

Programmation Python Conception Et Optimisation

When people should go to the book stores, search creation by shop, shelf by shelf, it is truly problematic. This is why we give the books compilations in this website. It will unconditionally ease you to see guide **Programmation Python Conception Et Optimisation** as you such as.

By searching the title, publisher, or authors of guide you in point of fact want, you can discover them rapidly. In the house, workplace, or perhaps in your method can be all best place within net connections. If you purpose to download and install the Programmation Python Conception Et Optimisation, it is extremely easy then, in the past currently we extend the link to purchase and create bargains to download and install Programmation Python Conception Et Optimisation hence simple!

Programmation Python Conception Et Optimisation

2023-02-11

MACIAS ANASTASIA

Catalogue général BoD - Books on Demand

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'organiser 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.

[Wikipédia](#) Ediciones ENI

Après plus de dix ans de développement, le logiciel libre Nagios 3 s'impose comme la référence en matière de supervision open source. Il permet de veiller efficacement au bon fonctionnement d'un parc hétérogène de plusieurs dizaines ou milliers d'équipements et services réseau (serveurs matériels et logiciels, routeurs, applications web...), en association avec des outils de configuration et de visualisation tels Centreon et NagVis, ou au sein de distributions spécialisées telles que FAN. Nagios pour l'administrateur serein : une référence méthodique pour la configuration et le déploiement Au-delà des aspects techniques, cet ouvrage donne les clés pour réussir la mise en place d'un projet de supervision et éviter les écueils classiques : choix des mauvais indicateurs, tri insuffisant des alertes, mauvaise évaluation de la charge... Il déroule une méthodologie solide de mise en oeuvre, rappelle comment faire accepter l'outil, les problèmes soulevés par l'augmentation du nombre d'éléments surveillés, et décrit les principes à respecter concernant la pertinence des alertes et l'interprétation des indicateurs classiques. Les méthodes de supervision des systèmes et réseaux sont détaillées, avec agent comme sans agent, et une démarche d'optimisation des performances est proposée. Sont enfin décortiquées des méthodes de gestion des grandes configurations et la mise en place d'architectures de supervision à haute disponibilité et répartition de charge.

Développer des jeux en HTML5 et JavaScript Editions Eyrolles

Ce livre sur Apache Tomcat 6 s'adresse à toute personne appelée à mettre en oeuvre ce serveur sous Windows ou Linux, que ce soit pour des besoins de test, de développement, ou des besoins de production dans un environnement d'entreprise. Après quelques rappels essentiels sur les technologies Internet et Java/Java EE, massivement utilisées par Tomcat, le livre détaille les concepts fondamentaux de la mise en oeuvre de Tomcat 6 et approfondit la mise en place d'une véritable infrastructure d'entreprise sécurisée et performante. Si le lecteur est familier d'une version précédente de Tomcat, il pourra approfondir ses connaissances en trouvant dans ces pages une information précise pour une mise en application immédiate.

Crystal Reports 2008 Editions Eyrolles

Ce cahier détaille la conception d'un site de e-commerce avec UML et Java Enterprise Edition 5. Inspirée du Java Petstore, l'étude de cas se construit au fil des chapitres en appliquant les spécifications Java EE 5 : EJB 3.0, JPA 1.0, Servlet 2.5, JSP 2.1, JSF 1.2, Web Services 1.2, JAXB 2.0, JAX-WS 2.0, JavaMail 1.4, JMS 1.1. L'application est déployée dans le serveur GlassFish 3.0.1 et utilise la base de données Derby. Cet ouvrage s'adresse aux architectes et développeurs confirmés qui veulent découvrir Java EE 5 ou migrer leurs applications J2EE 1.4 existantes. Il montre comment s'imbriquent les différentes API de Java EE 5 dans une application internet-intranet et introduit Maven, le nouvel outil

d'automatisation de développements d'Apache. Téléchargez le code source de l'étude de cas ! www.editions-eyrolles.com

[Audit et optimisation MySQL 5](#) Editions Eyrolles

Le développement de sites Web dynamiques avec le langage PHP et le SGBDR MySQL, version 5 : Bases du SQL; Création d'une base de données MySQL; Fonctionnalités de base de PHP; Accès aux bases de données à partir de PHP; Gestion des formulaires; Gestion des sessions; Envoi de courriels; Gestion des fichiers. [SDM].

Algèbre relationnelle Dunod

Pour peu qu'on en maîtrise les pré-requis d'architecture, le framework GWT 2 met à la portée de tous les développeurs web la possibilité de créer des applications web interactives et robustes avec une productivité hors pair. Publié en licence libre Apache, Google Web Toolkit génère depuis Java du code JavaScript et HTML5/CSS optimisé à l'extrême. La référence sur GWT 2 : une autre façon de développer pour le Web La version 2 de GWT est une révolution en termes de productivité, de simplicité et de robustesse. C'est ce que montre cet ouvrage de référence sur GWT 2, qui fournit au développeur une méthodologie de conception et des bonnes pratiques d'architecture. Il détaille les concepts qui sous-tendent le framework pour en donner les clés d'une utilisation pertinente et optimisée : performances, séparation en couches, intégration avec l'existant, design patterns, sécurité... De la conception à l'optimisation et aux tests, toutes les étapes du développement sont déroulées, exemples de code à l'appui. S'adressant tant au développeur qu'à l'architecte, l'ouvrage dévoile les coulisses de chaque API au fil d'un cas d'utilisation simple et décortique les nouveautés de GWT 2.5 que sont MVP avec Activity & Places, RequestFactory, CellWidgets et Editor. A qui s'adresse cet ouvrage ? A tous les développeurs web (Java, PHP, Ruby, Python...) qui souhaitent industrialiser la création d'applications complexes ; Aux architectes logiciels, chefs de projets ou testeurs qui doivent comprendre l'intérêt de GWT ; A tous ceux qui voient en HTML5 et JavaScript un socle idéal pour l'exécution d'applications web.

Nagios 3 pour la supervision et la métrologie Lavoisier

Plongez dans les profondeurs fascinantes de "The Ultimate Guide to Making Fortune with ChatGPT-4 and AI", le livre visionnaire coécrit par les maîtres de la technologie Léo Martin et Fatih Ak. Ils vous invitent à décrypter le secret simple, mais incroyablement efficace, qui vous permettra d'améliorer radicalement votre productivité et de bâtir une fortune pérenne. Ils sont convaincus que la clé du véritable potentiel ne réside pas dans les méandres de la bourse, les montagnes russes des start-ups, ni même l'attrait incertain de la loterie, mais dans cette merveille technologique qu'est l'Intelligence Artificielle (IA). Découvrez comment l'IA peut booster votre référencement, augmenter le trafic web, transformer l'éducation et automatiser la programmation. Apprenez à créer des applications sans une once de connaissances en codage, et gérez vos investissements et vos spéculations sur les marchés financiers en toute simplicité, l'IA jouant désormais le rôle des meilleurs financiers. Imaginez ChatGPT comme votre coach sportif et nutritionnel personnel, guidant votre bien-être physique. Profitez de l'analyse rapide de volumes massifs de données avec Code Interpreter, découvrez ChatGPT-4 Plugins, ou encore automatisez la conception de sites web. Mais surtout, imaginez comment toutes ces connaissances pourraient transformer votre vie. Ce guide est bien plus qu'un livre. C'est une porte d'entrée vers un monde de possibilités inexplorées, un univers où l'impossible devient possible. Saisissez cette occasion sans précédent de repousser les limites du connu et de révolutionner radicalement votre façon de travailler, d'apprendre et de créer. Entrez dans le futur, dès aujourd'hui.

VBA Word 2007 No Starch Press

La fouille de textes est une activité combinant traitements informatiques et données linguistiques avec comme objectif principal l'extraction et l'organisation automatique des informations présentes dans les textes. Deux familles de méthodes permettent d'atteindre ce but : celles à base de connaissances d'experts et celles reposant sur un apprentissage automatique supervisé. Une campagne d'évaluation consiste à confronter les systèmes développés par plusieurs équipes sur un même jeu de données et en un temps limité. Créé en 2005 à l'image des campagnes anglo-saxonnes, le défi fouille de textes (DEFT) est aujourd'hui la seule campagne d'évaluation francophone en fouille de textes. Cet ouvrage rassemble les méthodes utilisées lors des différentes éditions du défi. Les thématiques relèvent de la classification de documents en genres et thèmes, de la fouille d'opinions et de l'identification de la période de parution d'un document.

Python for Kids Editions Eyrolles

Aussi riche que sa parente jQuery, dont la renommée n'est plus à faire auprès des développeurs web, jQuery Mobile est la bibliothèque JavaScript la plus adaptée pour créer des sites web à destination des smartphones et tablettes tactiles (iPhone, WinDev 12 Editions Eyrolles

Alors que les navigateurs sont en constante évolution pour optimiser l'exécution de jeux, HTML5 propose de nouvelles balises et API JavaScript pour gérer la vidéo et l'audio, dessiner en 2D et 3D. De quoi alimenter l'explosion du marché des jeux web, natifs et sociaux, notamment sur les smartphones et tablettes. De la conception du gameplay à la configuration du serveur Node.js et MongoDB Cet ouvrage, exemples de code à l'appui, décortique les étapes de création d'un jeu vidéo en HTML5 et JavaScript, de la réalisation d'un concept et de l'étude de la concurrence, à la commercialisation et à l'animation d'une communauté. Tous les aspects du développement sont abordés : conception du scénario et du gameplay, création des niveaux (level design) et des profils de joueurs, gestion de spritesheets, mise au point d'une ambiance, affichage de décors, effets graphiques, animations, collisions et effets sonores (HTML5 Audio)... L'ouvrage guide également le lecteur dans le choix d'un framework, et la configuration d'un serveur pour du temps réel avec MongoDB et Node.js. Il explique enfin comment intégrer le jeu dans le réseau social Facebook. À qui s'adresse cet ouvrage ? Aux développeurs web, amateurs ou professionnels, mais initiés au langage JavaScript, qui souhaitent se lancer dans la création de jeux en HTML5 ; Aux agences web et de communication souhaitant se renseigner sur le potentiel des jeux communautaires.

[Programmation Python](#) Editions ENI

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...). **BusinessObjects XI Web intelligence** Editions ENI Ce livre sur VBA Word 2007 s'adresse à des utilisateurs avertis de Word qui désirent automatiser des tâches répétitives effectuées dans leur traitement de texte. Il s'adresse également à des développeurs prêts à exploiter toutes les possibilités de Word avant de développer des programmes spécifiques, notamment pour les professions appelées à manier de grandes quantités de texte. L'auteure a conçu un manuel pratique qui donne au lecteur toutes les clefs pour aboutir à une réelle autonomie : méthodologie, syntaxe VBA, guide de repérage dans le modèle objet Word, balayage des possibilités et spécificités de VBA Word. **Expert Python Programming** Editions Eyrolles Un livre à la fois théorique et pratique Cet ouvrage à vocation pédagogique a pour but d'aider les débutants et même les praticiens confirmés de l'intelligence artificielle à mieux faire le tri entre certains mécanismes algorithmiques propres à cett [WPF par la pratique](#) Editions Eyrolles Description des concepts et de l'administration du service DNS et de son intégration dans Active Directory. Point sur les composants de la structure logique (domaines, OU, arbres, forêts...) et sur la création et la configuration d'objets stratégies de groupe (GPMC,

RSoP, délégation...).

Sécurité de la dématérialisation Editions ENI

Un livre incontournable pour acquérir l'exigeante discipline qu'est l'art de la programmation ! Original et stimulant, cet ouvrage aborde au travers d'exemples attrayants et concrets tous les fondamentaux de la programmation. L'auteur a choisi Pyt

Java EE 5 Packt Publishing Ltd

WPF, la solution pour concevoir des applications Windows riches WPF (Windows Presentation Foundation) est la nouvelle technologie de Microsoft qui permet de développer des interfaces graphiques offrant une grande interactivité, notamment grâce à des animations, des effets visuels et l'utilisation de médias.

Système graphique de l'environnement Windows, il comprend du graphisme 2D et 3D, du dessin vectoriel et bitmap, ainsi que de l'audio et de la vidéo. Il peut être utilisé pour développer des interfaces graphiques de logiciels (traitement de texte, jeux, etc.), mais il existe également une version allégée pour le Web nommée Silverlight. Tout ce que vous devez savoir sur WPF ! Cet ouvrage plongera le lecteur au cœur même de la technologie WPF, en détaillant les spécificités de son langage associé, XAML, mais également en couvrant des aspects plus complexes comme la définition des Dependency Properties, la gestion des événements routés (qui diffèrent des événements .NET classiques) ou l'implémentation du système de commandes. À vocation très pratique, il aidera les développeurs .NET à concevoir des animations et des transformations pour enrichir leurs applications Windows ou Internet (via Silverlight). Illustré par de nombreux exemples de code, il est complété par une étude de cas portant sur un gestionnaire de contacts personnalisés, qui constitue le fil conducteur du livre. À qui s'adresse ce livre ? Aux développeurs .NET qui souhaitent découvrir le développement d'applications WPF Aux programmeurs qui s'intéressent à la technologie Silverlight Aux chefs de projets/architectes qui désirent en savoir plus sur ces deux technologies

Développement XNA pour la Xbox et le PC Editions Eyrolles

Become an ace Python programmer by learning best coding practices and advance-level concepts with Python 3.5 About This Book Based on the latest stable version of Python (version 3.5) Creating well manageable code that will run in various environments with different sets of dependencies Packed with advanced concepts and best practices to write efficient Python code Who This Book Is For The book would appeal to web developers and Python programmers who want to start using version 3.5 and write code efficiently. Basic knowledge of Python programming is expected. What You Will Learn Conventions and best practices that are widely adopted in the python community Package python code effectively for community and production

use Easy and lightweight ways to automate code deployment on remote systems Improve your code's quality, reliability, and performance Write concurrent code in python Extend python with code written in different languages In Detail Python is a dynamic programming language, used in a wide range of domains by programmers who find it simple, yet powerful. Even if you find writing Python code easy, writing code that is efficient and easy to maintain and reuse is a challenge. The focus of the book is to familiarize you with common conventions, best practices, useful tools and standards used by python professionals on a daily basis when working with code. You will begin with knowing new features in Python 3.5 and quick tricks for improving productivity. Next, you will learn advanced and useful python syntax elements brought to this new version. Using advanced object-oriented concepts and mechanisms available in python, you will learn different approaches to implement metaprogramming. You will learn to choose good names, write packages, and create standalone executables easily. You will also be using some powerful tools such as buildout and virtualenv to release and deploy the code on remote servers for production use. Moving on, you will learn to effectively create Python extensions with C, C++, cython, and pyrex. The important factors while writing code such as code management tools, writing clear documentation, and test-driven development are also covered. You will now dive deeper to make your code efficient with general rules of optimization, strategies for finding bottlenecks, and selected tools for application optimization. By the end of the book, you will be an expert in writing efficient and maintainable code. Style and approach An easy-to-follow guide that covers industry followed best practices in Python programming

OSGi Editions ENI

Ce livre sur l'algèbre relationnelle et la conception d'une base de données est un guide pratique qui décrit différentes étapes, pas à pas et avec de nombreux exemples, de l'expression des besoins des utilisateurs à la conception d'une base de données relationnelle normalisée qui répond à leur demande. C'est un ouvrage qui peut être lu, compris et mis en pratique par tout public : débutant, étudiant en informatique mais aussi professionnel de l'informatique ou enseignant. Tout au long des chapitres, la base de données sera positionnée dans le Système d'Information puis les sujets suivants seront décrits et mis en pratique : le dictionnaire des données de l'entreprise, la Matrice des Dépendances Fonctionnelles, les modèles et plus particulièrement les modèles de données de la méthode Merise (dont le modèle Conceptuel de Données), les règles de passage de la Matrice des Dépendances Fonctionnelles au schéma entités-associations puis à la Base de Données Relationnelle, les

concepts fondamentaux de l'algèbre relationnelle, les opérateurs de l'algèbre relationnelle pour répondre aux requêtes des utilisateurs, la normalisation des relations...

XHTML/CSS et JavaScript pour le web mobile Editions Eyrolles

L'objectif proposé par cet ouvrage est de s'initier à la programmation avec Python en écrivant un petit programme informatique pour résoudre des énigmes amusantes. Les thèmes de ces énigmes ont été choisis pour découvrir à chaque fois un nouveau concept-clé en informatique. Les commandes Python qui seront utiles à la résolution des énigmes sont intégrées dans le livre pour qu'il soit auto-suffisant. Pour chaque énigme trois niveaux d'indice sont fournis pour ceux qui auront besoin d'un peu d'aide pour démarrer. La difficulté des énigmes est repérée par un système d'étoiles. La solution complète de toutes les énigmes est bien sûr détaillée en fin d'ouvrage. Elle comporte non seulement le programme Python qui permet de trouver la solution mais aussi des explications détaillées sur la conception de l'algorithme correspondant. Enfin de nombreux encadrés historiques, biographiques, culturels ou techniques viennent agrémenter la lecture.

Apprendre à programmer avec Python 3 Editions ENI

Créer des applications Web plus dynamiques S'exécutant sur différentes plates-formes (Windows, Mac et bientôt Linux) et compatible avec les navigateurs les plus répandus (Internet Explorer, Firefox, Safari), Silverlight est une nouvelle technologie de Microsoft qui permet de développer des applications Internet riches, pouvant être déployées sur n'importe quel serveur, sans nécessiter de composants spécifiques ni de droits particuliers. Avec la version 2, il devient possible de concevoir des sites Web aussi conviviaux que des applications Windows, dotés d'une grande interactivité et d'effets visuels spectaculaires, notamment grâce aux techniques d'animation et à la technologie Deep Zoom. Rédigé par l'un des spécialistes de Silverlight, cet ouvrage explique de manière pratique comment écrire ces applications Web d'un nouveau type en C# ou en Visual Basic, sachant que peu de connaissances sont requises, Visual Studio et l'outil graphique Expression Blend facilitant amplement la tâche du développeur. Le livre met l'accent sur la programmation des animations et l'intégration de médias (son, vidéos, etc.), mais également sur l'accès aux données via des services Web. Le code source des exemples du livre en C# et Visual Basic est disponible sur www.editions-eyrolles.com. A qui s'adresse ce livre ? Aux programmeurs souhaitant réaliser des sites Web de nouvelle génération A tous les graphistes et designers ayant des notions de programmation Sur le site www.editions-eyrolles.com Téléchargez le code source des exemples du livre. Consultez les mises à jour et compléments.