

---

# Html5 Css3 Webentwicklung Mit Den Standards Von M

---

CoffeeScript

HTML5 Pocket Reference

Webdesign

Pure HTML5 und CSS3

E-Business mit Cloud Computing

Modellbasierte Entwicklung von Mensch-Maschine-Schnittstellen im Maschinen- und Anlagenbau

Moderne Webentwicklung

Hello! HTML5 & CSS3

BigData mit JavaScript visualisieren

Programming Entity Framework

HTML5 und CSS3

Webpublishing mit HTML und CSS

Web-Entwicklung mit C#, HTML5, CSS3, JavaScript und MVC5

HTML5-Spiele-Entwicklung

HTML5 & CSS3 (Prags)

Head First JavaScript Programming

Think CROSS - Change MEDIA. Crossmedia im Jahr 2014 - Eine Standortbestimmung

Digital Humanities

Murach's Html5 and Css3

XML

HTML5 und CSS3

CSS3

HTML5 & CSS3

JavaScript für Dummies

Magento 2 DIY

Just Beneath the Surface

CSS pur!

Standards in der Medienproduktion

Cascading Style Sheets

Head First HTML5 Programming

Responsive Web. Entwicklung von reagierenden Webanwendungen

HTML and CSS

Raspberry Pi

Windows Store Apps entwickeln mit C# und XAML, HTML5 oder C++

HTML5-Apps für iPhone und Android entwickeln

Softwareentwicklung

Konzeption und prototypische Realisierung einer Webanwendung zur plattformübergreifenden Verwaltung von Aufgaben in einem Unternehmen

Kostenlose, legale Programme

Automate with Grunt  
iX Developer - Altlasten im Griff

Html5 Css3 Webentwicklung Mit Den Standards Von M

Downloaded from [alongsidepastorswives.com](http://alongsidepastorswives.com) by guest

---

## ROBERTS RODGERS

---

*CoffeeScript* dpunkt.verlag

Until now, my websites looked great but have been coded with what seems like 'duct-tape and bubble-gum' methods, just for appearances and not for professionalism nor compliance. This book taught me all [that is] possible with simple HTML5 and CSS3 coding... What a game changer! That's what one web designer posted about the previous edition of Murach's HTML5 and CSS3. Now, this 3rd Edition adds professional coverage of Responsive Web Design -- a must for all web developers -- while it updates and improves all the content in the previous edition. So whether you are a web designer, a JavaScript programmer, a server-side programmer, or a rookie, this book delivers the HTML/CSS coding skills you need today. It begins with an 8-chapter hands-on course that teaches you HTML5 and CSS3 from scratch, showing you how you can't use one without the other nowadays. This Quick-start course ends with a chapter that teaches you how to use Responsive Web Design (RWD) so your pages will look good and work right on any screen, from phone to tablet to desktop and beyond. In fact, you'll learn more about RWD in this one chapter than you can in many full books on the subject! After that, you can go on to any other chapter in the book to learn new skills whenever you need them. For example, you can learn how to enhance a site with audio and video clips, forms with HTML5 data validation, or CSS3 transitions and animations. You can see how to use JavaScript and jQuery to add features like accordions, tabs, and slide shows to a page, or to create a mobile site when a responsive site is impractical. You can learn the principles of web design, as well as how to deploy your finished sites. And no matter what, you can use the book as a time-saving reference whenever you have a question about HTML and CSS.

*HTML5 Pocket Reference* mana-Buch

Willkommen im Datenzeitalter. Ob Smartphone, DSL-Router oder auch beim Einkauf um die Ecke: Daten fallen überall in großer Menge an und werden gespeichert. Um diese großen Datenmengen effizient und nutzbringend einsetzen zu können, ist eine geeignete Darstellungsform notwendig. Mit D3.js steht eine JavaScript-Bibliothek bereit, um große Datenmengen in unterschiedlichsten Diagrammtypen darstellen zu können. Werden Sie damit Herr der Daten. Bevor Sie eigene Diagramme mit D3.js erstellen können, müssen Sie sich mit der entsprechenden Syntax auseinandersetzen. Gull erklärt Ihnen die wichtigsten Regeln im ersten Kapitel. Danach geht es direkt ans Eingemachte: Balkendiagramme, Kreisdiagramme und animierte Diagramme. Erleben Sie die großen Möglichkeiten von D3 anhand von eigenen Diagrammen. Nach einem theoretischen und praktischen Einstieg in den ersten beiden Kapiteln widmet sich das Kapitel 3 einer großen Anwendung, dem Métro Information Tracker. Hierbei nutzen Sie öffentlich zugängliche Daten (Open Data), um mit unterschiedlichen Diagrammen Informationen zur Métro in Paris darzustellen. Hierbei setzen Sie sich mit allen Themen auseinander, die die moderne Webentwicklung zu bieten hat: HTML, CSS, JSON und SVG. In einem Force-Directed-Graph stellen Sie die Daten dar und reichern

diesen mit SVG-Grafiken an. Nachdem Sie dieses Projekt selbst umgesetzt haben, sind Sie gewappnet für eigene große D3-Anwendungen. Der Quellcode steht auch online zur Verfügung. So lernen Ihre Modelle das Laufen! Erfahren Sie, wie Sie eine Armatur - eine Art Skelett - für Ihre Charaktere erstellen und sie mit der 3-D-Grafik verknüpfen. Anschließend können Sie die Animationsphasen selbst erstellen und aufnehmen. Darüber hinaus sehen Sie, wie Sie Licht und Schatten für die Kameraaufnahme gekonnt einsetzen. Aus dem Inhalt: • Datendarstellung im Web mit D3 • Eigenheiten und Syntaxregeln • Plug-ins von D3.js • Document Object Model • Visualisierung von Daten

*Webdesign* Springer-Verlag

HTML5 und CSS3 gehören zu den spannendsten neuen Technologien, die das Web in Zukunft prägen werden. Die meisten Features werden bereits heute von modernen Browsern unterstützt, und insbesondere im mobilen Web sind sie stark auf dem Vormarsch. Höchste Zeit also, die neuen Möglichkeiten zu erkunden und sich fit für die Zukunft zu machen! Dieses Buch richtet sich an Webentwickler, die bereits Grundkenntnisse in HTML und CSS mitbringen und die ohne viel Umschweife in die praktische Arbeit mit den neuen Webstandards einsteigen möchten. Es stellt ihnen in verständlicher Form die neuen Elemente und APIs von HTML5 sowie interessante CSS3-Features vor, die schon lange auf der Wunschliste vieler Webdesigner standen. Zunächst machen Sie sich mit den Neuerungen vertraut und erfahren, wie Sie Audio, Video und Vektorgrafiken in Ihre Website einbetten, ohne auf Flash zurückzugreifen. Danach lernen Sie weitere wichtige Features kennen, die die Entwicklung von Websites mit HTML5 und CSS3 wesentlich komfortabler machen: Geolocation, Web Sockets, Offline-Unterstützung für Webanwendungen und Cross-Document Messaging. Außerdem lernen Sie CSS3-Selektoren kennen, die beeindruckende neue Design-Möglichkeiten bieten und für eine verbesserte Usability und Accessibility sorgen. Obwohl die Entwicklung von HTML5 und CSS3 noch nicht abgeschlossen ist, werden die beiden neuen Standards bereits heute von den meisten modernen Browsern unterstützt. Für Nutzer älterer Browser sollten Sie Fallback-Möglichkeiten implementieren, damit auch sie problemlos auf Ihre Website zugreifen können. Solche Ausweichlösungen werden Ihnen für alle im Buch vorgestellten Features und Lösungen an die Hand gegeben. Darüber hinaus stehen Ihnen die entwickelten Beispiele als Download-Code zur Verfügung.

**Pure HTML5 und CSS3** dpunkt.verlag

Learn how Magento 2, the newest version of the eCommerce platform, works. Aimed at entrepreneurs, marketers, and other experts interested in eCommerce, this book is accessible for anyone who wants to learn how to use Magento with no previous experience. Magento continues to be a top choice for eCommerce solutions in small and large businesses. Magento 2 DIY shows you how to set up and configure Magento for your own project. You will learn how to use extensions, templates and enterprise features. Various techniques are taught in an easy-to-understand way with real-world examples. Get started with Magento 2 using this book. What You Will Learn Set up, configure, use templates, designs and extensions Use the SEO and SMO features of Magento 2

Optimize security and performance Integrate with PIM, ERP, CRM, and other enterprise systems Who This Book Is For Anyone who wants to learn the basics of all aspects of Magento 2. You do not need any previous experience with Magento.

E-Business mit Cloud Computing "O'Reilly Media, Inc."

Mit der Einführung des Begriffes Web 2.0 im Jahr 2003 hat sich das World Wide Web zur wichtigsten Anwendungsplattform entwickelt. Desktopanwendungen, die auch offline zur Verfügung stehen, rücken mehr in den Hintergrund und Web-Technologien schließen diese Lücken. Dieses Buch gibt einen praktisch orientierten Überblick über die Web-Technologien HTML5, CSS3, Bootstrap, JavaScript und ASP.NET MVC5 mit C#. Damit sind Sie in der Lage, sich detailliert in die Technologien einzuarbeiten und eigene Webapplikationen zu erstellen.

Modellbasierte Entwicklung von Mensch-Maschine-Schnittstellen im Maschinen- und Anlagenbau

John Wiley & Sons

In dem einzigen deutschen Fachbuch, das den gesamten Premedia-Bereich abdeckt, liefern die Autoren Hintergrundwissen für die Produktionsprozesse und erläutern die aktuellen Standards. Dazu gehören die Druckvorstufe und die XML- und HTML-Techniken ebenso wie PDF, Colormanagement und JDF. Mit dem Band vermitteln die Autoren ihren Lesern ein grundlegendes Verständnis der Premedia-Prozesse. Die Beschreibung der Standards und Prozesse steht dabei im Vordergrund.

**Moderne Webentwicklung** "O'Reilly Media, Inc."

Der einfache Einstieg in die Webentwicklung und digitale Nediengestaltung. Seit den Anfängen des Internets gilt HTML (Hypertext Markup Language) als Standard für die Strukturierung, Vernetzung und plattform-unabhängige Bereitstellung von Inhalten im World Wide Web. Und dies hat sich auch in der fünften Generation der Dokumentenbeschreibungssprache (HTML5) nicht geändert. Nach wie vor gilt HTML als Kernsprache des Internets. CSS (Cascading Style Sheets) ist neben HTML der wichtigste Standard im Webdesign und wird als Living Standard CSS vom World Wide Web Consortium (W3C) kontinuierlich weiterentwickelt und liegt aktuell als CSS3 in der dritten Version vor. Wer zeitgemäße Webseiten per Hand schreiben möchte, kommt an diesen Style Sheets ebenfalls nicht vorbei. Aber auch der Umgang mit grafischen HTML-Editoren, Homepage-Baukästen, Shop-Systemen oder CMS-Systemen (Content-Management-System) geht leichter von der Hand, wenn Sie auf HTML- und CSS-Grundlagenwissen zurückgreifen können. Dieses Buch soll helfen, diese Grundmechanismen der Webentwicklung zu verstehen um im Berufsleben den Einsatz dieser Technologien beurteilen und anwenden zu können. Gleichzeitig ist dieses Buch ein guter Einstieg für Auszubildende und Studierende aus allen IT-Berufen oder der digitalen Mediengestaltung.

Hello! HTML5 & CSS3 Xlibris Corporation

Einleitung: In den letzten Jahren wurden Web-Anwendungen (kurz 'Apps' genannt) immer populärer. Mit der fortschreitenden Webtechnologieentwicklung unterscheiden sie sich durch ihre Funktionalität kaum mehr von Desktop-Anwendungen (lokal installierten Anwendungsprogrammen). Der Hauptvorteil einer Web-Anwendung besteht darin, dass alle logischen Modelle und Algorithmen auf einem Server liegen – im Gegensatz zu herkömmlichen Anwendungsprogrammen, deren Logik sich auf dem PC jedes Be-nutzers befindet. So erübrigt sich bei Web-Apps die lokale Installation des Programms auf dem Computer. Dadurch spielt es keine Rolle mehr, welches Betriebssystem im Hintergrund läuft. Bei der Aufgabenbearbeitung greift die Webapplikation auf die Systemressourcen

des Geräts nicht zu. Der Anwender braucht lediglich einen beliebigen Webbrowser zu starten und die Adresse der Web-Anwendung einzugeben. Es besteht auch keine Notwendigkeit mehr, die Anwendung auf dem Computer neu zu installieren, nachdem eine neue Version der Applikation verfügbar ist. Darüber hinaus greift man immer auf die neueste Version der Web-Anwendung zu, sowohl aus dem lokalen Netzwerk einer Organisation als auch aus dem Internet. Im zweiten Fall haben die Mitarbeiter die Möglichkeit die internen Unternehmensressourcen an jedem Ort der Welt zu nutzen. Dafür benötigt man nicht einmal einen Computer: ein Mobilgerät mit Internetzugang reicht völlig aus. Motivation: Die effektive Zeitverteilung, die Möglichkeit einer wirksamen Kommunikation innerhalb eines Teams, unabhängig davon, wo sich die Mitglieder in diesem Moment befinden, die Frage, wie viele Menschen am Projekt arbeiten, die Verteilung von Pflichten und die Einzelaufgaben: Das sind die Komponenten, ohne die es schwierig ist, in der modernen Welt wirksam gemeinsam an einem Projekt zu arbeiten. Zur optimalen Organisation einer effizienten Arbeit mit zahlreichen Kunden soll in der Communication & Design Werbeagentur (WCD) eine Task-Manager- Webapplikation entwickelt und auch prototypisch umgesetzt werden. Folgende Problematik ergibt sich dabei: Die klassischen Instrumente zur Aufgabenplanung, wie Terminkalender oder Notizbücher, sind in modernen Unternehmen schnell veraltet; die einfache Eingabe von Informationen über den Outlook-Kalender ist für eine effektive Planung und Durchführung von Aufgaben meistens ebenfalls nicht ausreichend. [...]

BigData mit JavaScript visualisieren GRIN Verlag

In this book, the insiders who created the W3C Cascading Style Sheet standard show readers exactly how to use it, with up-to-date coverage of printing, positioning, scripting fonts and more.

Programming Entity Framework O'Reilly Germany

Pauls Florida dream home had almost everything he wanted a palm-laced landscape, swimming pool and a deck overlooking a sun-dappled canal. But just beneath the surface of this idyllic neighborhood lay secrets that some people would do anything to protect. And when Paul unwittingly uncovered these secrets, the powers that be took steps to ensure that hed never be believed or live to tell the tale. Here is the true story of how one man helped crack a long-standing wall of denial one extending from suburban Florida to the Pentagon.

**HTML5 und CSS3** Addison-Wesley Professional

CoffeeScript ist eine kleine Programmiersprache, die nach JavaScript übersetzt wird und versucht, ungeliebte Eigenschaften von JavaScript durch eine deutlich einfachere Syntax zu umgehen. Sie richtet sich an alle Webentwickler, denen JavaScript zu unhandlich ist oder die bei der Arbeit mit Ruby on Rails die CoffeeScript-Integration nutzen. Dieses Buch gibt Ihnen eine umfassende Einführung in die Sprache CoffeeScript. Anhand zahlreicher Beispiele lernen Sie die elegante Syntax sowie die Verwendung der Sprache praktisch kennen. Behandelt werden u.a. folgende Themen: • Syntax und Grundlagen • Objektorientierte Programmierung mit CoffeeScript • Testen mit Mocha und Chai • CoffeeScript in Ruby on Rails • Einsatz mit AngularJS und node.js Nach der Lektüre des Buches sind Sie in der Lage, CoffeeScript zur Entwicklung dynamischer Webapplikationen, für Kommandozeilen-Tools oder serverseitige Komponenten einzusetzen. Die Quellcodes zu diesem Buch findet man unter [github.com/aschubert/coffeescript-buch](https://github.com/aschubert/coffeescript-buch)

Webpublishing mit HTML und CSS Simon and Schuster

Webtechnologien verändern sich nahezu mit Lichtgeschwindigkeit und bringen das Internet auf immer mehr unterschiedliche Geräte. Wenn aber Nutzer je nach Situation ein Smartphone-Display, einen Desktop-Computer oder einen TV-Großbildschirm fürs Browsen verwenden - worauf müssen dann anspruchsvolle Webentwickler heute und in Zukunft achten? Peter Gasston führt Sie praxisorientiert und anschaulich durch die geräteunabhängige Webentwicklung mit HTML5, CSS3 und JavaScript. Dabei präsentiert er Standards, Tools und Techniken, mit denen Sie die Eigenheiten von Browsern und Ausgabegeräten in den Griff bekommen, heute und in absehbarer Zukunft. Sie lernen unter anderem, wie Sie

- Inhalte per Responsive Design an unterschiedliche Ausgabegeräte anpassen
- Websites mit den neuesten APIs entwickeln, u.a. Geolocation, Orientation und Web Storage
- Audio und Video plattformübergreifend und ohne lästige Plug-ins integrieren
- Bilder und Grafiken mit SVG für hochauflösende Ausgabegeräte skalierbar machen
- leistungsfähige HTML5-Elemente nutzen, um bessere Formulare zu erstellen

Mit diesem Buch arbeiten Sie am Puls der Zeit und entwickeln moderne Websites, die die Möglichkeiten aller Ausgabegeräte und aller Browser in vollem Umfang nutzen. Sie erfahren, welche Techniken heute angesagt sind und wohin die Entwicklung geht.

**Web-Entwicklung mit C#, HTML5, CSS3, JavaScript und MVC5** Walter de Gruyter GmbH & Co KG

Schnell und einfach interaktive Webseiten programmieren: Andy Harris zeigt Ihnen alles, was Sie über JavaScript wissen müssen, um dieses Ziel zu erreichen. Zunächst erlernen Sie die Grundlagen der Programmierung und erfahren dann, wie Sie Ihre HTML-Elemente mit JavaScript verändern und animieren. Auch die Themen Ajax und jQuery werden ausführlich behandelt. HTML- und CSS-Kenntnisse sind für die Lektüre von Nutzen, Programmierkenntnisse benötigen Sie jedoch nicht. Mit den vielen verständlichen Beispielen finden sich auch Anfänger schnell zurecht, so dass Sie schon bald attraktive Webseiten entwickeln werden!

[HTML5-Spiele-Entwicklung diplom.de](http://HTML5-Spiele-Entwicklung.diplom.de)

Das Buch erlaubt einen kompakten Einstieg in die Themen E-Business und Cloud Computing. Es vermittelt informatikbezogene und betriebswirtschaftliche Kenntnisse und stellt betriebliche Anwendungen vor. Nach einer Einführung in das Thema E-Business, in der auch das Thema "Internet der Dinge" beleuchtet wird, werden informatikbezogene Grundlagen wie HTML, XML und RESTful Services dargestellt. Es folgt eine Beschreibung von Cloud Computing, wobei seine Entstehung und seine Merkmale aus geschäftsbezogener und informationstechnischer Sicht beleuchtet werden. Der Einsatz von Services wird anhand verschiedener Anwendungen aus den Bereichen E-Marketing, soziale Netze, Customer Relationship Management und Big Data aufgezeigt. Auch die Verfügbarkeit von RESTful APIs ist Gegenstand der Betrachtungen. Die Entwicklung von E-Business Anwendungen wird anhand von zwei Projekten betrachtet, die einerseits das RFID-gestützte Behältermanagement und andererseits die Entwicklung einer App beschreiben.

*HTML5 & CSS3 (Prags)* Springer-Verlag

Grunt is everywhere. JavaScript projects from jQuery to Twitter Bootstrap use Grunt to convert code, run tests, and produce distributions for production. It's a build tool in the spirit of Make and Rake, but written with modern apps in mind. This book gets you up to speed with Grunt using practical hands-on examples, so you can wrangle your projects with ease. You'll learn how to create and

maintain tasks and project builds, and automate your workflow with plugins and custom tasks. JavaScript has moved from being the language you love to hate to the language you need to use. And as JavaScript applications get more complex, you need a process to manage that complexity. While online tutorials just explain how to slap together a configuration file, this book goes further and shows you how to create your own tasks, design your own project templates, combine plugins together to bring a web app to life, and build your own plugins. You'll start by learning the basics of task creation, error handling, and logging as you create a simple configuration that executes basic JavaScript code using Node.js. Then you'll jump right into file manipulation as you read, write, copy, and delete files. You'll learn how Grunt's powerful multitasks work as you build a task to concatenate files together. Once you've got a grasp on these basics, you'll build a simple app with AngularJS and CoffeeScript, using Grunt to do all the heavy lifting and script processing. Finally, you'll create your own plugin so you can understand how plugins work. Each chapter contains hands-on exercises and ideas for further study. Whether you rock Ruby or sling C#, Grunt will be a useful addition to your toolbox. What You Need: This book covers Grunt 0.4.1 and higher, and requires basic knowledge of JavaScript and command-line tools on Windows, OS X, or Linux.

*Head First JavaScript Programming* Springer-Verlag

Das Buch vermittelt Ihnen alles, was Sie brauchen, um den Raspberry Pi zum Leben zu erwecken und coole Sachen damit anzustellen! Es beginnt mit einer Einführung in die Hardware des Raspberry Pi. Sie machen sich mit den Anschlüssen des Pi vertraut und lernen, welche Zusatzhardware Sie benötigen, um ihn das erste Mal zu starten. Sie installieren ein Betriebssystem - Debian Linux - und konfigurieren es nach Ihren Bedürfnissen. Dabei erfahren Sie, welche Einstellungen verfügbar sind und wie Sie die häufigsten Probleme lösen. Dann geht der Spaß richtig los! Sie werden den Pi mit Ihrem Heimnetzwerk verbinden, um im Web zu surfen oder Nachrichten zu twittern. Dabei werden Sie auch den Pi-Standard-Browser Midori kennen lernen. Mit ein paar einfachen Schritten verwandeln Sie den Pi in ein Kiosk-System, das Ihnen live Twitter-Infos anzeigt. Außerdem erfahren Sie, wie Sie die Desktops anderer PCs mit dem Pi steuern können - und umgekehrt. Danach werden Sie die Vielseitigkeit des Pi mit einer Reihe von Projekten erkunden. Bauen Sie aus dem Pi einen Webserver oder verwandeln Sie ihn in ein leistungsstarkes Multimedia-Center, sodass Sie HD-Filme sehen und Ihre Lieblingsmusik hören können. Spielen Sie klassische Videospiele. Nutzen Sie die GPIO-Anschlüsse auf dem Raspberry Pi, um Elektronikprojekte zu basteln, wie z.B. einen "out of memory"-Alarm, auf den Sie per Webbrowser zugreifen können. Entdecken Sie schließlich, wie Sie mit Ihrem Pi Digital- oder Analogsensoren verwenden können. Neu in dieser Auflage ist ein komplettes Kapitel über die Pi Kamera (incl. Einbruchsalarm) sowie zahlreiche Ergänzungen (wie das neue und einsteigerfreundliche Installationsprogramm NOOBS) und Aktualisierungen. Dies ist das Anwenderhandbuch, das sich alle Raspberry Pi-Anwender zulegen sollten, bevor sie loslegen. Es ist klar verständlich und kompakt. Mehr benötigt man nicht. Thomas Lockney, Professional Geek DorkbotPDX

*Think CROSS - Change MEDIA. Crossmedia im Jahr 2014 - Eine Standortbestimmung* Pearson Deutschland GmbH

Ein kompaktes Nachschlagewerk, geballt mit viel Wissen! Dieser praxisorientierte Kompass liefert Informationen über das gesamte Themenspektrum der Softwareentwicklung: Projektmanagement,

Requirements Engineering, Softwarearchitektur, Programmierung und Qualitätssicherung. Ob es sich um ein Projekt im Bereich Web, Desktop, Mobile, IoT, Big Data oder Cloud handelt, es finden sich viele Tipps und Tricks für die tägliche Arbeit. Dieses Buch unterstützt Entscheidungsträger bei der Wahl von Hardware, Plattformen, Programmiersprachen, Tools und Librarys. Es hilft weiter bei Fragen zur Sicherheit, zum Monitoring des produktiven Systems und zur Dokumentation. In der Praxis immer wiederkehrende bewährte Muster werden kurz und bündig erklärt. Erfahrungen mit verschiedenen Vorgehensmodellen werden diskutiert, vom Wasserfall bis zu agilen Prozessen. Sowohl Berufseinsteiger als auch erfahrene Professionals finden hier konkrete Lösungsideen für die Herausforderungen im Berufsalltag und Hinweise zu weiterführender Literatur.

*Digital Humanities* Springer-Verlag

Dieses Lehrbuch für die digitalen Geisteswissenschaften vermittelt in der 2. Auflage fundierte theoretische und praktische Kenntnisse, die für ein effizientes und selbstständiges Arbeiten in den Digital Humanities notwendig sind. Das Ziel ist ein allgemeines Verständnis der Konzepte und verschiedenen Softwaresysteme, denn nur durch die Verbindung von geisteswissenschaftlichen Kenntnissen mit informationstechnischer Kompetenz lassen sich digitale Medien gezielt in allen klassischen Disziplinen der Geisteswissenschaften einsetzen. Praktische Aufgaben sowie ein größeres Projekt, wie es im beruflichen Alltag vorkommt, zeigen die Umsetzung in konkreten Projekten.

*Murach's Html5 and Css3* John Wiley & Sons

HTML5 und CSS3 gehören zu den spannendsten neuen Technologien, die das Web in Zukunft prägen werden. Die meisten Features werden bereits heute von modernen Browsern unterstützt, und insbesondere im mobilen Web sind sie stark auf dem Vormarsch. Hochste Zeit also, die neuen Möglichkeiten zu erkunden und sich fit für die Zukunft zu machen! Dieses Buch richtet sich an Webentwickler, die bereits Grundkenntnisse in HTML und CSS mitbringen und die ohne viel Umschweife in die praktische Arbeit mit den neuen Webstandards einsteigen möchten. Es stellt ihnen in verständlicher Form die neuen Elemente und APIs von HTML5 sowie interessante CSS3-

Features vor, die schon lange auf der Wunschliste vieler Webdesigner standen. Zunächst machen Sie sich mit den Neuerungen vertraut und erfahren, wie Sie Audio, Video und Vektorgrafiken in Ihre Website einbetten, ohne auf Flash zurückzugreifen. Danach lernen Sie weitere wichtige Features kennen, die die Entwicklung von Websites mit HTML5 und CSS3 wesentlich komfortabler machen: Geolocation, Web Sockets, Offline-Unterstützung für Webanwendungen und Cross-Documents Messaging. Außerdem lernen Sie CSS3-Selektoren kennen, die beeindruckende neue Design-Möglichkeiten bieten und für eine verbesserte Usability und Accessibility sorgen. Obwohl die Entwicklung von HTML5 und CSS3 noch nicht abgeschlossen ist, werden die beiden neuen Standards bereits heute von den meisten modernen Browsern unterstützt. Für Nutzer älterer Browser sollten Sie Fallback-Möglichkeiten implementieren, damit auch sie problemlos auf Ihre Website zugreifen können. Solche Ausweichlösungen werden Ihnen für alle im Buch vorgestellten Features und Lösungen an die Hand gegeben. Darüber hinaus stehen Ihnen die entwickelten Beispiele als Download-Code zur Verfügung."

*XML* John Wiley & Sons

What will you learn from this book? This brain-friendly guide teaches you everything from JavaScript language fundamentals to advanced topics, including objects, functions, and the browser's document object model. You won't just be reading—you'll be playing games, solving puzzles, pondering mysteries, and interacting with JavaScript in ways you never imagined. And you'll write real code, lots of it, so you can start building your own web applications. Prepare to open your mind as you learn (and nail) key topics including: The inner details of JavaScript How JavaScript works with the browser The secrets of JavaScript types Using arrays The power of functions How to work with objects Making use of prototypes Understanding closures Writing and testing applications What's so special about this book? We think your time is too valuable to waste struggling with new concepts. Using the latest research in cognitive science and learning theory to craft a multi-sensory learning experience, *Head First JavaScript Programming* uses a visually rich format designed for the way your brain works, not a text-heavy approach that puts you to sleep. This book replaces *Head First JavaScript*, which is now out of print.