

Grundkurs Programmieren Mit Visual Basic Die Grundlagen Der Programmierung Einfach Versti 1 2 Ndlich Und Mit Leicht Nachvollziehbaren Beispielen

Auf der DVD-ROM-Beil.: Visual Basic 2008 Express Edition und sämtliche Codebeispiele.

Endlich ein wirklich leicht verständlicher Einstieg in die Programmierung - mit einfachen und garantiert ausführbaren Java-Beispielen. Ohne Vorkenntnisse vorauszusetzen vermittelt das Buch schrittweise ein klares Verständnis für die Herangehensweisen und die tragenden Begriffe (z. B. Datentypen, Algorithmen, Klassen, Instanzen). Dabei wird von Anfang an objektorientierte Denk- und Arbeitsweise angewandt, und der Leser lernt quasi nebenbei, was er über die Arbeitsweise seines Rechners und das Codieren von Programmen wissen sollte. Jedes Thema wird mit einem konkreten Beispiel praktisch demonstriert. Danach folgen in den meisten Fällen noch zusätzliche Übungshinweise für Modifikationen und Varianten. So enthält das Buch über 250 komplette Beispiele.

Dieses Buch ist für angehende Fachinformatiker, IT-System-Elektroniker, IT-Systemkaufleute und Informatikkaufleute geschrieben, die kurz vor der Prüfung stehen und bietet eine klare, kompakte Anleitung zur Prüfungsvorbereitung: - Detaillierte Informationen über die Prüfungsanforderungen in IHK-IT-Berufen, für alle vier Berufsbilder, insbesondere auch für Fachinformatiker (beide Richtungen) - Anforderungsgerechte Übungsaufgaben zu den Themen, die für die Prüfung besonders wichtig sind, mit kommentierten Musterlösungen, sowie weitere Recherche-Hinweise zur Vertiefung. - Praxisorientierte Hinweise zur Bewältigung der Klausur-Situation und zur Vorbereitung der mündlichen Prüfung (Projektarbeit, Präsentation, Fachgespräch). Für den Leser gibt es online einen kostenlosen Aktualisierungsservice.

Netzwerke im praktischen Einsatz - Kommunikationsarchitektur von Computernetzen - Nachrichtenübertragung - Netzwerkmechanismen - LAN- und WAN-Technologien - Campusnetzwerke - Internet und Intranets.

Diese schrittweise Einführung in das methodisch saubere objektorientierte Programmieren ist leicht verständlich! Auf der Grundlage der hierfür besonders prädestinierten Programmiersprache erarbeitet und in Vorlesungen und Übungen erprobt. Das Buch wendet sich insbesondere an Leser ohne Vorkenntnisse. Ausgangspunkt sind die elementaren Grundfragen der Algorithmik. Alle Beispiele werden unter Verwendung der professionellen Smalltalk-Entwicklungsumgebung VisualWorks erstellt. Diese wird kostenlos für Lehr- und Lernzwecke zum Download bereitgestellt und lässt sich auf jedem handelsüblichen Rechner leicht installieren.

Aktuelles und zuverlässiges Wissen dazu, wie Sie mit dem frei verfügbaren, kostenlos einsetzbaren Content-Management-System PHP-Nuke praktisch arbeiten. Sie erfahren nicht nur, wie Sie Ihre Internetseite dank PHP-Nuke direkt über das Internet verwalten können. Mit diesem Buch lernen Sie, PHP-Nuke Ihren Wünschen entsprechend anzupassen und über die Standardseiten hinaus eigenes Themes zu entwickeln. Die Funktionsreferenz ermöglicht beim Programmieren einen schnellen Zugriff auf die internen Funktionen mit Erläuterungen und Beispielen. Last not least: Die Themen Sicherheit und Code-Optimierung. Zum Buch gibt es einen eigenen Online-Service, der Ihnen die jeweils aktuellen PHP-Nuke-Versionen als kostenlose Downloads und aktuelle News zur Verfügung stellt.

Seit Erscheinen der 1. Auflage 2004 das erste Buch, das mit einem geschlossenen IT-Controllingkonzept aufwartet. Hiervon profitiert sowohl die Lehre wie auch die Gestaltung der Unternehmenswirklichkeit. Das Werk gilt inzwischen als das Standard-Werk schlechthin und wird in Hochschulen und Seminaren als praxisgerechte Grundlage nachdrücklich empfohlen. Nachvollziehbar für die Praxis wird die Darstellung durch geeignete Beispiele aus bedeutenden Unternehmen. Ein Buch zum Lernen, Vergleichen und Nachschlagen, für Studenten und Praktiker gleichermaßen. "Das Buch ist ausgesprochen praxisorientiert und nimmt unter den einschlägigen Lehrbüchern einen Spitzenplatz ein." controller magazin, 04/2006

Lernen Sie das Programmieren mit Visual Basic 2017 anhand von Desktop Spielen. Grundkenntnisse in der Programmierung sind nicht erforderlich. Anhand von Beispielen und bungen werden Sie schrittweise in die Planung und Programmierung eingefhrt. Bingo, Zahlenraten, Rechenkünstler ein Quiz und andere Spiele werden erlutert und programmiert.Nach dem Motto "Programmieren kann Spass machen" wurde dieser Grundkurs aufgebaut.

Das LPI Level I Zertifikat (Linux Professional Institute) gibt den Personalentscheidern die Sicherheit, über das Know How des jeweiligen Bewerbers urteilen zu können. Mit diesem Buch erhalten Sie das komplette Wissen, das Sie zum Bestehen der Prüfung benötigen. Der Autor ist langjährig in der Linux/Open Source-Thematik zu Hause und führt den Leser Schritt für Schritt sicher durch alle Themen- und Prüfgebiete.

Programmieren bedeutet die Lösungsmethode eines Problems kennen und zielgerecht anwenden. Dazu bedarf es der Einordnung eines Problems, wozu ein wenig Mathematik vonnöten ist, und der beispielhaften Umsetzung. Der Autor hat anwendungsnah besonders lehrreiche Beispiele zusammengestellt und den Weg zur Lösung von Programmieraufgaben - für jeden Ingenieur nachvollziehbar - anhand von Visual Basic-Programmen aufgezeigt. Das Buch ist das Ergebnis mehrjähriger Lehr- und Praxiserfahrung des Autors, in den letzten Jahren als Leiter eines Software-Hauses, das sich auf Ingenieur-Anwendungen spezialisiert hat.

Computergrafik umfasst die Erzeugung und Darstellung von einfachen Grafikelementen und Bildern bis hin zur Virtual Reality. Die Anwendung dieser Techniken profitiert von einem soliden Verständnis der entsprechenden Grundlagen. Das erfolgreiche Buch von Prof. Klawonn, das jetzt bereits in der dritten Auflage vorliegt, vermittelt genau das - verständlich und nachvollziehbar. Prof. Klawonn erläutert die wesentlichen Konzepte an konkreten Beispielen und bedient sich dabei der einfachen Sprachmittel der Javaprogrammierung. Die Umsetzung erfolgt praktisch mit Java 2D und Java 3D. Auch zur dritten Auflage gibt es wieder einen umfangreichen Online-Service mit Beispielprogrammen, Aufgaben und Lösungen, Folien und farbigen Illustrationen. Der Inhalt Grundlagen 2D – Kurvenzeichnen – Flächen, Text und Farbe – Grundlagen 3D und Animation – Visibilitätsbestimmung – Beleuchtung – Virtual Reality und mehr Die Zielgruppe Studierende (und Lehrende) der Informatik, Ingenieurwissenschaften und Mathematik Praktiker in der beruflichen Aus- und Weiterbildung Der Autor Prof. Dr. Frank Klawonn vertritt seit 2002 das Lehrgebiet Computergrafik in der Fakultät für Informatik der Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften und führt Industriekooperationen zu diesem Thema durch.

Die hier behandelten Themen sind grundlegend für das Verständnis moderner Kommunikations- und Interaktionsformen verteilter Anwendungen im Intranet/Internet. Moderne Programmierkonzepte, Frameworks und eine ausgereifte technische Infrastruktur bieten Unterstützung bei der Entwicklung dieser Anwendungen. Die einzelnen Themen können

mit Grundkenntnissen der Programmiersprache Java und mit Hilfe von Open-Source-Produkten erarbeitet werden. Der Quellcode aller Programmbeispiele sowie die Lösungen zu den Übungsaufgaben liegen im Internet zum Download bereit.

Dieses Buch erklärt, wie IT-Projekte ablaufen. Es wird dargestellt, wie der Prozess von der ersten Idee bis zum Betrieb des fertigen Systems gestaltet werden kann. Schritt für Schritt werden bewährte und moderne Methoden und Techniken vorgestellt. Das Buch richtet sich an (Lern-)Einsteiger in das Thema. Es hat eine lebendige Sprache und enthält viele Anregungen zum Üben, Weiterlesen und -denken.

Computergrafik umfasst die Erzeugung und Darstellung von einfachen Grafikelementen und Bildern bis hin zur Virtual Reality. Die Anwendung dieser Techniken profitiert von einem soliden Verständnis der entsprechenden Grundlagen. Genau diese werden im Buch von Prof. Klawonn verständlich und nachvollziehbar vermittelt. Er erläutert - am konkreten Beispiel orientiert - die wesentlichen Konzepte und bedient sich dabei der einfachen Sprachmittel der Javaprogrammierung. Die Umsetzung erfolgt praktisch mit Java 2D und Java 3D.

Zu den Kernkompetenzen eines angehenden IT-Berufers gehören nicht nur technische, sondern auch kaufmännische Fähigkeiten. Dazu gehört die Fertigkeit, alte und neue Fachtermini jeweils in ihrem Zusammenhang einordnen zu können. So hilft Ihnen das Buch in allen Phasen Ihrer beruflichen Ausbildung. Bei der Projektarbeit, zur Prüfungsvorbereitung und bei allen fachlichen Fragen.

Der erfolgreiche "Grundkurs Java" in der 4. Auflage. Der Leser erhält eine strukturierte und anschauliche Einführung in alle grundlegenden Aspekte der Java-Programmierung. Zahlreiche Programmbeispiele und Übungsaufgaben demonstrieren die Anwendung der verschiedenen Konzepte und Sprachkonstrukte. Der Quellcode aller Programme und die Lösungen zu den Aufgaben liegen im Internet zum Download bereit. Neu hinzugekommen sind zahlreiche Ergänzungen, ein Fallbeispiel und ein Kapitel, das die Spracherweiterungen der Version J2SE 5.0 behandelt. Die Programm- und Aufgabensammlung wurde komplett überarbeitet und um weitere Beispiele ergänzt.

Software muss funktionieren, um von Kunden akzeptiert zu werden. Doch wie stellt man sicher, dass die Steuerung eines Raumschiffs, eines Herzschrittmachers oder einer Aktienverwaltung korrekt funktioniert? Neben den klassischen Testansätzen spielen für den Korrektheitsnachweis zunehmend formale Modelle eine zentrale Rolle. Ein Modell erlaubt es, ein beliebiges sequenzielles oder verteiltes System zu analysieren und zu simulieren. Dadurch, dass Korrektheitsanforderungen präzise definiert werden, kann man sogar verifizieren, dass die Anforderungen erfüllt sind. Dieses Buch stellt unterschiedliche formale Modelle mit ihren Einsatzmöglichkeiten und Werkzeugen vor. Dabei steht bewusst die Anwendung der Modelle und nicht die Theorie dahinter im Vordergrund. Der Inhalt: Motivation von formalen Modellen – Model Checking mit Promela und Spin – Timed Automata – Petrinetze – Semantik und Verifikation sequenzieller und paralleler Programme Die Zielgruppe: - Informatik-Studierende ab 4. Semester - Studierende in Informatik-orientierten Master-Studiengängen - Entwickler kritischer Software-Systeme - An Qualitätssicherung Interessierte Der Autor: Prof. Dr. Stephan Kleuker hat im Themengebiet "formale Methoden" promoviert und lehrt seit mehreren Jahren Software-Engineering an den Fachhochschulen in Osnabrück und Wiesbaden. Er hat mehrjährige Praxiserfahrung als Systemanalytiker sowie als Berater bei der Erstellung komplexer Software-Systeme.

Dieses Buch richtet sich an Studierende und Autodidakten, die sich gezielt die verschiedenen Themen rund um Computernetzwerke aneignen möchten. Es bietet eine Fülle von Aufgaben und Lösungen und kann gezielt zur Prüfungsvorbereitung genutzt werden. Dozenten können den Satz eigener Übungsaufgaben erweitern. Dieses Buch versteht sich als Ergänzung zur Vorlesung. Einzelne Aufgaben können als kleine Lehreinheiten betrachtet werden, die dem Leser bei der Bearbeitung ein spezielles Thema nahe bringen. Thematisch wird der Bogen von niedrigen Kommunikationsschichten bis hin zu anwendungsorientierten Schichten gespannt. Hierbei werden u.a. die Themen Direktverbindungsnetzwerke, Routing, Internet-Protokolle, Peer-to-Peer-Netze, Namensdienste, mobile Netze, Dienstentwicklung, Sicherheit behandelt. Quelldaten zu einem Teil der Aufgaben sind online verfügbar.

So lernen Sie Programmiermethoden wie auch algorithmische und mathematische Konzepte in Zusammenhang mit C++-spezifischen Elementen verstehen und beispielhaft anwenden. Doina Logofatu präsentiert sorgfältig ausgewählte Problemstellungen, die dem Leser den Übergang vom konkreten Praxisbeispiel zur allgemeinen Theorie erleichtern. Den Schwerpunkt bilden praktische Anwendungsbeispiele, die von der Analyse bis zum C++-Programm komplett behandelt werden. Jedes Problem ist eine Fallstudie mit Beispielen, Analogien und detaillierten Erklärungen, ergänzt um entsprechend geeignete Übungen. Zu jedem gelösten Problem wird ein komplettes Listing des Programms zusammen mit einem repräsentativen Input- und Output-Datenset geliefert. "Algorithmen und Problemlösungen mit C++" empfiehlt sich sowohl als Lern- und Arbeitsbuch für das Selbststudium wie auch für die direkte Verwendung in der Lehre. "Studenten geraten nicht gerade ins Schwärmen angesichts staubtrockener akademischer Produkte [...]. Dass es auch ganz anders geht, beweist Logofatus Buch, das bereits 2001 in Rumänien erschienen ist und das die Verfasserin nun selbst übersetzt und erweitert hat. Statt abgeschmackter Such- und Sortieralgorithmen enthält es interessante und anspruchsvolle Algorithmen aus der diskreten Mathematik [...]. Das unterhaltsame Buch regt auch zum Knobeln und Experimentieren an." c't magazin für computer und technik, 6/2007

Eine fundierte und praxisorientierte Einführung in die IT-basierte Managementunterstützung. Business Intelligence umfasst mehr als den Bereich Data Warehousing. Ziel ist die Realisierung eines Gesamtkonzeptes. Charakteristika sind eine konsistente, harmonisierte Datenhaltung, eine hohe Integrationsdichte der Analysesysteme und die Einbindung betriebswirtschaftlich anspruchsvoller Auswertungskonzepte. In dem Buch werden eine Business-Intelligence-Architektur sowie ein Vorgehensmodell zur Entwicklung integrierter BI-Anwendungssysteme entworfen und anhand von aussagekräftigen Praxisbeispielen ausführlich illustriert.

Dieses Buch entwickelt einen Ansatz zur Ableitung von Architekturen für Web-Anwendungen. Ausgangspunkt ist die von der Applikation zu erfüllende Aufgabe, aus der top-down die Architektur des zu implementierenden Systems entwickelt wird. Das ist ein Gegenstück zum weit verbreiteten bottom-up-Ansatz, der von der Technologie ausgeht und damit ein Produkt begründet. Die Ableitung neuartiger Architektur-Typen gibt sowohl Entwicklern als auch Entscheidern hilfreiche Orientierungspunkte. Dabei wird einem schrittweisen Ausbau der Anforderungen in adäquaten Stufen die Veränderung der Architektur zugeordnet.

Das Buch vermittelt die Fähigkeit, zu jeder Zeit an jedem Ort Probleme mit Java erfolgreich zu lösen. Nach dem Einstieg mit kleinen klassischen Programmieraufgaben wird schrittweise und mit vielen Beispielen an die anspruchsvolleren Bestandteile von JAVA herangeführt. Mit der Zeichenkettenarbeit kommen die Objekte und Klassen. Eigene Klassen werden programmiert, Konstruktoren und das

Überladen werden erklärt. Schließlich leiten Vererbung, abstrakte Klassen und Interfaces über zur Herstellung von Benutzeroberflächen mit Java und zu den Java-Applets. Über die Inhalte des Buches hinaus können Programmbeispiele, Übungen und Lösungen vom kostenlosen Onlineservice zum Buch heruntergeladen werden.

Nach dem Einstieg anhand kleiner Projekte wird der Umgang mit Textboxen, Labels und Listen, mit Check- und Optionsbuttons und Scrollbars vorgeführt. Interaktiv gestaltete Beispiele helfen Ihnen bei der Umsetzung des Wissens. Danach wird Ihnen die klassische strukturierte und modulare Programmierung vermittelt. Profitieren Sie von der systematischen Pascal-Einführung. So wird Ihnen Delphi als Mittel zum Erlernen der Grundlagen von Pascal vorgestellt. Das Buch orientiert sich an Delphi 2005, nimmt aber auch auf andere Versionen Rücksicht. Der Online-Service zum Buch bietet die kompletten Delphi-Projekte zu allen Programmbeispielen zum Download.

Besonderer Vorzug dieser Einführung SAP R/3 Enterprise ist die Orientierung an einer durchgängigen Fallstudie. Die Fallstudie umfasst alle wichtigen Geschäftsprozesse aus den Bereichen Vertrieb, Materialwirtschaft, Produktion, Controlling, Finanzbuchhaltung und Anlagenwirtschaft. Die Fallstudie wird auf der Basis des Releases SAP R/3 Enterprise (4.7) durchgeführt. Eine Einführung in die Struktur und Neuerungen der mySAP ERP-Version werden in einem Kapitel aufgezeigt.

Vorteile dieses Buches sind der klare didaktische Aufbau und die - nahezu - vollständige Behandlung aktueller Methoden und Themen. Von der Generierung synthetischer Bilder und Szenarien in interaktiven Anwendungen über die Vorverarbeitung und Merkmalsextraktion digitaler Bilder bis zur Bildsegmentierung, Objekterkennung und Objektverfolgung mit Kalman-Filtern. Folgende Themen wurden in der zweiten Auflage ergänzt: Der Canny-Kantendetektor und die Segmentierung laulängenkodierter Binärbilder mit einem Union-Find-Algorithmus. "Das Werk ist eine anspruchsvolle, aber verständlich geschriebene und didaktisch gut gemachte Darstellung der beiden Bereiche [Computergrafik und Bildbearbeitung]." ekz-Informationdienst, ID 18/07

In diesem Buch geht es um die Programmier Techniken, die zur Implementation sog. naturalogischer Verfahren erforderlich sind. Dabei handelt es sich um Zellularautomaten, Boolesche Netze, Evolutionäre Algorithmen, Simulated Annealing, Fuzzy-Methoden und Neuronale Netze. Der Band ist wegen seiner Konzentration auf Programmier Techniken ein Ergänzungsband zu dem Buch „Modellierung komplexer Prozesse durch naturalogische Verfahren“. Es werden keine speziellen Programmierkenntnisse vorausgesetzt, sondern nur die Kenntnis einer der heute üblichen Sprachen wie JAVA oder C#. Die Anleitungen für das Programmieren sind in einem Pseudocode geschrieben, der auch für Anfänger verständlich ist und keine bestimmte Sprache voraussetzt. Nach erfolgreicher Lektüre sind die Leser in der Lage, selbst die genannten Modelle zu programmieren. Inhalt Einleitung – Boolesche Netze und Zellularautomaten – Modellierung adaptiver Prozesse – Simulationen mit Fuzzy-Logik – Neuronale Netze – Hybride Systeme Zielgruppe Studierende der Ingenieurs- und Naturwissenschaften Studierende der Informatik und Wirtschaftsinformatik Studierende der Wirtschaftswissenschaften, insbesondere BWL Studierende und Lehrende, die an der Konstruktion von Computermodellen interessiert sind Autoren Dr. Jörn Schmidt, Dipl. Chem., ist Mitglied von COBASC (Computer Based Analysis of Social Complexity) an der Universität Duisburg-Essen. PD Dr. Christina Klüver ist Privatdozentin für Informatik im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften der Universität Duisburg-Essen. Prof. Dr. Jürgen Klüver leitet die Forschungsgruppe COBASC im Fachbereich Wirtschaftswissenschaften der Universität Duisburg-Essen.

Ein besonders kompakter und praxisorientierter Einstieg, mit dem Studierende bereits früh im Studium sehr gut zurecht kommen. Besonders geeignet für Informatik-Studenten, aber auch Nebenfachstudenten, die den Stoff wegen der großen Praxisnähe und klaren Systematik leicht erlernen. Die verschiedenen Phasen einer Datenbankentwicklung werden mit ihren Vorgehensweisen, Konzepten und möglichen Problemquellen vorgestellt. Gerade die Anforderungsanalyse und die Möglichkeit zur Erstellung mächtiger SQL-Anfragen werden als besonders praxisrelevante Aspekte betont. Studierende sind nach der Lektüre in der Lage, in Praxisprojekten erfolgreich mitzuarbeiten. Neben vielen kleinen Beispielen zur Verdeutlichung einzelner Aspekte wird ein durchgehendes Beispiel genutzt. Alle Kapitel schließen mit Wiederholungsfragen und Übungsaufgaben, deren Lösungen im Anhang präsentiert werden.

Dieses C++ Buch ist anders als alle anderen: kompromisslos sauberes Programmieren von Anfang an. Verständlich, Schritt für Schritt, mit vollständig ausprogrammierten Beispielen, Aufgaben und Tipps. Die Beispiele begleiten und unterstützen den Leser und vermitteln die Fähigkeit, selbst größere Programme sicher zu entwickeln. Speziell für das Selbststudium geeignet, daher enthält es nützliche Tipps auf vermeidbare Fehlerquellen und Übersichten zum Nachschlagen. Viele weiterführende Übungsaufgaben spornen zur Vertiefung an. Profitieren Sie von der Lehr- und Praxiserfahrung des Autors, lernen Sie wie es geht: Attraktive Web-Seiten erstellen - mit Interaktion, Animation und Grafik. Schnell und effektiv - unter Nutzung der aktuellen und gebräuchlichen Softwarewerkzeuge. Die Theorie ist auf das Notwendigste beschränkt, anwendungsnahes Lernen ist das Ziel. Sie können mit einem einfachen Texteditor starten oder sich der komfortablen Freeware-Werkzeuge aus dem Web bedienen. So entwickeln Sie attraktive Applikationen Schritt für Schritt und lernen quasi beiläufig alles das, was Sie benötigen. Zusätzlich unterstützt Sie ein online-Service zum Buch mit Interaktion, Animation, Sourcecode und Downloads.

Lernen Sie die grundlegenden Programmier Techniken einfach und sicher anhand der verbreiteten Programmiersprache Visual Basic kennen und einsetzen. Für alle Versionen von Visual Basic und Visual Basic for Application (VBA) geeignet! Die Themen Programmentwicklung, Algorithmen-Entwürfe, Unterprogramm Techniken und die Nutzung komplexer Datentypen werden anhand von leicht nachvollziehbaren Beispielaufgaben erläutert. Anschließend erfolgt die ausführliche Darstellung der ereignisorientierten Programmierung mit Formularen und Steuerelementen. In der 3. Auflage wurde die Programmierumgebung in VBA vollständig an Office 2007 angepasst.

Lernen Sie mit diesem Buch anwendungsorientiert und verständlich die Grundlagen des SAP-gestützten Rechnungswesens verstehen und einsetzen. Nutzen Sie die Möglichkeiten, die sich mit mySAP ERP® wie auch SAP® Business Intelligence ergeben. Profitieren Sie von der Erfahrung der Autoren in der Lehre. Mit zahlreichen vernetzten Übungen wird der Leser durch die wichtigsten Geschäftsprozesse im Rechnungswesen geführt. Die Fallbeispiele aus der Praxis unterstützen den Lernerfolg. So unterstützt das Buch nicht nur entsprechende Lehrveranstaltungen, sondern ist auch für das Selbststudium bestens geeignet.

Dieses Buch, so schreibt Prof. Dr. Jürgen Scherff von der FH Furtwangen, bietet "praxis- und detailgerechtes Wissen zu mobilen Kommunikationssystemen". Es führt klar und verständlich in die Technik und praktische Umsetzung von GSM, GPRS, UMTS, Wireless LAN und Bluetooth ein. Anhand vieler Beispiele wird fundiertes Wissen vermittelt und aufgezeigt, welche Möglichkeiten und Grenzen die unterschiedlichen Konzepte haben. Durch viele Vergleiche wird deutlich, welche Kombination der Systeme für die unterschiedlichsten Anwendungen jeweils

am besten geeignet ist. Die zweite Auflage des Buches enthält ausführliche Ergänzungen über die neuesten Entwicklungen im Bereich von GPRS (EDGE) und UMTS (HSDPA). Das Buch richtet sich an Studierende der Elektrotechnik und Informatik sowie an IT- und Telekommunikationsingenieure in der Praxis und Weiterbildung.

Zahlreiche zufriedene Leser der ersten beiden Auflagen äußerten: "sehr praxisgerecht und sehr strukturiert", "als Einführung in das Thema ITIL und auch für das Selbststudium sehr gut geeignet". Die 3. Auflage wurde deutlich erweitert und im Detail verbessert. Dieses Buch ist ideal als Einstiegslektüre, als praxisbegleitendes Lern- und Nachschlagewerk und zur Prüfungsvorbereitung. Sie werden schnell mit den wesentlichen Grundlagen und der Terminologie von ITIL vertraut. Lernen Sie Konzepte und Methoden kennen, wie sie im praktischen Einsatz benötigt werden. Ein umfangreicher Fragenkatalog am Schluss des Buches ermöglicht die sichere Lernzielkontrolle.

Dieses Lehrbuch gibt einen vollständigen Überblick über alle Konzepte. Sowohl die Standard-Edition (SE) als auch die Enterprise-Edition (EE) der Java2 SDKs werden in einfachen Beispielen erläutert. Insbesondere auch die neuen Entwicklungen im Bereich XML und Webservices sind Thema. Mit konkreten und vollständigen Beispielen (und nicht mit Codefragmenten)! Alle Programme befinden sich auf der beiliegenden CD. Das Buch enthält detaillierte Hinweise für das Compilieren, Packen, Deployen und Testen aller Beispiele. Alle dafür notwendigen Tools und Run-Time-Umgebungen befinden sich auf der beiliegenden CD.

Profitieren Sie von diesem einfachen Ansatz, Java zu erlernen, damit das Lesen, Schreiben und Ausführen von Programmen gelingt! Eine präzise und verständliche Einführung in die Programmierung, mit sauberen Begriffen, klarer und nachvollziehbarer Darstellung und korrekter Methodik. Berücksichtigt wird J2SE in der Version 5.0, so dass auch Generische Einheiten, Aufzählungstypen und viele andere wichtige Spracheigenschaften zum Zuge kommen. Unterstützende Daten stehen dem Leser kostenlos im Web zur Verfügung.

Dieses Buch (inklusive DVD-ROM) bietet dem Leser - gegliedert in praxisorientierten Lerneinheiten - eine lebendige, fundierte Einführung in die Mediengestaltung. Die Realisierung erfolgt mit dem leistungsfähigen Compositing-, Paint- und Animationstool Discreet Combustion, das neuerdings auch Autodesk Combustion heißt. Das Buch empfiehlt sich für das Selbststudium und den Einsatz in Lerngruppen. Die Kapitel werden durch nützliche Tipps und Hinweise auf mögliche Fehlerquellen in Randbemerkungen begleitet. Eine Bearbeitungsreihenfolge wird nicht vorgeschrieben, was eine individuelle Herangehensweise ermöglicht. Die DVD enthält Videorohmaterialien zum Nacharbeiten der Lerneinheiten, Workspacedateien, Videosequenzen zur Ergebniskontrolle und alle Bilder des Buches in Farbe.

Verschlüsseln (mit DES, AES, RSA, elektronische Unterschrift, Berechtigungsprotokolle, Pseudo-Primzahlen, Hash-Summen) - Kompression (mit Huffman, LZW, JPEG, MPEG, MP3, Wavelets, Fraktalen) - Ein- und Mehrbit-Fehlerkorrektur (mit Hamming-, BCH-, Reed-Solomon-, Turboprodukt-Codes, Shannons Kanalkapazität) - Aussagekräftige Beispiele und Aufgaben, die das Lernen effektiv unterstützen

[Copyright: c46d7b582e4a606ac94505bc04652add](http://www.c46d7b582e4a606ac94505bc04652add)