Podrá descargar algunos elementos de este libro en la página web de Ediciones ENI: **http://www.ediciones-eni.com**. Escriba la referencia ENI del libro **RITHS-43PYT** en la zona de búsqueda y valide. Haga clic en el título y después en el botón de descarga.

Capítulo 1-2
Presentación de Python

Capítulo 1-3
Por qué escoger Python

Capítulo 1-4
Instalar el entorno de trabajo

Capítulo 2-2
Funciones y módulos

Capítulo 2-3
Los principales tipos

Capítulo 2-4
Las clases

Parte 3: Los fundamentos del lengaje

Capítulo 3-1
Algoritmos básicos

Capítulo 3-2
Declaraciones

Capítulo 3-3

Modelo de objetos

Capítulo 3-4

Números, booleanos y algoritmos aplicados

Capítulo 3-5
Secuencias y algoritmos aplicados

Capítulo 3-6

Conjuntos y algoritmos aplicados

Capítulo 3-7
Cadenas de caracteres y algoritmos aplicados

Capítulo 3-8
Diccionarios y algoritmos aplicados

Capítulo 3-9
Datos temporales y algoritmos aplicados

Capítulo 4-2
Bases de datos

Capítulo 5-2
Crear una aplicación web en 30 minutos

Capítulo 5-3
Crear una aplicación de consola en 10 minutos

Capítulo 5-4
Crear una aplicación gráfica en 20 minutos

Capítulo 5-5
Crear un juego en 30 minutos con PyGame

Anexos

Podrá descargar algunos elementos de este libro en la página web de Ediciones ENI: **http://www.ediciones-eni.com**.
Escriba la referencia ENI del libro **EIT23PYT** en la zona de búsqueda y valide.
Haga clic en el título y después en el botón de descarga.

Vista previa

Parte 1
Tratamiento de los datos

Capítulo 1.1
Patrones de diseño

Capítulo 1.2
XML

Capítulo 1.3
Generación de contenido

Capítulo 1.4
Calidad

Parte 2
Programación del sistema, la red y científica

Capítulo 2.1
Programación de sistema

Capítulo 2.2
Programación de red

Capítulo 2.3
Programación web

Capítulo 2.4
Programación científica

Parte 3
Programación concurrente

Capítulo 3.1
Iniciación a la programación concurrente

Capítulo 3.2
Programación asíncrona: iniciación

Capítulo 3.3
Programación asíncrona: avanzada

Capítulo 3.4
Programación asíncrona: alternativas

Capítulo 3.5
Programación en paralelo

Capítulo 3.6
Programación distribuida