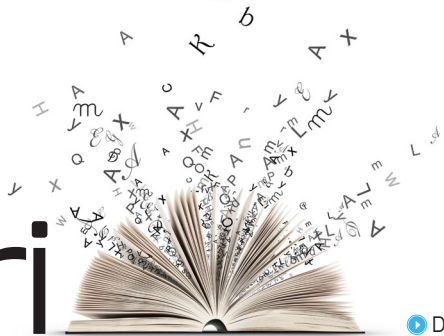


Libri



Di Ernesto Sagramoso

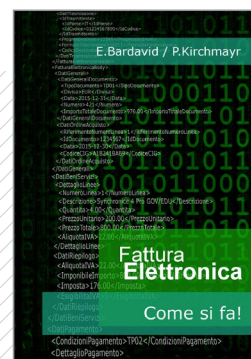
La fine delle fatture cartacee

Le nuove normative richiedono la presentazione di questi documenti solo in formato elettronico.

Da qualche mese tutte le aziende che lavorano per la Pubblica Amministrazione sono tenute a presentare le fatture solo in formato elettronico, strutturate secondo un ben determinato schema. Questa soluzione consente non solo un controllo istantaneo dei dati ma anche un veloce caricamento nel sistema contabile dei vari enti con un conseguente risparmio di tempo. Il rovescio della medaglia riguarda la rigida procedura per la compilazione, l'invio e la conservazione dei dati. Questo libro descrive le caratteristiche della fattura elettronica e fornisce consigli ed esempi pratici che ne facilitano la gestione. I primi capitoli introducono l'argomento illustrando

cosa si intende per FatturaPA e il quadro normativo italiano. Viene descritto quindi il Sistema Di Interscambio, una struttura gestita dall'Agenzia delle Entrate per ricevere i file nell'apposito formato, effettuare i controlli e inoltrare le fatture alle Amministrazioni destinatarie.

Grazie a questo sistema l'azienda creditrice è in grado di correggere eventuali errori di compilazione delle fatture e di tracciarne lo stato. Gli autori ricordano inoltre che sul sito www.fatturapa.gov.it è possibile controllare preventivamente la struttura del documento da inviare, gestire il canale trasmissivo e monitorare la messaggistica relativa alle fatture. Molto interessanti le pagine



FATTURA ELETTRONICA - COME SI FA!

Autore **Enrico Bardavid & Pietro Kirchmayr**
Editore **Novadys Italia srl**
Pagine **160**
Euro **25,00** (19,00 Pdf/ePub/Mobi)
Iva Inclusa
Isbn **978-88-95474-06-9**

che spiegano gli strumenti necessari per l'invio, come la firma certificata e la PEC. Non poteva mancare poi l'indicazione su come reperire i dati relativi alle amministrazioni con cui si deve colloquiare.

È riportato il codice XLM relativo a una FatturaPA di esempio, con le indicazioni su come personalizzarla. Si affronta quindi della firma elettronica e dell'invio telematico dei dati. Prima di concludere vengono riportate le tecniche per la conservazione dei documenti secondo gli standard richiesti dalla Pubblica Amministrazione.

DIVENTARE COSTRUTTORI

Grazie alle schede intelligenti e dal costo contenuto come Arduino o Raspberry Pi il mondo dei maker, nato negli Stati Uniti alcuni anni fa, sta attraendo molti appassionati anche in Italia. Le potenzialità offerte da questi strumenti sono infatti innumerevoli ed è facile programmare una scheda per realizzare ad esempio robot e stampanti 3D. Per affrontare progetti di una certa complessità è però necessario conoscere i fondamenti del mondo dell'elettronica e dell'informatica, fondamenti che vengono proposti in questa pubblicazione. Si parte con i concetti base, per esempio la legge di Ohm, per passare via via ad argomenti sempre più complessi come i LED o i filtri ed arrivare all'elettronica digitale e ai microcontrollori. Il testo include lezioni teoriche oltre ad esempi concreti. In pratica offre tutto quello che serve per diventare un vero mago dell'elettronica. Sul sito www.zeppelinmaker.it sono disponibili approfondimenti, aggiornamenti e contenuti extra forniti direttamente dall'autore.

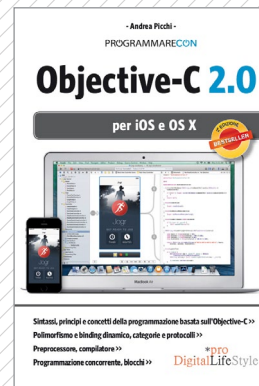


ELETRONICA PER MAKER - GUIDA COMPLETA

Autore **Paolo Aliverti**
Editore **LSWR Srl**
Pagine **336**
Euro **24,90** (17,99 Ebook) Iva Inclusa
Isbn **978-88-6895-153-5**

PROGRAMMARE PER IL MONDO APPLE

Questa pubblicazione si rivolge a coloro che desiderano programmare in Objective-C per iOS e OS X, non importa che siano professionisti o appassionati di informatica. Per leggere questo libro, suddiviso in venti capitoli con difficoltà crescente, non serve un know how particolare, anche se una formazione scientifica aiuterà a superare più facilmente le prime pagine. La prima parte, pensata per chi inizia da zero, è scritta in maniera discorsiva, in modo da permettere di familiarizzare con le basi del linguaggio Objective-C. Si passa a una sezione per i programmatori che provengono da altri linguaggi OOP, dove sono introdotti concetti avanzati dell'Objective-C e le classi del Foundation Framework di Apple. Alcuni capitoli sono dedicati al multithreading, mentre nell'ultima parte si parla del framework Cocoa e Cocoa Touch, e vengono illustrate le risorse necessarie per continuare lo studio degli ambienti iOS e OS X.



OBJECTIVE-C 2.0 PER iOS E OS X

Autore **Andrea Picchi**
Editore **LSWR Srl**
Pagine **848**
Euro **49,90** (34,99 Ebook)
Iva Inclusa
Isbn **978-88-6895-076-7**