

Programmazione Di Macchine A C N C Fanuc Series 0 21mc

"Mit eLa rete di Arachneae ist den Herausgebern eine höchst erfreuliche Publikation gelungen, die sich in Konzept und Inhalt wohltuend von manch anderem Produkt zu Internet und Altertumswissenschaft unterscheidet." Gymnasium "Die Auswahl der Beiträge ist sowohl hinsichtlich ihrer geographischen Streuung als auch hinsichtlich ihrer fachlichen Bandbreite als sehr gelungen zu betrachten. Wer sich über den aktuellen Stand verschiedener internationaler IKT-Projekte im Bereich der Altertumswissenschaften und des altsprachlichen Unterrichts und die Einsatzmöglichkeiten moderner Medien in unserer Disziplin informieren oder Anregungen für eigene Projekte finden möchte, wird diesen Band sicher mit großem Gewinn lesen." Plekos Inhalt: M. Alperowitz: Midas and the Golden Touch C. Bertagna: Utilite et usages des nouvelles technologies pour les langues anciennes S. Jenks: Geschichte und Netz L. Landi: Multimedialita e interattivita nella didattica del Latino R. Latousek: The Globalization of Classical Computing P. Mastandrea / L. Mondin / L. Tessarolo / F. Boschetti: Attivita del Laboratorio di Informatica Umanistica della Facolta di Lettere, Universita Ca'Foscari di Venezia A. Meurant / J. Poucet / J. Schumacher: Outils electroniques et etudes classiques a Louvain-la Neuve J. Morgan: Computanda Britannica C. Neri: Esperienze di addestramento all'uso delle nuove tecnologie all'Universita di Bologna D. Pellacani: L'uso del computer nella didattica del latino M. Pilar Rivero: Internet y la ensenanza de las ciencias de la Antiguedad en las universidades espanolas K. Ruffing: Elektronische Ressourcen in der Papyrologie L. Salvioni: Software e Liberta C. Salvaterra: Bytes loquuntur, Esperienze di addestramento all'uso delle nuove tecnologie all'Universita di Bologna U. Schmitzer: Und man braucht sie doch: Internet und EDV in Lehre und Forschung auf dem Gebiet der Antike D. Stenta: Storia antica e videogiochi . (Franz Steiner 2000)

Quel che si discute e si "racconta" in questo volume è la radicale trasformazione del paesaggio nel mondo italico magno-greco, in particolare in territorio lucano – a partire dal metà del IV secolo a. C. – a seguito del prevalere della presenza e prevalenza di Roma, con la conseguente scomparsa di intere comunità e dei loro insediamenti che va di pari passo con la nascita di nuovi centri e di nuovi modi e mondi di convivenza. Una storia lontana, e solo apparentemente 'specialistica', che sembra tuttora imporsi all'attenzione per implicazioni di carattere sociale e culturale che trascendono età storiche e luoghi. A partire dalla metà del IV secolo nel mondo italico magno-greco è archeologicamente documentato il diffondersi di nuove forme insediative. In Lucania, ad esempio, accanto al rinnovamento di antichi insediamenti si registra la nascita di centri che presentano caratteristiche omogenee: cinti da fortificazioni, con santuario ubicato in posizione esterna, diventano – come nel caso di Satriano – polo politico e amministrativo, attorno al

quale si struttura un ampio territorio, organizzato in piccoli nuclei rurali e relative necropoli. Se ripetutamente si è posta l'attenzione sulla mancanza di spazi pubblici in questi contesti, indagini recenti hanno individuato all'interno degli spazi fortificati la presenza di residenze aristocratiche monumentali, che probabilmente assolvevano anche funzione di luoghi di riunioni politiche, come nel caso di Roccagloriosa e di Cersosimo. Nel corso del III sec. a.C. – in alcuni casi già nella prima metà mentre in altri alla fine del secolo – l'impatto con il mondo romano provoca un processo di profonde trasformazioni nelle vicende insediative, segnando la fine di intere comunità: in alcuni comprensori del territorio lucano, infatti, tramonta il modello che si era andato definendo nel IV secolo, vengono meno gli insediamenti che avevano svolto una funzione centrale e si rarefa l'occupazione dei paesaggi agrari.

Nikola Tesla ha dato un contributo decisivo alla rivoluzione elettrica che ha trasformato la vita quotidiana all'inizio del XX secolo. Le sue invenzioni, i brevetti e le teorie sono alla base della moderna elettricità a corrente alternata e hanno promosso lo sviluppo di radio e televisione. Come il suo rivale Thomas Edison, Tesla fu uno dei primi scienziati-celebrità d'America, che godeva della compagnia dell'alta società di New York e che incantava Mark Twain con le sue dimostrazioni elettriche. Astuto promotore di se stesso e dotato uomo di spettacolo, Tesla coltivò una pubblica immagine di genio eccentrico. Anche alla fine della sua vita, quando viveva in povertà, Tesla continuava ad attrarre giornalisti per la sua annuale intervista di compleanno, intrattenendoli con l'annuncio di una nuova invenzione, un'arma a raggio di particelle capace di abbattere un aereo nemico. In questo straordinario libro, W. Bernard Carlson demistifica l'inventore leggendario, collocandolo nel contesto culturale e tecnologico del suo tempo e concentrandosi sulle sue invenzioni oltre che sulla costruzione e sull'alimentazione della sua fama. Basandosi su documenti originali dalla vita pubblica e privata di Tesla, Carlson mostra come fosse un inventore 'idealista' che cercava la perfetta realizzazione sperimentale di una grande idea o principio e che vendeva abilmente le sue invenzioni al pubblico attraverso la creazione di miti e illusioni. Non ultimo, grande spazio è dato alle vere e proprie sfide con Ferraris sul motore elettrico in corrente alternata e con Marconi sulla trasmissione di segnali senza fili.

80.51

In un futuro lontano ma ancora contraddistinto dagli enigmi irrisolti del passato, un appassionato professore universitario, studioso di Storia, viene colto dalle domande inaspettate di un suo alunno: Dio esiste? Come si sono sviluppate le Religioni? Nel professor Arvan Prolit si alimenta la fiamma mai del tutto assopita che accendeva anche la sua curiosità in riferimento a quei rilevanti quesiti. È questa la giusta occasione per riattivare le sue ricerche e condurre nuove analisi che possano finalmente fare luce sulla verità. Così, invia i suoi fidati robot in un viaggio nel tempo che li riporta indietro di 18 milioni di anni a.C., lungo il corso del fiume Omo in Etiopia, affinché documentino la vita e la struttura sociale delle comunità primitive e capiscano come si sia formata l'embrionale idea di divino, di sovrannaturale. Poi fa partire le

spedizioni verso altre aree della Terra: nel sud dell'Europa, in Mesopotamia, nell'Africa occidentale, sulle montagne dell'America del Sud. È durante l'esplorazione di un insediamento situato in un'ansa del fiume Omo che i robot del professor Arvan registrano il primo evento significativo: Growl, ominide deforme, isolato e vessato dal resto della comunità, sperimenta per primo i vantaggi del temuto fuoco, scaturito da un nubifragio, e li sfrutta per affermarsi come membro supremo facendo leva sulla paura nutrita dagli altri individui nei confronti dei fenomeni ambientali, erigendosi a unico intermediario dei messaggi insindacabili trasmessi dagli "Spiriti" che tutto abitano e regolano; il tramite tra l'uomo e il divino. Proseguendo nella ricerca, Arvan rileverà che in ogni epoca e in ogni tipo di cultura e religione, a seguito di eventi simili e di menti astute che hanno saputo servirsene (Sciamani prima e Sacerdoti poi), questa dinamica sarà grossomodo replicata. Gli studenti attendono interessati la sua lezione rivelatrice, ma il professore sarà in grado di stupire loro e di restare altrettanto sorpreso...

L'eserciziario è stato concepito e realizzato in modo da coprire le esigenze del corso di Informatica Teorica del Politecnico di Milano e parzialmente del corso di II livello di "Analisi e progetto dei sistemi critici". Gli Autori hanno fatto riferimento, per la terminologia e le definizioni fondamentali, al testo "Informatica teorica di Carlo Ghezzi e Dino Mandrioli edito dalla UTET.

La settima edizione di "Core Java 2 - Fondamenti" è il primo dei due volumi dedicati alla versione 5.0 di Java 2 Standard Edition. Il volume prende in esame i fondamenti del linguaggio Java e i principi di base relativi alla programmazione delle interfacce utente e affronta nel dettaglio i seguenti argomenti: programmazione orientata agli oggetti; riflessione e proxy; interfacce e classi inter modello a eventi; progettazione dell'interfaccia utente con il Toolkit Swing UI; gestione delle eccezio input/output e serializzazione degli oggetti; programmazione generica. Annotation Supplied by Informazioni Editoriali

Ogni giorno nel mondo vengono creati miliardi di dati digitali. Questa mole di informazione proviene dal notevole incremento di dispositivi che automatizzano numerose operazioni – record delle transazioni di acquisto e segnali GPS dei cellulari, per esempio – e dal Web: foto, video, post, articoli e contenuti digitali generati e diffusi dagli utenti tramite i social media. L'elaborazione di questi "big data" richiede elevate capacità di calcolo, tecnologie e risorse che vanno ben al di là dei sistemi convenzionali di gestione e immagazzinamento dei dati. Il testo esplora il mondo dei "grandi dati" e ne offre una descrizione e classificazione, presentando le opportunità che possono derivare dal loro utilizzo. Descrive le soluzioni software e hardware dedicate, riservando ampio spazio alle implementazioni Open Source e alle principali offerte cloud. Si propone dunque come una guida approfondita agli strumenti e alle tecnologie che permettono l'analisi e la gestione di grandi quantità di dati. Il volume è dedicato a chi, in università e in azienda (database administrator, IT manager, professionisti di Business Intelligence) intende approfondire le tematiche relative ai big data. È, inoltre, un valido supporto per il management aziendale per comprendere come ottenere informazioni utilizzabili nei processi decisionali. Alessandro Rezzani insegna presso l'Università Bocconi di Milano. È esperto di progettazione e implementazione di Data Warehouse, di processi ETL, database multidimensionali e soluzioni di reporting. Attualmente si occupa di disegno e implementazione di soluzioni di Business Intelligence presso Factory Software. Con Apogeo Education ha pubblicato "Business

Intelligence. Processi, metodi, utilizzo in azienda”, 2012.

La macchina del cosmoLa meraviglia scientifica del meccanismo di AnticiteraHOEPLI EDITORE

Rinvenuto casualmente da pescatori di spugne nel 1901 al largo dell'isola greca di cui porta il nome, il meccanismo di Anticitera si presentava come un insieme di resti corrosi e malconci di un dispositivo a ingranaggi risalente all'antica Grecia. Dal giorno della scoperta a oggi, gli esperti sono riusciti a ricostruirne la struttura e il funzionamento, combinando osservazione diretta, strumenti radiografici sempre più potenti e surface imaging. Il meccanismo riproduceva di fatto l'universo così come lo concepivano i Greci, era una macchina dotata di una mezza dozzina di quadranti per illustrare le orbite nello spazio di Sole, Luna e pianeti, e i conseguenti cicli del tempo. Nella Macchina del cosmo, il meccanismo di Anticitera diventa la chiave per capire l'astronomia e la tecnologia dell'antica Grecia e il loro ruolo nel contesto socioculturale grecoromano. Considerato a lungo un congegno eccentrico per l'epoca, le ricerche più recenti hanno mostrato che si tratta in realtà di una macchina del cosmo concepita in tarda età ellenistica sulla base di raffinate, consolidate e diffuse conoscenze meccaniche e astronomiche. Oltre a essere un capolavoro nel genere delle macchine strabilianti, create per imitare la natura senza rivelare il proprio funzionamento allo spettatore, il meccanismo era anche una sorta di manuale animato di divulgazione scientifica.

È un fatto sorprendente quanto la Storia della Tecnologia sia trascurata nel nostro paese, benché tutti dipendiamo sempre di più da quest'ultima. Eppure già nel quinto secolo prima dell'era attuale (come qualcuno preferisce dire oggi, per rispetto delle diverse culture) Confucio ammoniva “Studia il passato se vuoi prevedere il futuro”, un pensiero condiviso da Polibio, che probabilmente non sapeva nulla di Confucio, ma nel secondo secolo dell'era attuale riteneva che “... per gli uomini non esiste un più sicuro mezzo di farsi migliori di quanto non lo sia la coscienza del passato”. Edmund Burke forse si ispirò a loro quando, agli albori della rivoluzione industriale, ammoniva che “I popoli che non si volgono indietro ai loro antenati non sapranno neanche guardare al futuro”. Sembra irragionevole non applicare questi principi alla tecnologia, che è diventata così potente ed onnipotente. Eppure è quanto continua a succedere in Italia, almeno da quanto, oltre un secolo fa, lo scontro filosofico tra Federigo Enriques da un lato e Benedetto Croce e Giovanni Gentile dall'altro, si risolse a favore di questi ultimi, anche a ragione della direzione politica che aveva preso allora il paese. Per confronto, nelle grandi università americane ed inglesi, tanto per citare due paesi che sono patrie di celebrate eccellenze accademiche, insegnamenti di Storia della Tecnologia ed anche di Filosofia della Tecnologia sono offerti con successo da molto tempo. Questo libro ha l'ambizione di contribuire a richiamare l'attenzione sull'esigenza di una maggiore cultura e consapevolezza tecnologica. Il suo spirito è di offrire un quadro complessivo dello sviluppo tecnologico, esteso nel tempo, come il titolo avvisa, ma anche nello spazio, senza barriere geografiche. È rivolto specificamente a quei giovani che, seguendo corsi universitari scientifico-tecnologici, avvertono questa necessità. Spero però di averlo scritto in uno stile facilmente accessibile a chiunque. Formule matematiche quasi non compaiono. Ho cercato invece di illustrare fatti e considerazioni che possono risultare sorprendenti, perché estranee alle conoscenze comuni e tuttavia capaci di stimolare la riflessione e la comprensione di interazioni ed implicazioni non

evidenti di primo acchito. Il libro parla di molte innovazioni tecnologiche, almeno di quelle che sono ritenute più importanti, ma inevitabilmente non di tutte, mettendo in luce come esse si siano sviluppate in un intricato gioco di mutue influenze con la politica, l'economia, la cultura, la religione, ... e come società diverse abbiano adottato tecnologie simili, ma anche come le stesse tecnologie abbiano prodotto reazioni diverse in società diverse o in epoche diverse. Il libro cerca di spiegare perché alcune tecnologie siano fallite e altre abbiano avuto successo. Ed anche, guardando al futuro, quali oggi promettono di averne. Ma potrebbero essere promesse deluse, perché tutte le tecnologie hanno sempre un rovescio della medaglia e sta a chi le indirizza e le usa renderle virtuose o cattive. Fin da quando un coltello scheggiato nella selce poteva servire a sopravvivere procurando il cibo o ad uccidere un altro uomo. Due milioni di anni dopo, l'energia atomica, una delle più dirompenti tecnologie del secolo da poco concluso, ha sollevato lo stesso dilemma.

Il Grande libro delle domande e risposte è un eBook di 186 pagine che in 500 domande risponde a quesiti sui più svariati argomenti. Quanti libri sarebbero necessari per approfondire le discipline studiate a scuola o anche solo per ricordare una data o un avvenimento? Tanti sono i ricordi accantonati in un angolino della mente che non sappiamo neanche più di avere, ma in realtà ci sono, e aspettano soltanto di essere rispolverati. Con Il Grande libro delle domande e risposte è davvero semplice migliorare la propria cultura di base: il testo è intuitivo e immediato, ulteriormente semplificato da più di 650 fotografie, illustrazioni e didascalie. Con i box di approfondimento, le curiosità e i collegamenti alla storia, la lettura è ancora più stuzzicante: stupirete amici e conoscenti con la vostra cultura. Le 10 discipline del Grande libro delle domande e risposte: animali, arte e letteratura, corpo umano, esplorazioni, geografia, musica e spettacolo, natura e ambienti, scienza e tecnologia, storia, universo.

Da una recensione del TG1 RAI: «Internet è una realtà in continua evoluzione, logico quindi che il più famoso manuale della rete, edito da Laterza, sia giunto felicemente alla quarta edizione con l'arrivo del 2000. Gli autori sono, come sempre, Marco Calvo, Fabio Ciotti, Gino Roncaglia e Marco Zela. Come per le precedenti edizioni, il testo del manuale è disponibile gratis e in forma integrale sul sito internet della casa editrice Laterza. Ma con Internet 2000 per la prima volta viene anche allegato al libro un CDROM, arricchito da filmati e animazioni che aiutano a capire meglio programmi e procedure. Un libro su tre supporti dunque: carta stampata, CDROM e sito Internet. Una scelta coraggiosa perché sfida i soliti luoghi comuni sulla rivalità tra le rete e la stampa, e anche molto gradita dai lettori che possono così approfondire la propria conoscenza della rete nei tempi e nei modi che più preferiscono».

[Copyright: 325060d2042c43545728c8cf44ca3b46](http://www.laterza.it/325060d2042c43545728c8cf44ca3b46)