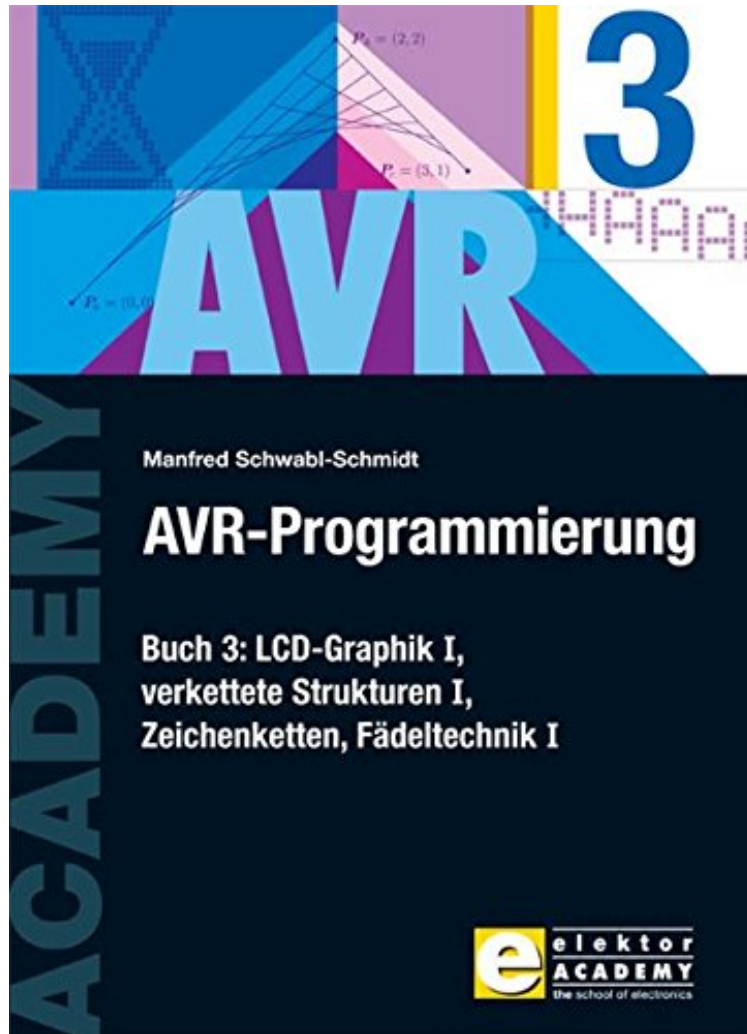


[Read free] AVR-Programmierung 3: LCD-Graphik I, verkettete Strukturen I, Zeichenketten, Fdeltechnik I

AVR-Programmierung 3: LCD-Graphik I, verkettete Strukturen I, Zeichenketten, Fdeltechnik I

Von Manfred Schwabl-Schmidt
audiobook / *ebooks / Download PDF / ePub / DOC



 Download

 Read Online

Produktinformation -Verkaufsrank: #1500073 in BcherVerffentlicht am: 2011-09-12Abmessungen: 9.29 x .71b x 6.811, Einband: Taschenbuch319 Seiten | File size: 18.Mb

Von Manfred Schwabl-Schmidt : AVR-Programmierung 3: LCD-Graphik I, verkettete Strukturen I, Zeichenketten, Fdeltechnik I before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised AVR-Programmierung 3: LCD-Graphik I, verkettete Strukturen I, Zeichenketten, Fdeltechnik I:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen6 von 8 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Controller Selbststudium AVRVon Privatstudent PeterDieses Buch kommt fr jeden Profi wohl in die Home-biliothek, knnte ich mir vorstellen. Es ist fr Informatiker und Interessiert die sich auf die tiefste Ebene der Maschinensprachen begeben vielleicht der einzige Weg seine Supersteps gut zu erlernen. Alle Bcher haben einen hohen Wert, sowohl vom

Kaufpreis als auch von Professionalität. Wer ein kleines Geldbröckchen hat sollte besser darauf verzichten. Will man hohe Geschwindigkeit erzielen, dann ist dieses Buch richtig. Will man schnell ein simples Projekt machen, ist Arduino Board mit Basikdeutsch sicher schneller zum Hineinlesen. Kontakt zu Literaten wäre auch wünschenswert. Sicher stellen diese Serie ein guter Versuch dar, die großen fatalen Wissenslücken der Gesellschaft zu stopfen. Es hängt so gut wie alles von Controllern und CPU's ab. Man muß verhindern, dass wegen des zu hohen Tempos der Mikroelektronik das wichtige Basiswissen nicht verloren geht, sonst kann ein Informationskollaps auch eintreten und nicht nur Inflation. Sterben die Hirne weg kann dies, das Aus für unseren Wohlstand schließlich auch bedeuten. Aus diesem Grund alle Sterne.0 von 2 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Erwartung nicht erfüllt Von Schrotti Kann leider nicht mehr Punkte geben da ich bereits bessere Bücher hatte! Der Autor hastet von einem Kapitel ins nächste... Die Kommentare im Programm könnten etwas ausführlicher sein!

Kurzbeschreibung Dieser dritte Band der Buchreihe zur Assembler-Programmierung von AVR-Mikrocontrollern richtet sich nicht nur an Einsteiger. Auch die C-Programmierer von AVR-Prozessoren profitieren von der Erläuterung der Besonderheiten, die es bei der Assembler-Programmierung zu beachten gilt. Die Programmierung eines LCD-Graphikmoduls mit allen Unterprogrammen für das Zeichnen von Linien, Polylinien, Kreisen und Bzier-Kurven ist Gegenstand des ersten Abschnitts. Die Darstellung von Hieroglyphen und Text kommt dabei selbstverständlich auch nicht zu kurz, ebenso das Clipping wird ausführlich besprochen. Animationstechniken sind allerdings Gegenstand des nächsten Buches dieser Reihe. Nach der Erläuterung der statischen Datenstrukturen in Buch 2 folgt in diesem Buch der Einstieg in die dynamischen Strukturen. Er beginnt nach einer allgemeinen Einführung mit der einfachsten Struktur, der verketteten Liste. Der letzte Teil führt in den Selbstbau von Feldsprachen ein, die ein äußerst personalisiertes und projektorientiertes Programmieren erlauben. Im Rahmen der Buchreihe ist bereits erschienen:- Buch 1: Grundlagen und der Aufbau von Programmstrukturen (ISBN 978-3-89576-229-1)- Buch 2: Statische Datenstrukturen vom Bit zur mehrdimensionalen Tabelle (ISBN 978-3-89576-230-7) Geplant sind folgende weitere Titel:- Buch 4: LCD-Graphik II, verkettete Strukturen II, Feldtechnik II- Buch 5: Schnittstellen- Buch 6: JAVA