Paraninfo

A programar se aprende jugando

Editorial: Paraninfo
Autor: JOSE Mª MAESTRE TORREBLANCA, JESÚS RELINQUE PÉREZ
Clasificación: Divulgación General > INFORMÁTICA
Tamaño: 17 x 24 cm.
Páginas: 184
ISBN 13: 9788428337274
ISBN 10: 8428337276
Precio sin IVA: $60598.00
Precio con IVA: $60598.00
Fecha publicacion: 21/06/2017

Sinopsis

Programarconsiste en dar órdenes a una máquina para que las ejecute de forma automática. Exige,únicamente, hablar un idioma que la máquina entienda: un lenguaje deprogramación. Con las herramientas apropiadas, basta escribir unas decenas de palabraspara que nuestros deseos cobren vida en los circuitos de un ordenador.
Esmagia. Y está al alcance de todo aquel que esté dispuesto a invertir unas horasde su tiempo en estas páginas.
Ellenguaje de programación que el usuario aprenderá con este libro es C, elclásico por antonomasia. Si la música de los Beatles o los Rolling Stones seconvirtiera en código, lo haría en C, sin duda. A diferencia de otros textos,en este se ha apostado por la programación de videojuegos como vehículoprincipal de aprendizaje. ¿Qué mejor forma de aprender que con ejemplos inspiradospor clásicos como Hundir la Flota, Trivial Pursuit, Monkey Island o AngryBirds?
Aprogramar se tiene que aprender programando, sí, pero también jugando. **José M.ª Maestre Torreblanca** (Sevilla,1982) es doctor ingeniero de Telecomunicaciones y profesor del Departamento deIngeniería de Sistemas y Automática de la Universidad de Sevilla. Amante de losvideojuegos desde la infancia, fue colaborador de *MeriStation* durante unaño. Además, es autor y coautor de más de un centenar de publicaciones científicas,incluidos los libros *Service Robotics within the Digital Home* (Springer, 2011), *DistributedModel Predictive Control Made Easy* (Springer,2014) y *Domóticapara ingenieros* (Paraninfo, 2015). En la actualidad, reside en Japón, merced a unproyecto conjunto con el Departamento de Informática del

Instituto deTecnología de Tokio.

Jesús Relinque Pérez (Cádiz,1980) es ingeniero técnico en Informática. Tras colaborar con el medio digitalde videojuegos *MeriStation* durante cinco años, creó la web *PixeBlog de Pedja* en2006, donde realizó una labor de arqueología a través de la historia delvideojuego. En 2015 ahondó en dicha cuestión con la publicación del libro *Génesis: guía esencial de los videojuegos españoles de 8bits* (Héroes de Papel, 2015). En 2016 participó en *Conectados*, programaradiofónico de Canal Sur Radio, así como en la revista especializada *Retro Game.*

Indice

1. Introducción

2.Interacción básica con el PC

3.Programación estructurada (y más)

4.Funciones

5.Más interacción: lectura y escritura de ficheros

6.Estructuras simples de datos

7.Estructuras de datos dinámicas

Paraninfo Argentina Calle José Abascal, 56 (Utopicus). Oficina 217. 28003 Madrid (España)
Tel. Fax
clientes@paraninfo.com.ar www.paraninfo.com.ar