

Springer Vieweg

1st
edition

1. Aufl. 2018, XII, 246 S.
188 Abb., 149 Abb. in Farbe.

Printed book

Softcover

Printed book

Softcover

ISBN 978-3-658-21144-8

\$ 34,99

Available

Discount group

Professional Books (2)

Product category

German textbook

Computer Science : Programming Languages, Compilers, Interpreters

Deussen, Oliver, Ningelgen, Thomas

Programmieren lernen mit Computergrafik

Eine Einführung mit Java und Processing

- **Kurzweilige und motivierende Einführung in Java und Processing**
- **Spiele, Animationen und Simulationen ohne viel Aufwand programmieren**
- **Vermittelt Freude am Programmieren**

Im Zeitalter der Digitalisierung lädt dieses Buch dazu ein, das grundlegende Handwerkszeug der Computer-Programmierung zu erlernen. Motivierend und auch für Neulinge immer verständlich führen die Autoren in die wichtigsten Aspekte der Programmiersprache Java und die Programmierumgebung Processing ein. Leser lernen anhand grafischer Beispiele, wie sich kleine Spiele, Animationen, Fraktale oder Simulationen ohne viel Aufwand herstellen lassen. Alle Beispiele können auf einem Laptop realisiert werden. Einzige Voraussetzung ist, dass sich Processing installieren und ausführen lässt. Ausgehend von einfachen Bausteinen werden im Verlauf des Buchs immer kompliziertere Probleme gelöst und auf diese Weise die wichtigen Konzepte der Programmierung behandelt. Dabei holen die Autoren ihre Leser stets mit den passenden Worten ab: Ihre detaillierten Beschreibungen und Anleitung greifen genau die Fragen auf, die bei der Lektüre und beim Ausführen der Programmierbeispiele auftauchen können. Mit diesem Buch eignen sich Leser nicht nur die Grundfertigkeiten des Programmierens spielend an, sondern erhalten nebenbei auch noch einen tiefgehenden Einblick in die Funktionsweise von Computern. Die Autoren haben Processing als Programmierumgebung gewählt, weil man damit besonders gut veranschaulichen kann, worauf es beim Programmieren ankommt. Außerdem lassen sich mit dem Programm nicht nur Bilder und Animationen, Musik und Sounds erzeugen, Processing erlaubt auch die Interaktion mit dem Computer. Die Grundlagen der Programmierung für absolute Anfänger in einem Buch: von Algorithmen und Arrays bis Turtle-Grafik und Variablen.

Order online at springer.com/booksellers

Springer Nature Customer Service Center LLC

233 Spring Street

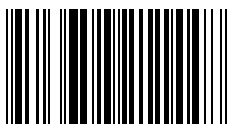
New York, NY 10013

USA

T: +1-800-SPRINGER NATURE

(777-4643) or 212-460-1500

customerservice@springernature.com



ISBN 978-3-658-21144-8 / BIC: UMX / SPRINGER NATURE: SCI14037

Prices and other details are subject to change without notice. All errors and omissions excepted. Americas: Tax will be added where applicable. Canadian residents please add PST, QST or GST. Please add \$5.00 for shipping one book and \$ 1.00 for each additional book. Outside the US and Canada add \$ 10.00 for first book, \$5.00 for each additional book. If an order cannot be fulfilled within 90 days, payment will be refunded upon request. Prices are payable in US currency or its equivalent.

Part of **SPRINGER NATURE**