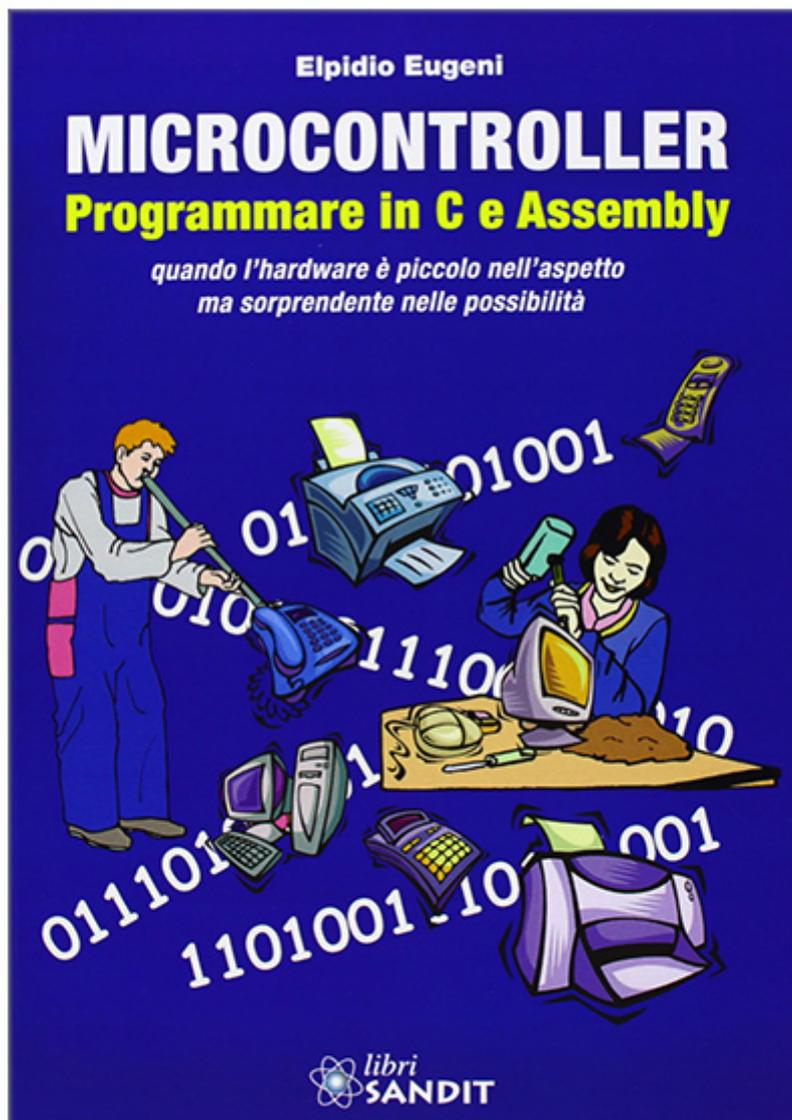


# Microcontroller - Programmare in C e Assembly

Prezzo: 23.50 €

Tasse: 0.00 €

Prezzo totale (con tasse): 23.50 €



Per l'omo sapiens del terzo millennio, l'elettronica ha ormai perso il fascino della novità, e l'informatica che un tempo coinvolgeva pochi adepti è diventata quasi un semplice argomento di conversazione al bar. I bimbi che giocano durante la ricreazione a scuola non si scambiano più le figurine adesive dei calciatori: ora flippano un touch e fanno uno share dell'upload delle jpeg con le app dello smartphone e le feature del tablet. Detto così per burla in una sola frase è un'esagerazione, ma l'uso di termini pseudotecnici di vaga provenienza inglese è un segno dei tempi che non si può davvero ignorare, anche perché guida e rispecchia da vicino l'andamento reale del mercato: ogni nuovo computer ha prestazioni doppie rispetto al precedente; ogni nuovo software richiede il doppio di risorse per fare le stesse cose che faceva la versione già in uso; ogni novità sembra soddisfare un bisogno ma in concreto ne sollecita altri due. Non è comunque il caso di scendere dal treno del progresso, poichè di spazio per divertirsi con l'elettronica pratica a misura d'uomo ce n'è ancora, ad esempio nell'universo affascinante e sorprendente dei piccoli microcontroller. Parliamo di oggettini minuscoli che si acquistano al prezzo di un caffè e fanno un sacco di cose interessanti, di linguaggi dove i bit decidono e i byte controllano; di algoritmi "machine oriented" cuciti addosso all'hardware come un vestito su misura. Certo, l'idea di dedicare tempo e fatica ad incastrare i bit a mano senza il "copia e incolla" e senza virtualizzazioni spaventa un pò le giovani leve dell'informatica, ma una volta entrati in confidenza col meccanismo, e scoperte le innumerevoli possibilità della programmazione efficiente in C e Assembly, il micro diverrà un amico e non farà più alcuna paura. Che cosa ne dite, diamo un'occhiata da vicino?

#### INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

- **Autore:** Elpidio Eugeni
- **Pagine:** 382