

Game Audio Programming Principles And Practices

Können Sie Ihren Code leicht ändern? Können Sie fast unmittelbar Feedback bekommen, wenn Sie ihn ändern? Verstehen Sie ihn? Wenn Sie eine dieser Fragen mit nein beantworten, arbeiten Sie mit Legacy Code, der Geld und wertvolle Entwicklungszeit kostet. Michael Feathers erläutert in diesem Buch Strategien für den gesamten Entwicklungsprozess, um effizient mit großen, ungetesteten Code-Basen zu arbeiten. Dabei greift er auf erprobtes Material zurück, das er für seine angesehenen Object-Mentor-Seminare entwickelt hat. Damit hat er bereits zahlreichen Entwicklern, technischen Managern und Testern geholfen, ihre Legacy-Systeme unter Kontrolle zu bringen. Darüber hinaus finden Sie auch einen Katalog mit 24 Techniken zur Aufhebung von Dependencies, die Ihnen zeigen, wie Sie isoliert mit Programmelementen arbeiten und Code sicherer ändern können.

Typische Programmieraufgaben kreativ lösen am Beispiel von C++ Von der Aufgabe zur Lösung - so gehen Sie vor Probleme analysieren und schrittweise bearbeiten Systematisches Vorgehen lernen und anwenden Aus dem Inhalt: Strategien zur Problemlösung Eingabeverarbeitung Statusverfolgung Arrays Zeiger und dynamische Speicherverwaltung Klassen Rekursion Wiederverwendung von Code Rekursive und iterative Programmierung Denken wie ein Programmierer Die Herausforderung beim Programmieren besteht nicht im Erlernen der Syntax einer bestimmten Sprache, sondern in der Fähigkeit, auf kreative Art Probleme zu lösen. In diesem einzigartigen Buch widmet sich der Autor V. Anton Spraul genau jenen Fähigkeiten, die in normalen Lehrbüchern eher nicht behandelt werden: die Fähigkeit, wie ein Programmierer zu denken und Aufgaben zu lösen. In den einzelnen Kapiteln behandelt er jeweils verschiedene Programmierkonzepte wie beispielsweise Klassen, Zeiger und Rekursion, und fordert den Leser mit erweiterbaren Übungen zur praktischen Anwendung des Gelernten auf. Sie lernen unter anderem: Probleme in diskrete Einzelteile zerlegen, die sich leichter lösen lassen Funktionen, Klassen und Bibliotheken möglichst effizient nutzen und wiederholt verwenden die perfekte Datenstruktur für eine Aufgabenstellung auswählen anspruchsvollere Programmierkonzepte wie Rekursion und dynamischen Speicher einsetzen Ihre Gedanken ordnen und Strategien entwickeln, um bestimmte Problemkategorien in Angriff zu nehmen Die Beispiele im Buch werden mit C++ gelöst, die dargestellten kreativen Problemlösungskonzepte gehen aber weit über die einzelnen Programmiersprachen und oft sogar über den Bereich der Informatik hinaus. Denn wie die fähigsten Programmierer wissen, handelt es sich beim Schreiben herausragender Quelltexte um kreative Kunst und der erste Schritt auf dem Weg zum eigenen Meisterwerk besteht darin, wie ein Programmierer zu denken. Über den Autor: V. Anton Spraul hat über 15 Jahre lang Vorlesungen über die Grundlagen der Programmierung und Informatik gehalten. In diesem Buch fasst er die von ihm dabei perfektionierten Verfahren zusammen. Er ist auch Autor von »Computer Science Made Simple«.

Download Free Game Audio Programming Principles And Practices

Jeder kann die Grundlagen des Game Designs meistern - dazu bedarf es keines technischen Fachwissens. Dabei zeigt sich, dass die gleichen psychologischen Grundprinzipien, die für Brett-, Karten- und Sportspiele funktionieren, ebenso der Schlüssel für die Entwicklung qualitativ hochwertiger Videospiele sind. Mit diesem Buch lernen Sie, wie Sie im Prozess der Spielekonzeption und -entwicklung vorgehen, um bessere Games zu kreieren. Jesse Schell zeigt, wie Sie Ihr Game durch eine strukturierte methodische Vorgehensweise Schritt für Schritt deutlich verbessern. Mehr als 100 gezielte Fragestellungen eröffnen Ihnen dabei neue Perspektiven auf Ihr Game, so dass Sie die Features finden, die es erfolgreich machen. Hierzu gehören z. B. Fragen wie: Welche Herausforderungen stellt mein Spiel an die Spieler? Fördert es den Wettbewerb unter den Spielern? Werden sie dazu motiviert, gewinnen zu wollen? So werden über hundert entscheidende Charakteristika für ein gut konzipiertes Spiel untersucht. Mit diesem Buch wissen Sie, worauf es bei einem guten Game ankommt und was Sie alles bedenken sollten, damit Ihr Game die Erwartungen Ihrer Spieler erfüllt und gerne gespielt wird. Zugleich liefert es Ihnen jede Menge Inspiration - halten Sie beim Lesen Zettel und Stift bereit, um Ihre neuen Ideen sofort festhalten zu können.

EINE TOUR DURCH C++ // - Dieser Leitfaden will Ihnen weder das Programmieren beibringen noch versteht er sich als einzige Quelle, die Sie für die Beherrschung von C++ brauchen - aber diese Tour ist wahrscheinlich die kürzeste oder einfachste Einführung in C++11. - Für C- oder C++-Programmierer, die mit der aktuellen C++-Sprache vertrauter werden wollen - Programmierer, die in einer anderen Sprache versiert sind, erhalten ein genaues Bild vom Wesen und von den Vorzügen des modernen C++ . Mit dem C++11-Standard können Programmierer Ideen klarer, einfacher und direkter auszudrücken sowie schnelleren und effizienteren Code zu schreiben. Bjarne Stroustrup, der Designer und ursprüngliche Implementierer von C++, erläutert die Details dieser Sprache und ihre Verwendung in seiner umfassenden Referenz „Die C++-Programmiersprache“. In „Eine Tour durch C++“ führt Stroustrup jetzt die Übersichtskapitel aus der Referenz zusammen und erweitert sie so, dass auch erfahrene Programmierer in nur wenigen Stunden eine Vorstellung davon erhalten, was modernes C++ ausmacht. In diesem kompakten und eigenständigen Leitfaden behandelt Stroustrup - neben Grundlagen - die wichtigsten Sprachelemente und die wesentlichen Komponenten der Standardbibliothek. Er präsentiert die C++-Features im Kontext der Programmierstile, die sie unterstützen, wie die objektorientierte und generische Programmierung. Die Tour beginnt bei den Grundlagen und befasst sich dann mit komplexeren Themen, einschließlich vieler, die neu in C++11 sind wie z.B. Verschiebesemantik, einheitliche Initialisierung, Lambda-Ausdrücke, verbesserte Container, Zufallszahlen und Nebenläufigkeit. Am Ende werden Design und Entwicklung von C++ sowie die in C++11 hinzugekommenen Erweiterungen diskutiert. Programmierer erhalten hier - auch anhand von Schlüsselbeispielen - einen sinnvollen Überblick und praktische Hilfe für den Einstieg. AUS DEM INHALT // Die Grundlagen // Benutzerdefinierte Typen // Modularität // Klassen // Templates // Überblick über

Download Free Game Audio Programming Principles And Practices

die Bibliothek // Strings und reguläre Ausdrücke // E/A-Streams // Container // Algorithmen // Utilities // Numerik // Nebenläufigkeit // Geschichte und Kompatibilität

FÜR EINSTEIGER, FORTGESCHRITTENE PROGRAMMIERER UND ALTE HASEN // Erfahren Sie im Buch, wie Sie den Verfall von Software bekämpfen ... Redundanz vermeiden ... flexiblen, dynamischen und anpassungsfähigen Quelltext schreiben ... Ihr Handwerkszeug optimal nutzen ... vermeiden, mit dem Zufall zu programmieren ... die richtigen Anforderungen finden ... sich vor Sicherheitslücken schützen ... Probleme beim nebenläufigen Code lösen ... Teams aus Pragmatischen Programmierern bilden ... effektiv testen ... das Pragmatic Starter Kit implementieren ... Ihre Anwender begeistern Ihr exklusiver Vorteil: E-Book inside beim Kauf des gedruckten Buches Der Pragmatische Programmierer ist eines dieser seltenen Fachbücher, die Sie im Lauf der Jahre immer wieder lesen werden. Egal, ob Sie Programmierereinsteiger oder erfahrener Praktiker sind, stets können Sie neue Einsichten gewinnen. David Thomas und Andrew Hunt schrieben 1999 die erste Ausgabe dieses einflussreichen Buches, um ihren Kunden zu helfen, bessere Software zu entwickeln und die Freude am Programmieren wiederzuentdecken. Ihre pragmatischen Profitipps helfen bis heute einer ganzen Generation von Programmierern, den Kosmos der Software-Entwicklung zu erkunden, unabhängig von einer bestimmten Sprache oder Methodik oder einem bestimmten Framework. Ihre »Pragmatische Philosophie« hat den Weg bereitet für Hunderte von Büchern, Screencasts und Hörbüchern sowie Tausende von Karrieren und Erfolgsgeschichten. Zwanzig Jahre später untersuchen die Autoren nun erneut, was einen modernen Programmierer ausmacht. Die Themen reichen von persönlicher Verantwortung über berufliche Entwicklung bis hin zu Architekturtechniken, die Ihren Code flexibel, leicht anpassbar und wiederverwendbar halten. In kurzen Abschnitten, die auch einzeln gelesen werden können, erläutern die Autoren nicht nur die Best Practices, sondern auch Fallstricke bei der Software-Entwicklung. Anschauliche Beispiele und interessante Analogien machen dieses Buch zu einem Lesevergnügen. Egal ob Einsteiger, erfahrener Programmierer oder Manager für Softwareprojekte: Wer die Profitipps der Autoren bei der täglichen Arbeit anwendet, wird seine Produktivität, Genauigkeit und Zufriedenheit rasch steigern und damit als Pragmatischer Programmierer auch langfristig erfolgreich sein.

Edward Snowden riskierte alles, um das System der Massenüberwachung durch die US-Regierung aufzudecken. Jetzt erzählt er seine Geschichte. »Mein Name ist Edward Snowden. Sie halten dieses Buch in Händen, weil ich etwas getan habe, das für einen Mann in meiner Position sehr gefährlich ist: Ich habe beschlossen, die Wahrheit zu sagen.« Mit 29 Jahren schockiert Edward Snowden die Welt: Als Datenspezialist und Geheimnisträger für NSA und CIA deckt er auf, dass die US-Regierung heimlich das Ziel verfolgt, jeden Anruf, jede SMS und jede E-Mail zu überwachen. Das Ergebnis wäre ein nie dagewesenes System der Massenüberwachung, mit dem das Privatleben jeder einzelnen Person auf der Welt durchleuchtet werden kann. Edward Snowden trifft eine folgenschwere Entscheidung: Er macht die geheimen Pläne öffentlich. Damit gibt er sein ganzes bisheriges Leben auf. Er weiß, dass er seine Familie, sein Heimatland und die

Download Free Game Audio Programming Principles And Practices

Frau, die er liebt, vielleicht nie wiedersehen wird. Ein junger Mann, der im Netz aufgewachsen ist. Der zum Spion wird, zum Whistleblower und schließlich zum Gewissen des Internets. Jetzt erzählt Edward Snowden seine Geschichte selbst. Dieses Buch bringt den wichtigsten Konflikt unserer Zeit auf den Punkt: Was akzeptieren wir - und wo müssen wir anfangen Widerstand zu leisten?

[Die Kunst des Game Designs](#)

[Armada](#)

[Nur du kannst die Erde retten](#)

[C++ für Dummies](#)

[Ihr Weg zur Meisterschaft](#)

[Principles of Game Audio and Sound Design](#)

[Design Patterns für die Spieleprogrammierung](#)

[Das umfassende Handbuch zu Modern C++ - aktuell zu C++ 20](#)

[Principles and Practices](#)

[Der Pragmatische Programmierer](#)

[A Practical Guide Using the Unreal Engine](#)

[Game Audio Programming 2](#)

[Algorithmen in C](#)

[What if? Was wäre wenn?](#)

The inventor of C++ gives perhaps the most important introduction to programming ever written.

Principles of Game Audio and Sound Design is a comprehensive introduction to the art of sound for games and interactive media using Unity. This accessible guide encompasses both the conceptual challenges of the artform as well as the technical and creative aspects, such as sound design, spatial audio, scripting, implementation and mixing. Beginning with basic techniques, including linear and interactive sound design, before moving on to advanced techniques, such as procedural audio, Principles of Game Audio and Sound Design is supplemented by a host of digital resources, including a library of ready-to-use, adaptable scripts. This thorough introduction provides the reader with the skills and tools to combat the potential challenges of game audio independently. Principles of Game Audio and Sound Design is the perfect primer for beginner- to intermediate-level readers with a basic understanding of audio production and Unity who want to learn how to gain a

foothold in the exciting world of game and interactive audio.

Zack Lightman ist ein Träumer und Geek. Seine Freizeit verbringt er am liebsten vor dem Computer, und richtig gut ist er nur in ›Armada‹, einem Virtual-Reality-Shooter, in dem eine außerirdische Spezies versucht, die Erde zu erobern. Damit ähnelt sein Leben dem zahlreicher anderer Gamer. Bis eines Tages ein echtes Alien-Raumschiff über seiner Heimatstadt auftaucht – und aus dem Computerspiel bitterer Ernst wird. Denn als sich die ersten Wellen außerirdischer Raumschiffe ankündigen, sind es allein die Gamer, die ihnen im Drohnenkampf gewachsen sind. Die besten unter ihnen werden von der Earth Defense Alliance angeworben und ausgebildet. Von einer geheimen Operationsbasis auf dem Mond aus führen Zack und seine Freunde einen Krieg, in dem es um das Schicksal der Erde geht.

›Armada‹ ist große Science Fiction vom Autor des Weltbestsellers ›Ready Player One‹, der derzeit von Steven Spielberg verfilmt wird. Das perfekte Buch für alle Gamer, Popkultur-Nerds und Fans von ›Independence Day‹, ›EVE Online‹, ›Elite: Dangerous‹ oder ›Star Citizen‹ und für alle User von Oculus Rift, Vive oder PlayStation VR.

Over 100 recipes exploring the new and exciting features of Unity 5 to spice up your Unity skillset About This Book Built on the solid foundation of the popular Unity 4.x Cookbook, the recipes in this edition have been completely updated for Unity 5 Features recipes for both 2D and 3D games Provides you with techniques for the new features of Unity 5, including the new UI system, 2D game development, new Standard Shaders, and the new Audio Mixer Who This Book Is For From beginners to advanced users, from artists to coders, this book is for you and everyone in your team! Programmers can explore multimedia features, and multimedia developers can try their hand at scripting. Basic knowledge and understanding of the Unity platform, game design principles, and programming knowledge in C# is essential. What You Will Learn Immerse players with great audio, utilizing Unity 5's audio features including the new Audio Mixer, ambient sound with Reverb Zones, dynamic soundtracks with Snapshots, and balanced audio via Ducking Create better materials with Unity's new, physically-based, Standard Shader Measure and control time, including pausing the game, displaying clocks and countdown timers, and even implementing "bullet time" effects Improve ambiance through the use of lights and

effects such as reflection and light probes Create stylish user interfaces with the new UI system, including power-bars, clock displays, and an extensible inventory system Save and load text and media assets from local or remote sources, publish your game via Unity Cloud, and communicate with websites and their databases to create online scoreboards Discover advanced techniques, including the publisher-subscriber and state patterns, performance bottleneck identification, and methods to maximize game performance and frame rates Control 2D and 3D character movement, and use NavMeshAgents to write NPC and enemy behaviors such as seek, flee, flock, and waypoint path following In Detail Unity 5 is a flexible and intuitive multiplatform game engine that is becoming the industry's de facto standard. Learn to craft your own 2D and 3D computer games by working through core concepts such as animation, audio, shaders, GUI, lights, cameras, and scripting to create your own games with Unity 5. Completely re-written to cover the new features of Unity 5, this book is a great resource for all Unity game developers, from those who have recently started using Unity right up to Unity professionals. The first half of the book focuses on core concepts of 2D game design while the second half focuses on developing 3D game development skills. In the first half, you will discover the new GUI system, the new Audio Mixer, external files, and animating 2D characters in 2D game development. As you progress further, you will familiarize yourself with the new Standard Shaders, the Mecanim system, Cameras, and the new Lighting features to hone your skills towards building 3D games to perfection. Finally, you will learn non-player character control and explore Unity 5's extra features to enhance your 3D game development skills. Style and approach Each chapter first introduces the topic area and explains how the techniques covered can enhance your games. Every recipe provides step-by-step instructions, followed by an explanation of how it all works, and useful additional refinements or alternative approaches. Every required resource and C# script (fully commented) is available to download, enabling you to follow each recipe yourself.

Game Audio Implementation offers a unique practical approach to learning all about game audio. If you've always wanted to hear your sound or music in a real game then this is the book for you. Each chapter is accompanied by its own game level where you can see the

techniques and theories in action before working through over 70 exercises to develop your own demo level. Taking you all the way from first principles to complex interactive systems in the industry standard Unreal Engine you'll gain the skills to implement your sound and music along with a deep transferable knowledge of the principles you can apply across a range of other game development tools. The accompanying website (www.gameaudioimplementation.com) includes: 12 downloadable demonstration games A unique exercise level for you to develop for your portfolio An up-to-date online bibliography with further reading for each chapter A free sound library with hundreds of game SFX An up-to-date online bibliography with further reading for each chapter A free sound library with hundreds of game SFX

An all-in-one introduction to implementing sound, this guide provides a comprehensive practical resource for programmers. Tim Kientzle, technical editor of "Dr. Dobb's Journal", presents the basic principles of sound and sound processing, together with concrete implementation details for a variety of sound file formats and algorithms. The CD-ROM includes royalty-free sound libraries and a rich collection of utilities.

[Effektives Arbeiten mit Legacy Code](#)

[C++ Primer](#)

[C++ für Spieleprogrammierer](#)

[C++](#)

[Polyplay](#)

[Einführung in die Applikationsentwicklung](#)

[Achterbahn](#)

[Programmieren für Kids und andere Anfänger](#)

[Eine Tour durch C++](#)

[Einführung ins Programmieren mit Processing](#)

[C++ lernen - professionell anwenden - Lösungen nutzen](#)

[Meine Geschichte](#)

[Effektiv C++ programmieren](#)

[Python kurz & gut](#)

Download Free Game Audio Programming Principles And Practices

HELLO WORLD// - Alle Erklärungen der Konzepte in einfacher Sprache - Sehr viele Bilder, Cartoons und lustige Beispiele - Umfassende Fragen und Aufgaben zum Üben und Lernen - Farbig illustriert In diesem Buch lernst Du, mit dem Computer in seiner Sprache zu sprechen. Willst du ein Spiel erfinden? Eine Firma gründen? Ein wichtiges Problem lösen? Als ersten Schritt lernst Du, eigene Programme zu schreiben. Programmieren ist eine tolle Herausforderung, und dieses Buch macht Dir den Einstieg leicht. Diese neue Ausgabe von Hello World! zeigt Dir in einfacher und ansprechender Weise die Welt der Computerprogrammierung. Warren Sande hat es gemeinsam mit seinem Sohn Carter geschrieben, und sie haben sich auch viele lustige Beispiele ausgedacht, mit denen Du prima lernen kannst. Das Buch wurde von Pädagogen überarbeitet und eignet sich für Kinder genauso wie für ihre Eltern. Du brauchst keine Programmierkenntnisse mitzubringen, sondern nur zu wissen, wie man einen Computer bedient. Wenn Du ein Programm starten und eine Datei speichern kannst, reicht das schon! Hello World! arbeitet mit Python. Diese Programmiersprache ist besonders leicht zu erlernen. Mit den humorvollen Beispielen lernst Du die Grundlagen des Programmierens kennen, wie z.B. Schleifen, Entscheidungen, Eingaben und Ausgaben, Datenstrukturen, Grafiken und vieles mehr. AUS DEM INHALT // Speicher und Variablen // Datentypen // GUIs – Grafische Benutzeroberflächen // Immer diese Entscheidungen // Schleifen // Nur für dich – Kommentare // Geschachtelte und variable Schleifen // Listen und Wörterbücher // Funktionen // Objekte // Module // Sprites und Kollisionserkennung // Ereignisse // Sound // Ausgabeformatierung und Strings // Das Zufallsprinzip // Computersimulationen

- Die bekannten Design Patterns der Gang of Four im konkreten Einsatz für die Entwicklung von Games - Zahlreiche weitere vom Autor entwickelte Patterns - Sequenzierungs-, Verhaltens-, Entkopplungs- und Optimierungsmuster Für viele Spieleprogrammierer stellt die Finalisierung ihres Spiels die größte Herausforderung dar. Viele Projekte verlaufen im Sande, weil Programmierer der Komplexität des eigenen Codes nicht gewachsen sind. Die im Buch beschriebenen Design Patterns nehmen genau dieses Problem in Angriff. Der Autor blickt auf jahrelange Erfahrung in der Entwicklung von weltweit erfolgreichen Games zurück und stellt erprobte Patterns vor, mit deren Hilfe Sie Ihren Code entwirren und optimieren können. Die Patterns sind in Form unabhängiger Fallbeispiele organisiert, so dass Sie sich nur mit den für Sie relevanten zu befassen brauchen und das Buch auch hervorragend zum Nachschlagen verwenden können. Sie erfahren, wie man eine stabile Game Loop schreibt, wie Spielobjekte mithilfe von Komponenten organisiert werden können und wie man den CPU-Cache nutzt, um die Performance zu verbessern. Außerdem werden Sie sich damit beschäftigen, wie Skript-Engines funktionieren, wie Sie Ihren Code mittels Quadrees und anderen räumlichen Aufteilungen optimieren und wie sich die klassischen Design Patterns in Spielen einsetzen lassen.

Python ist eine leistungsfähige, moderne Programmiersprache. Sie ist einfach zu erlernen und macht Spaß in der Anwendung – mit diesem Buch umso mehr! "Python kinderleicht" macht die Sprache lebendig und zeigt Dir (und Deinen Eltern) die Welt der Programmierung. Jason R. Briggs führt Dich Schritt für Schritt durch die Grundlagen von Python. Du experimentierst mit einzigartigen (und oft urkomischen) Beispielprogrammen, bei denen es um gefräßige Monster, Geheimagenten oder diebische Raben geht. Neue Begriffe werden erklärt, der Programmcode ist farbig dargestellt, strukturiert und mit Erklärungen versehen. Witzige Abbildungen erhöhen den Lernspaß. Jedes Kapitel endet mit Programmier-Rätseln, an denen Du das Gelernte üben und Dein Verständnis vertiefen kannst. Am Ende des Buches wirst Du zwei komplette Spiele programmiert haben: einen Klon des berühmten "Pong" und "Herr Strichmann rennt zum Ausgang" – ein Plattformspiel mit Sprüngen, Animation und vielem mehr. Indem Du Seite für Seite neue Programmierabenteuer bestehst, wirst Du immer mehr zum erfahrenen Python-Programmierer. - Du lernst grundlegende Datenstrukturen wie Listen, Tupel und Maps kennen. - Du erfährst, wie man mit Funktionen und Modulen den Programmcode organisieren und wiederverwenden kann. - Du wirst mit Kontrollstrukturen wie Schleifen und bedingten Anweisungen vertraut und lernst, mit Objekten und Methoden umzugehen. - Du zeichnest Formen mit dem Python-Modul Turtle und erstellst Spiele, Animationen und andere grafische Wunder mit tkinter. Und: "Python kinderleicht" macht auch für Erwachsene das

Programmierenlernen zum Kinderspiel! Alle Programme findest Du auch zum Herunterladen auf der Website!

Blockchain ermöglicht Peer-to-Peer-Transaktionen ohne jede Zwischenstelle wie eine Bank. Die Teilnehmer bleiben anonym und dennoch sind alle Transaktionen transparent und nachvollziehbar. Somit ist jeder Vorgang fälschungssicher. Dank Blockchain muss man sein Gegenüber nicht mehr kennen und ihm vertrauen – das Vertrauen wird durch das System als Ganzes hergestellt. Und digitale Währungen wie Bitcoins sind nur ein Anwendungsgebiet der Blockchain-Revolution. In der Blockchain kann jedes wichtige Dokument gespeichert werden: Urkunden von Universitäten, Geburts- und Heiratsurkunden und vieles mehr. Die Blockchain ist ein weltweites Register für alles. In diesem Buch zeigen die Autoren, wie sie eine fantastische neue Ära in den Bereichen Finanzen, Business, Gesundheitswesen, Erziehung und darüber hinaus möglich machen wird.

Die Programmiersprache Processing basiert auf Java und ahnelt diesem sehr, verbirgt aber gleichzeitig viel von dessen Komplexität. Dennoch ist die Sprache keineswegs nur für triviale Aufgaben geeignet: speziell im Bereich der graphischen Datenverarbeitung spielt Processing seine Stärken aus. Dieses Buch richtet sich in erster Linie an den Anfänger, den es an die Bewältigung komplexerer Aufgaben heranführt, wobei Konzepte der imperativen und der objektorientierten Programmierung vorgestellt werden. Auch theoretische Hintergründe kommen dabei nicht zu kurz. Aus dem Inhalt: Datentypen - Variablen - Arrays - Flusssteuerung - Methoden - Objektorientiertes Programmieren - Textausgabe - 2D-Graphik - 3D-Graphik - Dateizugriff - PDF - QuickTime - Arduino(r) Mikrocontroller - Index
Lektoren, Lehrer, Studenten und Schuler kontaktieren bitte den Autor *vor* Erwerb wegen eines mengenabhängigen Rabatts von 25-40%. matthias.wolf{at}wot.at"

C – kurz & gut ist die praktische Taschenreferenz für jeden C-Programmierer. Das Buch ist ein nützlicher Begleiter, um schnell Informationen über ein bestimmtes Syntaxelement oder eine Bibliothek zu finden – unabhängig davon, ob Sie bereits Erfahrung mit C haben oder noch nicht mit der Sprache vertraut sind. Einsteiger in C können sich einen ersten Überblick über die Sprachfeatures verschaffen, für fortgeschrittene Programmierer ist das Buch die ideale Schnellreferenz. Das Buch besteht aus zwei Teilen: einer kompakten Beschreibung der Sprache und einer thematisch strukturierten Referenz der Standardbibliothek. Es wurde für die 2. Auflage vollständig aktualisiert, erweitert und durch Neuerungen wie beispielsweise die Multithreading-Bibliothek ergänzt. Die Darstellung im Buch basiert auf dem ISO-Standard C18. Aus dem Inhalt: Grundlagen Datentypen Ausdrücke und Operatoren Anweisungen Deklarationen Funktionen Präprozessordirektiven Die Standardbibliothek

[C – kurz & gut](#)

[A Programmer's Guide to Sound](#)

[Typische Programmieraufgaben kreativ lösen am Beispiel von C++](#)

[Management mit der bahnbrechenden Methode der erfolgreichsten Unternehmen](#)

[Code Complete - Deutsche Ausgabe](#)

[SOA - Studentenausgabe](#)

[Spring im Einsatz](#)

[Qt 4](#)

[Change by Design](#)

[Die Blockchain-Revolution](#)

[Bessere Games konzipieren und entwickeln](#)

[Das Spielelement der Kultur](#)

[Permanent Record](#)

[Principles and Practice Using C++](#)

Welcome to the second volume of Game Audio Programming: Principles and Practices – the first series of its kind dedicated to the art of game audio programming! This volume features more than 20 chapters containing advanced techniques from some of the top game audio programmers and sound designers in the industry. This book continues the tradition of collecting more knowledge and wisdom about game audio programming than any other volume in history. Both audio programming beginners and seasoned veterans will find content in this book that is valuable, with topics ranging from extreme low-level mixing to high-level game integration. Each chapter contains techniques that were used in games that have shipped, and there is a plethora of code samples and diagrams. There are chapters on threading, DSP implementation, advanced middleware techniques in FMOD Studio and Audiokinetic Wwise, ambiences, mixing, music, and more. This book has something for everyone who is programming audio for a game: programmers new to the art of audio programming, experienced audio programmers, and those souls who just got assigned the audio code. This book is for you!

Dieses Buch ist die deutsche Übersetzung eines Klassikers der Programmierliteratur von Steve McConnell. Seine mit vielen Preisen ausgezeichneten Bücher helfen Programmierern seit Jahren, besseren und effizienteren Code zu schreiben. Das Geheimnis dieses Buches liegt in der Art, wie der Autor das vorhandene Wissen über Programmier-Techniken aus wissenschaftlichen Quellen mit den Erfahrungen aus der taglichen praktischen Arbeit am Code zusammenführt und daraus die wesentlichen Grundvoraussetzungen der Softwareentwicklung und die effektivsten Arbeitstechniken ableitet. Verständliche Beispiele und klare Anleitungen vermitteln dem Leser dieses Wissen auf unkomplizierte Weise. Dieses Buch informiert und stimuliert, ganz gleich, wie viel sie bereits über Programmierung wissen, welche Entwicklungsumgebung und Sprache sie bevorzugen und welche Arten von Anwendungen sie normalerweise programmieren. Die objektorientierte Sprache Python eignet sich hervorragend zum Schreiben von Skripten, Programmen und Prototypen. Sie ist frei verfügbar, leicht zu lernen und zwischen allen wichtigen Plattformen portabel, einschließlich Linux, Unix, Windows und Mac OS. Damit Sie im Programmieralltag immer den Überblick behalten, sind die verschiedenen Sprachmerkmale und Elemente in Python – kurz & gut übersichtlich zusammengestellt. Für Auflage 5 wurde die Referenz komplett überarbeitet, erweitert und auf den neuesten Stand gebracht, so dass sie die beiden aktuellen Versionen 2.7 und 3.4 berücksichtigt. Python – kurz & gut behandelt unter anderem: Eingebaute Typen wie Zahlen, Listen, Dictionarys u.v.a.; nweisungen und Syntax für Entwicklung und Ausführung von Objekten; Die objektorientierten Entwicklungstools in Python; Eingebaute Funktionen, Ausnahmen und Attribute; pezielle Methoden zur Operatorenüberladung; Weithin benutzte Standardbibliotheksmodule und Erweiterungen; Kommandozeilenoptionen und Entwicklungswerkzeuge. Mark Lutz stieg 1992 in die Python-Szene ein und ist seitdem als aktiver Pythonista bekannt. Er gibt Kurse, hat zahlreiche Bücher geschrieben und mehrere Python-Systeme programmiert.

Wir befinden uns inmitten eines epochalen Wandels im Kräfteverhältnis unserer Gesellschaft, denn während die Ökonomien den Schwerpunkt von industriefertigen Gütern auf Dienstleistungen und Erlebnisse verlagern, treten die Unternehmen die Kontrolle ab und nehmen ihre Kunden nicht mehr als „Endverbraucher“ wahr, sondern als Beteiligte an einem wechselseitigen Prozess. Im Laufe der jahrhundertlangen Geschichte der kreativen Problemlösung haben sich Designer das nötige Handwerkszeug zugelegt, das ihnen hilft, die „drei Räume der Innovation“, wie Tim Brown sie bezeichnet, zu durchlaufen: Inspiration, Ideenbildung und Umsetzung. Seiner Überzeugung nach müssen diese Fähigkeiten nun über die gesamten Unternehmen verstreut werden. Und das funktioniert mit einem der innovativsten Denkinstrumente zur Entwicklung von Ideen und zur Lösung von Problemen, dem Design Thinking. Im ersten Teil dieses Buches wird ein Rahmenwerk vorgestellt, das hilft, die Grundsätze und Methoden zu erkennen, die großartiges Design Thinking ermöglichen. Hier wird gezeigt, wie Design Thinking von einigen der innovativsten Unternehmen der Welt praktiziert wurde und zu bahnbrechenden Lösungen inspiriert hat. Der zweite Teil soll dazu anregen, nicht zu kleckern, sondern zu klotzen. Anhand drei großer Bereiche der menschlichen Aktivität – Unternehmen, Märkte und Gesellschaft – zeigt Tim Brown, wie aus dem Design Thinking heraus Wege entstehen können, um Ideen zu entwickeln, die unseren heutigen Herausforderungen gerecht werden. Dabei muss sich das Design Thinking in den Organisationen „aufwärts“ bewegen in die Nähe der Vorstandsetagen, wo strategische Entscheidungen getroffen werden. Denn Design ist zu wichtig geworden, als dass man es allein den Designern überlassen sollte. Tim Brown zählt zu den prominentesten Personen auf dem Gebiet von Design und Innovation weltweit. Er ist CEO und Präsident von IDEO, das Unternehmen, das die Apple-Maus und den Palm V entwickelt hat. Tim Brown spricht regelmäßig über den Wert des Designs und von Innovationen, unter anderem auf dem Weltwirtschaftsforum in Davos oder bei TED Talks. Er berät zahlreiche Fortune 100 Unternehmen. Seine Arbeiten wurden bereits in der Axis Gallery in Tokio, dem Design Museum in London und dem MOMA in New York ausgestellt.

Antworten auf Fragen, die Sie sich vermutlich noch nie gestellt haben Wenn man eine zufällige Nummer wählt und »Gesundheit« sagt, wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass der Angerufene gerade geniest hat? Randall Munroe, genialer Erfinder von xkcd.com, beantwortet die verrücktesten Fragen hochwissenschaftlich und umwerfend kreativ. Von der Anzahl an Menschen, die den täglichen Kalorienbedarf eines Tyrannosaurus decken würden bis zum Erlebnis, in einem Mondsee zu schwimmen: Illustriert mit Munroes berühmten Strichzeichnungen, bietet what if? originelle Unterhaltung auf höchstem Niveau. Jetzt in der Neuauflage mit zusätzlichen Kapiteln.

Welcome to the third volume of Game Audio Programming: Principles and Practices—the first series of its kind dedicated to the art and science of game audio programming. This volume contains 14 chapters from some of the top game audio programmers and sound designers in the industry. Topics range across game genres (ARPG, RTS, FPS, etc.), and from low-level topics such as DSP to high-level topics like using

Download Free Game Audio Programming Principles And Practices

influence maps for audio. The techniques in this book are targeted at game audio programmers of all abilities, from newbies who are just getting into audio programming to seasoned veterans. All of the principles and practices in this book have been used in real shipping games, so they are all very practical and immediately applicable. There are chapters about split-screen audio, dynamic music improvisation, dynamic mixing, ambiences, DSPs, and more. This book continues the tradition of collecting modern, up-to-date knowledge and wisdom about game audio programming. So, whether you've been a game audio programmer for one year or ten years, or even if you've just been assigned the task and are trying to figure out what it's all about, this book is for you! Key Features Cutting-edge advanced game audio programming concepts with examples from real game audio engines Includes both high-level and low-level topics Practical code examples, math, and diagrams that you can apply directly to your game audio engine. Guy Somberg has been programming audio engines for his entire career. From humble beginnings writing a low-level audio mixer for slot machines, he quickly transitioned to writing game audio engines for all manner of games. He has written audio engines that shipped AAA games like Hellgate: London, Bioshock 2, The Sims 4, and Torchlight 3, as well as smaller titles like Minion Master, Tales from the Borderlands, and Game of Thrones. Guy has also given several talks at the Game Developer Conference, the Audio Developer Conference, and CppCon. When he's not programming or writing game audio programming books, he can be found at home reading, playing video games, and playing the flute.

[Einfach programmieren lernen - nicht nur für Kids](#)

[Refactoring und Testen bestehender Software](#)

[Schneller Einstieg über die Standardbibliothek](#)

[Hello World!](#)

[55 Möglichkeiten, Ihre Programme und Entwürfe zu verbessern](#)

[Compiler](#)

[Wie die Technologie hinter Bitcoin nicht nur das Finanzsystem, sondern die ganze Welt verändert](#)

[Sound Design and Audio Implementation for Interactive and Immersive Media](#)

[Game Audio Implementation](#)

[Der C++-Programmierer](#)

[Programming](#)

[Think Like a Programmer - Deutsche Ausgabe](#)

[Python kinderleicht!](#)

- Erstellen reaktiver Anwendungen - Spring MVC für Webanwendungen und RESTful Web Services - Sicherheit für Anwendungen mit Spring Security - Behandelt Spring 5.0 Diese vollständig aktualisierte Ausgabe des Bestsellers »Spring in Action« enthält alle Spring-5.0-Updates, neue Beispiele für reaktive Programmierung, Spring WebFlux und Microservices. Ebenfalls enthalten sind die neuesten Best-Practice-

Methoden für Spring einschließlich Spring Boot. Das Spring Framework erleichtert Java-Entwicklern die Arbeit. Neue Features in Spring 5 übertragen den produktivitätsorientierten Ansatz auf Microservices, reaktive Entwicklung und andere moderne Anwendungskonzepte. Da Spring Boot nun vollständig integriert ist, können Sie auch komplexe Projekte sofort beginnen und müssen dafür nur minimalen Konfigurationscode schreiben. Das aktualisierte WebFlux-Framework unterstützt dabei reaktive Anwendungen, die sofort einsatzbereit sind. Das Buch führt Sie durch die Kernfunktionen von Spring, die Craig Walls in seinem berühmten klaren Stil erklärt. Erstellen Sie Schritt für Schritt eine sichere, datenbankgestützte Webanwendung. Auf dem Weg dorthin lernen Sie reaktive Programmierung, Microservices, Service Discovery, RESTful APIs und die Bereitstellung (Deployment) von Spring-Anwendungen kennen und bekommen außerdem zahlreiche Experten-Tipps. Ganz gleich, ob Sie Spring gerade entdecken oder auf die Version 5 migrieren – dieser Klassiker hilft Ihnen dabei! AUS DEM INHALT // Erste Schritte mit Spring/Webanwendungen entwickeln/Mit Daten arbeiten/ Zugriffskontrolle mit Spring Security/Mit Konfigurationseigenschaften arbeiten/REST-Dienste erstellen und konsumieren/Nachrichten asynchron senden/Spring integrieren/Einführung in Reactor/Reaktive APIs entwickeln/Daten reaktiv persistent speichern/Service-Discovery/Konfiguration verwalten/Fehler und Latenzzeiten behandeln/Mit Spring Boot Actuator arbeiten/Spring verwalten/Spring mit JMX überwachen/Spring bereitstellen/Bootstrapping von Spring-Anwendungen

Alans Mutter hat einen Schlaganfall erlitten. Sofort macht sich der Student in das 120 Meilen entfernte Heimatstädtchen auf. Beim Trampen hat er jedoch kein Glück. Als er sich den Fahrer eines Mustang, in den er einstieg, genauer ansieht, beschleicht ihn ein unheimlicher Verdacht. Ein pechschwarzer Albtraum beginnt. - Horrornovelle.

»Scrum« heißt die revolutionäre Methode, die seit den 90er-Jahren große IT-Projekte zum Fliegen bringt. Und das schneller und kostengünstiger als geplant: Unternehmen, die mit Scrum arbeiten, schaffen die doppelte Arbeit in der Hälfte der Zeit. Gar nicht auszudenken, was geschähe, wenn jede Firma von dieser Methode profitieren könnte! Genau das ist Jeff Sutherlands Mission. Als Scrum-Erfinder zeigt er in seinem neuen Standardwerk ganz normalen Unternehmen, wie sie Scrum-Teams etablieren, ihre Entwicklungsaufgaben vereinfachen und alle ihre Projekte agil, zügig und kostengünstig durchziehen.

Von Array bis Zeiger – lernen Sie alles zur Programmierung mit C++ Die Programmierung mit C++ muss nicht schwer sein. Mit diesem Buch werden Sie die C++-Syntax von der Pike auf lernen, verstehen und anwenden und schon ab dem ersten Kapitel eigene Programme schreiben. Stephen Randy Davis zeigt Ihnen unter anderem, wie Sie Variablen verwenden, logische Operationen ausführen, den Programmablauf steuern und Sequenzen in Arrays speichern. Außerdem erfahren Sie, wie Sie Code zu Modulen zusammenfassen, die Sie immer wieder verwenden können, und wie man Klassen erbt und faktorisiert, sodass Sie bald fließend C++ sprechen.

C++ für Spieleprogrammierer// - Für Einsteiger in die Spieleprogrammierung, die C++ von Grund auf erlernen oder ihre C++-Kenntnisse vertiefen wollen - Mit vielen Beispielen ausschließlich aus der Spieleentwicklung - Garantiertes Lernerfolg durch: Aufgabenstellung – Tipps für die Lösung – Musterlösung - Im Internet: Leserforum und alle Codebeispiele aus dem Buch Wenn du einen fundierten Einstieg in die Spieleentwicklung mit C++ suchst, rasch lernen und dabei auch Spaß haben willst, liegst du mit diesem allseits bekannten Standardwerk genau richtig. In locker humorvoller Sprache begleitet dich Heiko Kalista in die Grundlagen und fortgeschrittenen Techniken von C++. Anhand vieler Beispiele ausschließlich aus der Spieleprogrammierung zeigt er dir sehr anschaulich, wie du effektiv programmierst. Mit zusätzlichen Aufgaben, Fehlerquelltexten und einem ersten 2D-Weltraumspiel wirst du schließlich über das essenzielle Grundlagenwissen verfügen, das nötig ist, um erfolgreich Spiele zu entwickeln. Die hier vorliegende 5. Auflage hat Heiko Kalista auf Visual C++ 2015 und Xcode

Download Free Game Audio Programming Principles And Practices

6.4 aktualisiert und um Themen wie z.B. Unions, Namespaces, bitweise Operatoren erweitert. AUS DEM INHALT // Einführung in C++, Visual Studio 2015, Xcode 6.4 // C++ für Einsteiger: die Grundlagen // C++ für Fortgeschrittene: Templates, Singletons, Debugging ... // Standardlösungen mit STL // Grundlagen der Windows-Programmierung // 2D-Spiel mit der SDL entwickeln // Spielszene: Foren, Chats, Tutorials, Events

[Game Audio Programming 3: Principles and Practices](#)

[Wirklich wissenschaftliche Antworten auf absurde hypothetische Fragen](#)

[Novelle](#)

[Die Scrum-Revolution](#)

[Unity 5.x Cookbook](#)

[Intensivkurs C++ - Bafög-Ausgabe](#)

[Wie Design Thinking Organisationen verändert und zu mehr Innovationen führt](#)

[Entwurfsprinzipien für serviceorientierte Architektur](#)

[Prinzipien, Techniken und Werkzeuge](#)

[Die kurze Einführung in den neuen Standard C++11](#)