

Questo volume, sprovvisto di talloncino a fronte (o opportunamente punzonato o altrimenti contrassegnato), è da considerarsi copia di SAGGIO-CAMPIONE GRATUITO, fuori commercio (vendita e altri atti di disposizione vietati: art. 17 l.d.a.). Escluso da I.V.A. (D.P.R. 26-10-1972, n. 633, art. 2, 3° comma, lett. d.). Esente da documento di trasporto.

LIBRO IN CHIARO
Su zanichelli.it/libroinchiaro trovi tutte le informazioni dettagliate riguardanti questo libro.

2

Federico Tibone

Progettare e programmare con Python

Programmazione orientata agli oggetti
Linguaggi per il web
Database relazionali



eBook multimediale

L'eBook multimediale è la versione digitale del tuo libro che puoi:

- sfogliare online su my.zanichelli.it
- attivare e scaricare offline su tablet e computer

Ripassa con lo smartphone prima della verifica

Per ogni capitolo:

- 20 esercizi interattivi
- una sintesi della teoria

L'accesso alle risorse digitali protette è personale, non condivisibile e non cedibile.

La configurazione completa del corso è in terza di copertina.

NOVITÀ

Studiare l'informatica vuol dire imparare a conoscere il computer, a usarlo e a programmarlo. Il computer è uno strumento davvero potente, ma sa eseguire soltanto istruzioni elementari. Sta alla nostra intelligenza identificare i problemi e progettare in modo efficace le istruzioni per risolverli.

Classi e oggetti con il linguaggio Python

- Che cos'hanno in comune un'automobile, un motorino e un tram? Hanno un numero di ruote diverso, una velocità media diversa e un diverso numero di passeggeri, ma sono tutti mezzi di trasporto. Nella programmazione a oggetti l'automobile, il motorino e il tram sono *oggetti* derivati da una stessa *classe*, quella dei mezzi di trasporto. Con questo libro imparerai a programmare a oggetti con il linguaggio Python.

Programmare con HTML5, i CSS e JavaScript

- Quando navighiamo in Rete e cerchiamo una ricetta di cucina, si verifica una sequenza di operazioni: apriamo un browser, digitiamo alcune parole-chiave e le inviamo a un motore di ricerca che interroga l'archivio con i siti Internet di tutto il mondo. Il server risponde e il browser ci dà l'elenco dei link che parlano della ricetta che ci interessa. I linguaggi informatici HTML5, CSS e JavaScript rendono possibile il funzionamento del web.

Basi di dati nel web con PHP

- Tutti i siti web aziendali, commerciali o istituzionali fanno uso di database per memorizzare cataloghi di prodotti, elenchi di clienti o di persone iscritte a un servizio. In questo libro imparerai a progettare un database, a usare il linguaggio SQL e a interagire con le basi di dati su web server tramite il linguaggio PHP.



L'eBook multimediale

Tutte le pagine del volume da sfogliare, con:

- 81 file di lavoro, per svolgere le attività proposte nel testo
 - 260 esercizi interattivi online su zte.zanichelli.it
- online.zanichelli.it/tibone-progettare



Questo libro è stampato su carta che rispetta le foreste
www.zanichelli.it/chi-siamo/sostenibilita