
Pratique D Actionscript 3

Dreamweaver CS4

Livrehebdo

LIVRES DU MOIS JUILLET-AOUT 2001

Photoshop CS4

L'ActionScript 3 expliqué aux graphistes

Acrobat 9 (version Pro) pour PC/Mac

ActionScript en action

Traité pratique d'édition

Développement XNA pour la Xbox et le PC

Flex 3

JUnit Pocket Guide

ActionScript 3

Flex

Apprendre à programmer en ActionScript 3

C++ Coding Standards

Programmation Flex 4

Dreamweaver CS4

Clean Code

Jeux vidéo à 200 %

Build Reactive Websites with RxJS

Livres de France

Programmation Flex 3

Letopis Matice srpske

Web Scraping with Python

Le livre de Java premier langage

Mac OS X Panther à 200%

Cases on Challenges Facing E-Learning and National Development

ActionScript 3.0

Gödel's Proof

Introducing Starling

Les Livres disponibles

Introducing Starling

Illustrator CS4 pour PC/Mac

Livres hebdo

Dessiner ses plans avec QCad

ActionScript 3

Programmation Python

Catalogue général

ERICKSON DARION

Dreamweaver CS4 Editions Eyrolles

La liste exhaustive des ouvrages disponibles publiés en langue française dans le monde. La liste des éditeurs et la liste des collections de langue française.

Livrehebdo Editions Eyrolles

Starling is an ActionScript 3 2D framework developed on top of the Stage3D APIs (available on desktop in Flash Player 11 and Adobe AIR 3). Starling is mainly designed for game development, but could be used for many other use cases. Starling makes it possible to write fast GPU accelerated applications without having to touch the low-level Stage3D APIs. Most Flash developers want to be able to leverage GPU acceleration (through Stage3D) without the need to write such higher-level frameworks and dig into the low-level Stage3D APIs. Starling is completely designed after the Flash Player APIs and abstracts the complexity of Stage3D (Molehill) and allows easy and intuitive programming for everyone. Obviously Starling is for ActionScript 3 developers, especially those involved in 2D game development; of course you will need to have a basic understanding of ActionScript 3. By its design (lightweight, flexible and simple), Starling can be used also be used for other use cases like UI programming. That said, everything is designed to be as intuitive as possible, so any Java™ or .Net™ developer will get the hang of it quickly as well.

LIVRES DU MOIS JUILLET-AOUT 2001 Pearson Education

Un outil libre de DAO simple et efficace Logiciel libre de dessin assisté par ordinateur (DAO), Qcad permet d'établir dans tous les domaines (architecture, dessin industriel, schématique...) des plans rigoureux et normalisés dans un format compris p *Photoshop CS4* Editions ENI

Apprendre à programmer dans Flash Aujourd'hui, la majorité des graphistes travaillent aussi bien pour l'impression que pour le Web et sont donc amenés à programmer dans Flash, le logiciel d'animation. Mais pour cela, ils doivent connaître les bases de son langage de programmation ActionScript, ce qui n'est pas évident sans véritable culture informatique. C'est pourquoi l'auteur de ce

livre a choisi un vocabulaire adapté pour expliquer à ces "réfractaires au code" comment exploiter l'ActionScript 3 dans leurs projets. Totalement pensé pour les graphistes, cet ouvrage de vulgarisation est complété par 100 fichiers d'exemples disponibles en ligne. À qui s'adresse cet ouvrage ? Aux graphistes et aux étudiants en écoles de graphisme qui souhaitent apprendre à programmer dans Flash Aux programmeurs Flash débutants qui n'ont pas le profil de développeurs

L'ActionScript 3 expliqué aux graphistes Psychology Press Grâce au tandem Live et XNA, la programmation de jeu vidéo pour PC et Xbox 360 est accessible au plus grand nombre : il n'est plus nécessaire d'investir dans de ruineux outils pour donner libre cours à ses idées de jeux et les réaliser. Cet ouvrage permettra au lecteur de s'approprier le framework XNA 3.0, mais également de comprendre comment s'organise un projet de développement de jeu vidéo. Accéder aux dernières technologies de développement PC et Xbox 360 avec le framework XNA 3.0 Pour accompagner l'explosion du développement amateur favorisé par la plate-forme de distribution en ligne Live, Microsoft a mis au point le framework XNA pour fournir toutes les briques nécessaires à la création de jeu vidéo. Supports de référence du Live, Xbox 360 et PC sont, grâce à XNA, les deux plates-formes les plus propices pour les studios indépendants, les freelances et les particuliers qui souhaitent faire connaître, voire commercialiser, leurs réalisations. Un manuel complet pour se lancer dans un projet de création de jeu vidéo Ce livre accompagne le lecteur, débutant ou non, dans la conduite d'un projet de jeu en C#, qu'il s'agisse de programmer des événements, de créer un environnement sonore, ou de choisir ses moteurs graphique et physique et de les exploiter. L'auteur y détaille les techniques de programmation 2D et 3D. Il explore également les techniques graphiques et sonores avancées (effets, textures, défilement, transformations, animation, éclairage, design sonore, streaming) mais aussi certains algorithmes d'intelligence artificielle, sans oublier l'inclusion du mode multijoueur en réseau ou en écran splitté.

Acrobat 9 (version Pro) pour PC/Mac Editions Eyrolles

ActionScript 3 est un langage orienté objet souple, ludique et

accessible, qui permet de développer des projets interactifs sophistiqués avec Flash mais aussi Flex ou AIR. Pratique d'ActionScript 3 s'adresse aussi bien aux développeurs débutants qu'avancés. Il dresse un panorama complet de l'utilisation d'ActionScript 3 et de ses nouveautés, ainsi que du lecteur Flash 10 (CS4). Chaque chapitre est largement étayé d'exemples et de cas concrets, directement utilisables en production. Si vous êtes déjà familier d'ActionScript, la lecture de cet ouvrage vous aidera à approfondir vos connaissances et à mieux comprendre ses différentes subtilités. L'auteur, dans un style simple et clair, explique comment traiter les objets, le texte, le son et la vidéo, le chargement et l'envoi de données externes (variables, XML, etc.), les sockets ou encore la 3D. Il s'intéresse également à des sujets avancés et peu abordés comme les classes de bas niveau ou encore Flash Remoting. Tout au long de l'ouvrage, vous trouverez des références aux précédentes versions d'ActionScript afin de faciliter la compréhension de certains concepts. En prenant en compte les réalités rencontrées par les agences, studios et professionnels dans leur travail quotidien avec Flash, ce livre fournit un éclairage neuf et pertinent sur cet outil puissant qu'est ActionScript 3.

ActionScript en action Pearson Education France

This title shows the process of cleaning code. Rather than just illustrating the end result, or just the starting and ending state, the author shows how several dozen seemingly small code changes can positively impact the performance and maintainability of an application code base.

Traité pratique d'édition Editions ENI

Des méthodes pour émuler les anciennes machines et leurs jeux (Atari, Commodore..), des astuces et codes pour tricher sur les consoles actuelles, des pistes pour améliorer les conditions de jeu (vidéoprojecteur, optimisation du son ...), des conseils pour personnaliser ou créer ses propres jeux ...

Développement XNA pour la Xbox et le PC Editions ENI

Learn web scraping and crawling techniques to access unlimited data from any web source in any format. With this practical guide, you'll learn how to use Python scripts and web APIs to gather and process data from thousands—or even millions—of web pages at

once. Ideal for programmers, security professionals, and web administrators familiar with Python, this book not only teaches basic web scraping mechanics, but also delves into more advanced topics, such as analyzing raw data or using scrapers for frontend website testing. Code samples are available to help you understand the concepts in practice. Learn how to parse complicated HTML pages Traverse multiple pages and sites Get a general overview of APIs and how they work Learn several methods for storing the data you scrape Download, read, and extract data from documents Use tools and techniques to clean badly formatted data Read and write natural languages Crawl through forms and logins Understand how to scrape JavaScript Learn image processing and text recognition

Flex 3 Editions Eyrolles

Starling is an ActionScript 3 2D framework developed on top of the Stage3D APIs (available on desktop in Flash Player 11 and Adobe AIR 3). Starling is mainly designed for game development, but could be used for many other use cases. Starling makes it possible to write fast GPU accelerated applications without having to touch the low-level Stage3D APIs. Most Flash developers want to be able to leverage GPU acceleration (through Stage3D) without the need to write such higher-level frameworks and dig into the low-level Stage3D APIs. Starling is completely designed after the Flash Player APIs and abstracts the complexity of Stage3D (Molehill) and allows easy and intuitive programming for everyone. Obviously Starling is for ActionScript 3 developers, especially those involved in 2D game development; of course you will need to have a basic understanding of ActionScript 3. By its design (lightweight, flexible and simple), Starling can be used also be used for other use cases like UI programming. That said, everything is designed to be as intuitive as possible, so any Java™ or .Net™ developer will get the hang of it quickly as well.

JUnit Pocket Guide Editions ENI

Includes, 1982-1995: Les Livres du mois, also published separately.

ActionScript 3 "O'Reilly Media, Inc."

Choisi par Google comme l'un de ses langages piliers et utilisé dans des projets d'envergure tels que YouTube, Python est omniprésent dans les applications web modernes. Open Source et portable, sa modularité et son orientation objet permettent de créer des applications de toutes tailles, génériques et

maintenables. Python : de la syntaxe à l'optimisation Python est tout indiqué pour le développement d'applications web : serveurs de contenu, moteurs de recherche, agents intelligents, objets distribués... Il est également performant pour réaliser des scripts d'administration système ou d'analyse de fichiers textuels, pour gérer l'accès à des bases de données, pour servir de langage glu entre plusieurs applications, réaliser des applications graphiques classiques, etc. Pour autant, le développeur n'exploitera vraiment sa puissance qu'en ayant acquis une certaine culture. C'est ce que ce livre permet d'acquérir par la description de techniques éprouvées dans tous les grands projets de développement en Python. Au-delà de la prise en main (installation des environnements d'exécution et de développement, rappels de syntaxe avec les primitives et la bibliothèque standard), cet ouvrage aborde les bonnes pratiques de développement Python, depuis les conventions de nommage et les design patterns objet les plus courants jusqu'à la programmation dirigée par les tests et l'optimisation de code. Enrichie en nouveaux cas pratiques et exercices, cette édition mise à jour pour Python 2.6 détaille également le script de migration 2to3 vers Python 3 et présente la bibliothèque ctypes qui permet de manipuler les structures de données en C/C++. À qui s'adresse cet ouvrage ? Au développeur souhaitant s'initier à un nouveau langage et réaliser des applications web ; Aux développeurs Python souhaitant aller plus loin dans les bonnes pratiques de développement (programmation orientée objet, performances, tests unitaires...).

Flex Pearson Education

Upgrade your skillset, succeed at work, and above all, avoid the many headaches that come with modern front-end development. Simplify your codebase with hands-on examples pulled from real-life applications. Master the mysteries of asynchronous state management, detangle puzzling race conditions, and send spaceships soaring through the cosmos. When you finish this book, you'll be able to tame the wild codebeasts before they ever get a chance to wreck your day. The front-end world can be fraught with complexity. The RxJS library offers a solution: Observables. Observables merge other JavaScript asynch mechanisms such as callbacks and promises into a new way of looking at data. Instead of dealing with objects and keeping track of their state, Observables view asynchronous events as a stream. RxJS provides you the tools to manage, manipulate, and

process Observables to simplify and speed up your front-end applications. Never fear, you're in exactly the right place. Don't worry about getting stuck in a mire of theory. Start off with the basics, building small applications that illustrate deeper points. Take those building blocks and apply them to much more complex problems like handling asynchronous state and dodging race conditions before they happen. Once you've got a handle on complex problems, take a leap into architecture, discovering how to structure an Observable-based application both without a framework and in the land of Angular 2. After mastering Observables, switch gears to building a canvas-based game, demonstrating your deep understanding of the flexibility of Observables. Master the Observable with RxJS, and make your asynchronous JavaScript code that much cleaner and simpler. What You Need: Any major browser and text editor, as well as the current versions of git, NodeJS, and npm.

Apprendre à programmer en ActionScript 3 Editions ENI

Une version qui marque un tournant Langage de l'environnement Flash, l'ActionScript est devenu totalement orienté objet depuis sa version 3, tout en permettant aussi une programmation séquentielle. Très proche du JavaScript et ressemblant également beaucoup au langage Java, cette dernière version marque une rupture avec les deux précédentes : syntaxe différente, nouvelles classes, nouvelles propriétés, nouvelles méthodes, nouveaux événements. S'il est plus complexe dans son architecture, l'ActionScript 3 est plus performant et plus facile à maîtriser. Un ouvrage complet et précis sur l'ActionScript 3 Cet ouvrage très pédagogique au style vivant détaille tous les concepts de l'ActionScript 3, de la displayList aux écouteurs, en passant par la gestion du XML. Toutes les notions de base y sont expliquées, mais également les propriétés et manipulations élémentaires d'occurrences ou encore le contrôle des différents médias (textes, images, sons, vidéos). Mise à jour avec la version CS5 de Flash, la troisième édition de ce livre s'adresse aussi bien aux développeurs habitués à la programmation séquentielle qu'aux adeptes de la programmation orientée objet. Elle est illustrée par de nombreux exemples portant sur les deux modes de programmation, et complétée par une extension Web sur laquelle le lecteur pourra télécharger gratuitement 200 animations Flash. À qui s'adresse cet ouvrage ? Aux développeurs web Aux graphistes familiarisés avec l'interface de Flash Sur le site

www.yazo.net/eyrolles Téléchargez les 200 scripts de l'ouvrage Dialoguez avec l'auteur

C++ *Coding Standards* Editions Eyrolles

Flex 3, framework de référence pour le développement Flash Open Source, le SDK de Flex offre un véritable environnement en phase avec les bonnes pratiques de génie logiciel (MVC...) et de gestion de projet (travail collaboratif...). Il propose des b

Programmation Flex 4 Editions Eyrolles

Apprendre Java en douceur Vous avez décidé de vous initier à la programmation et souhaitez opter pour un langage largement utilisé dans le monde professionnel ? Java se révèle un choix idéal comme vous le constaterez dans ce livre conçu pour les vrais débutants en programmation. Vous apprendrez d'abord, à travers des exemples simples en Java, à maîtriser les notions communes à tous les langages : variables, types de données, boucles et instructions conditionnelles, etc. Vous franchirez un nouveau pas en découvrant par la pratique les concepts de la programmation orientée objet (classes, objets, héritage), puis le fonctionnement des bibliothèques graphiques AWT et Swing (fenêtres, gestion de la souris, tracé de graphiques). Cet ouvrage vous expliquera aussi comment réaliser des applications Java dotées d'interfaces graphiques conviviales grâce au logiciel libre NetBeans. Enfin, vous vous initierez au développement d'applications pour téléphones mobiles Android. Chaque chapitre est accompagné de deux types de travaux pratiques : des exercices, dont le corrigé

est fourni sur l'extension web www.annetasso.fr/Java, et un projet développé au fil de l'ouvrage, qui vous montrera comment combiner toutes les techniques de programmation étudiées pour construire une véritable application java. À qui s'adresse cet ouvrage ? Aux étudiants de 1er cycle universitaire (IUT, Deug...) ou d'écoles d'ingénieurs Aux vrais débutants en programmation : passionnés d'informatique et programmeurs autodidactes, concepteurs de sites Web souhaitant aller au-delà de HTML et JavaScript, etc. Aux enseignants et formateurs recherchant une méthode pédagogique et un support de cours pour enseigner Java à des débutants Sur le site annetasso.fr/Java Consultez les corrigés du projet et des exercices Téléchargez le code source de tous les exemples du livre Dialoguez avec l'auteur

Dreamweaver CS4 Editions Eyrolles

JUnit, created by Kent Beck and Erich Gamma, is an open source framework for test-driven development in any Java-based code. JUnit automates unit testing and reduces the effort required to frequently test code while developing it. While there are lots of bits of documentation all over the place, there isn't a go-to-manual that serves as a quick reference for JUnit. This Pocket Guide meets the need, bringing together all the bits of hard to remember information, syntax, and rules for working with JUnit, as well as delivering the insight and sage advice that can only come from a technology's creator. Any programmer who has written, or is writing, Java Code will find this book valuable. Specifically it will appeal to programmers and developers of any

level that use JUnit to do their unit testing in test-driven development under agile methodologies such as Extreme Programming (XP) [another Beck creation].

Clean Code "O'Reilly Media, Inc."

Applications Internet riches avec Flash ActionScript 3, Spark, MXML et Flash Builder Flex 4, framework de référence pour le développement de clients et d'applications bureautiques riches Flash Open source, le SDK de Flex offre un véritable environne [Jeux vidéo à 200 %](#) Pyramyd Formation

In 1931 the mathematical logician Kurt Godel published a revolutionary paper that challenged certain basic assumptions underpinning mathematics and logic. A colleague of Albert Einstein, his theorem proved that mathematics was partly based on propositions not provable within the mathematical system and had radical implications that have echoed throughout many fields. A gripping combination of science and accessibility, Godel's Proof by Nagel and Newman is for both mathematicians and the idly curious, offering those with a taste for logic and philosophy the chance to satisfy their intellectual curiosity.

[Build Reactive Websites with RxJS](#) "O'Reilly Media, Inc."

Analyse et commente les responsabilités, les rôles et fonctions des éditeurs, auteurs, collaborateurs, traducteurs, artistes. Aborde également les aspects juridiques, techniques et économiques de l'édition (droits d'auteur, contrats-types, cessions des droits, stratégie éditoriale).

Best Sellers - Books :

- [The Last Thing He Told Me: A Novel](#)
- [The 48 Laws Of Power](#)
- [Reminders Of Him: A Novel By Colleen Hoover](#)
- [The Housemaid's Secret: A Totally Gripping Psychological Thriller With A Shocking Twist](#)
- [The Housemaid](#)
- [I Will Teach You To Be Rich: No Guilt. No Excuses. Just A 6-week Program That Works \(second Edition\)](#)
- [The Going To Bed Book](#)
- [Meditations: A New Translation By Marcus Aurelius](#)
- [Young Forever: The Secrets To Living Your Longest, Healthiest Life \(the Dr. Hyman Library, 11\) By Dr. Mark Hyman Md](#)
- [Things We Never Got Over \(knockemout\) By Lucy Score](#)