978-0-13-516630-7), for expert coverage of fundamental Java and UI programming, including objects, generics, collections, lambda expressions, Swing design, concurrency, and functional programming. Register your book for convenient access to downloads, updates, and/or corrections as they become available. See inside book for details.

PROGRAMMER EN TURBO C++ Edition 1991 Editions Eyrolles

178 exercices corrigés pour maîtriser le langage C++ Conçu pour les étudiants en informatique (DUT, licence, master, écoles d'ingénieur), ce recueil d'exercices corrigés et commentés est le complément idéal de Programmer en langage C++ du même auteur ou de tout autre ouvrage d'initiation au langage C++. L'ouvrage propose 178 exercices pour mieux assimiler la syntaxe de base du langage (types et opérateurs, instructions de contrôle, fonctions, tableaux, pointeurs...) et les concepts objet du C++. Les exercices vous permettront de vous forger une véritable méthodologie de conception de vos propres classes C++. Vous saurez notamment décider du bien-fondé de la surdéfinition de l'opérateur d'affectation ou du constructeur par recopie, tirer parti de l'héritage (simple ou multiple), créer vos propres bibliothèques de classes, exploiter les possibilités offertes par les patrons de fonctions et de classes, etc. Cette 4e édition inclut 20 nouveaux exercices portant notamment sur les pointeurs intelligents et sur la nouvelle sémantique de déplacement introduits par les versions C++11 et C++14 de la norme. Chaque chapitre débute par un rappel de cours suivi de plusieurs exercices de difficulté croissante. Les corrigés sont tous présentés suivant le même canevas : analyse détaillée du problème, solution sous forme de programme avec exemple de résultat d'exécution, justification des choix opérés - car il n'y a jamais de solution unique à un problème donné ! - et, si besoin, commentaires sur les points délicats et suggestions sur les extensions possibles du programme. Le code source des corrigés est fourni sur le site www.editions-eyrolles.com.

S'initier à la programmation et à l'orienté objet Editions Eyrolles

160 exercices corrigés pour maîtriser Java 5.0 Conçu pour les étudiants en informatique, ce recueil d'exercices corrigés est le complément idéal de Programmer en Java du même auteur ou de tout autre ouvrage d'initiation au langage Java. Cette nouvelle édition a été mise à jour pour tenir compte des nouveautés de Java 5.0. Elle comporte deux nouveaux chapitres (Les types énumérés et Les génériques), soit 17 exercices supplémentaires. Les 160 exercices sont classés par thèmes en 16 chapitres. Chaque chapitre débute par la liste des notions nécessaires à la résolution des exercices (section Prérequis). Certains exercices portent sur une notion précise indiquée dans l'énoncé. D'autres, appelés Exercices de synthèse, font appel à la mise en oeuvre de plusieurs notions étudiées dans les exercices ou chapitres précédents, et nécessitent donc un effort de réflexion plus fourni. Chaque énoncé d'exercice est suivi d'une ou plusieurs solutions détaillées. Leur code source est fourni sur le site www.editions-eyrolles.com.

Beginning Visual C++ 6 Editions Eyrolles

Acquérir rapidement une parfaite maîtrise des techniques de programmation et savoir s'adapter facilement à tout nouveau langage Conçu pour les débutants en programmation, cet ouvrage commence par un apprentissage progressif et rigoureux des notions de programmation procédurale communes à tous les langages (types de données, variables, opérateurs, instructions de contrôle, fonctions, tableaux...), avant d'aborder les notions propres aux langages orientés objet. L'auteur utilise, pour faciliter l'assimilation des concepts, un pseudo-code complet mais simple d'accès, qui évite de se perdre dans les spécificités de tel ou tel langage. Chaque notion est d'abord présentée à l'aide du pseudocode, avant d'être illustrée d'exemples d'implémentation en langages C, C++, C#, Java, PHP et, nouveauté de cette 2e édition, en langage Python. De nombreux exercices corrigés permettent au lecteur de contrôler ses connaissances à chaque étape de l'apprentissage. À qui s'adresse ce livre ? Aux étudiants en 1ère année de cursus informatique (BTS, DUT, licences, écoles d'ingénieur). Aux autodidactes ou professionnels de tous horizons souhaitant s'initier à la programmation. A tous ceux qui ont appris un langage "sur le tas" et ressentent le besoin d'approfondir leurs connaissances pour gagner en efficacité et en qualité et s'adapter plus facilement à de nouveaux langages. Aux enseignants et formateurs à la recherche d'une méthode pédagogique et d'un support de cours structuré pour enseigner la programmation à des débutants. Sur le site www.editions-eyrolles.com Dialoguez avec l'auteur Téléchargez le code source des exemples du livre

Exercices en langage C++ Editions Eyrolles

Acquérir une parfaite maîtrise du C++ et de la programmation objet C++ pour les programmeurs C est la réédition, avec un nouveau titre mieux adapté au public visé*, du grand classique de Claude Delannoy, Programmer en C++, qui s'est imposé au fil de ses six éditions successives comme la référence en langue française sur ce langage. Destiné aux programmeurs C souhaitant migrer vers le C++, l'ouvrage insiste tout particulièrement sur la bonne compréhension des concepts objet et sur l'acquisition de méthodes de programmation rigoureuses. Entièrement fondé sur la norme ANSI/ISO, l'ouvrage couvre tous les aspects du langage et de sa bibliothèque standard (STL ou Standard Template Library), et traite en profondeur des points les plus délicats auxquels est confronté un programmeur C++ lors de la création de ses propres classes et de la conception d'applications professionnelles. Chaque notion nouvelle et chaque fonction du langage sont illustrées de programmes complets dont le code source est fourni sur le site www.editions-eyrolles.com. Tout au long de l'ouvrage, des notes soulignent les différences majeures entre le C++ et Java, de manière à établir des passerelles entre les deux langages. * Un autre ouvrage du même auteur, conçu pour les programmeurs issus d'autres environnements que le C, est publié simultanément aux Éditions Eyrolles sous le titre Apprendre le C++. Sur le site www.editions-eyrolles.com Dialoguez avec l'auteur Téléchargez le code source des exemples du livre

Exercices en Java Editions Eyrolles

Linux For Beginners! Updated April 2016 The Ultimate Beginners Crash Course To Learning & Mastering Linux Are You Ready To Learn How To Use, Master & Configure Linux? If So You've Come To The Right Place - Regardless Of How Little Experience You May Have! There's a ton of other technical guides out there that aren't clear and concise, and in my opinion use far too much jargon. My job is to teach you in simple, easy to follow terms how to get started and excel at Linux! Here's A Preview Of What Linux For Beginners Contains... An Introduction to Linux Installing Linux - Exactly What You Need To Know Server Vs. Desktop Editions - Variations Of Linux Explained Tasks & Commands You Need To Know To Master Linux How To Effortlessly Navigate Through Your Linux Operating System File Editing - How To Use VIM Advanced Navigation & Linux Controls And Much, Much More! Order Your Copy Now And Let's Get Started!
[S'initier à la programmation](#) Editions Eyrolles

Cet ouvrage est destiné aux étudiants débutants en langage C, mais ayant déjà quelques notions de programmation acquises par la pratique, même sommaire, d'un autre langage. Les notions fondamentales (types de données, opérateurs, instructions de contrôle, fonctions, tableaux...) sont exposées avec un grand soin pédagogique, le lecteur étant conduit progressivement vers la maîtrise de concepts plus avancés comme les pointeurs ou la gestion dynamique de la mémoire. Chaque notion importante est illustrée d'exemples de programmes complets, accompagnés de résultats d'exécution. De nombreux exercices, dont la solution est fournie en fin d'ouvrage, vous permettront de tester vos connaissances fraîchement acquises et de les approfondir. Cette cinquième édition inclut les nouveautés des dernières versions de la norme ISO du langage (C99 et C11). À qui s'adresse ce livre ? 1. Aux étudiants de DUT, de BTS, de licence ou d'écoles d'ingénieur. 2. Aux autodidactes ou professionnels de tous horizons souhaitant s'initier à la programmation en C. 3. Aux enseignants et formateurs à la recherche d'une méthode pédagogique et d'un support de cours structuré pour enseigner le C à des débutants.