

O'REILLY®



Our Latest Titles & Booklist Highlights

O'Reilly Book Catalog

オライリー・ジャパン図書目録

2019年版



Spreading the Knowledge of Technology Innovators

ごあいさつ

弊社オライリー・ジャパンは、アメリカに本社を置くオライリー・メディア (O'Reilly Media, Inc.) の日本法人として、1995年に設立されました。主要なテクノロジー分野に関するIT系技術書の出版活動を通じて、テクノロジーを楽しむ多くのユーザやエンジニアのみなさまに、支持と評価をいただいています。今後も、読者のみなさまにより楽しんでいただける質の高い書籍を発行すべく努力して参ります。引き続きご支援のほどよろしくお願いたします。

株式会社オライリー・ジャパン

代表取締役 ローラ・ボールドウィン

【連絡先】

〒160-0002
東京都新宿区四谷坂町12番22号
VORT四谷坂町 1F
Email : japan@oreilly.co.jp
<https://www.oreilly.co.jp/>



O'Reilly Bookclubのご案内

オライリー・ジャパンの情報をいち早く読者のみなさまへお知らせするO'Reilly Bookclubのメンバーを募集しています。メンバーには特典情報(最新刊情報、オライリー特製グッズのプレゼント情報、技術セミナーなどの各種イベント情報)を電子メールでお届けしています。Webページからメールアドレスとお名前を入力するだけのかんたん登録。ぜひご参加ください。

Bookclub メンバー募集ページ

<https://www.oreilly.co.jp/bookclub/>



ご購入に関するお問い合わせ (Ebookを除く)

オライリー・ジャパン発行書籍の発売元は株式会社オーム社です。書店でのご注文の際にはご留意ください。

株式会社オーム社 営業1部 営業課

〒101-8460 東京都千代田区神田錦町3-1
TEL : 03-3233-0534 FAX : 03-3233-3440
<https://www.ohmsha.co.jp/>



Contents

<i>New Release 2018/1 ~ 11</i>	4
<i>Linux</i>	9
<i>System & Network</i>	10
<i>C · C++ · Java · C#</i>	13
<i>Python</i>	15
<i>Perl · Ruby</i>	17
<i>Other Programming</i>	18
<i>Development Technique · Computer Science</i>	19
<i>Programming Tool</i>	22
<i>Game Development</i>	23
<i>Design · Mobile</i>	25
<i>Web & Internet</i>	27
<i>HTML · JavaScript · PHP</i>	29
<i>Data · Math</i>	32
<i>Artificial Intelligence</i>	39
<i>Product · Innovation</i>	41
<i>Technical Essays · Others</i>	43
<i>Make:</i>	46
<i>取扱書店一覧</i>	51
<i>書名索引</i>	55



New Release 2018/1 ~ 11



初めてのPerl 第7版

Randal L. Schwartz, Brian D. Foy, Tom Phoenix 著
近藤 嘉雪、嶋田 健志 訳

2018年1月発行 / 408頁
ISBN978-4-87311-824-6 / 定価: 本体3,600円+税

1993年の第1版の発行以来、多くのPerlユーザーに読まれ、Perl入門書の定番として不動の人気を誇ってきたロングセラーの改訂版です。Perl言語を基礎からいっしょに解説します。効果的にPerlを学ぶことができるように、長年にわたって著者たちが工夫と改良を重ねており、高い評価を得て支持されています。本書はPerl 5.24に対応して改訂されています。Perl 5.24では、サブルーチンと数値計算が高速化されるなどパフォーマンスが大きく改善されたほか、Unicode 8.0のサポート、新たな正規表現の追加など、機能が強化されています。実験的機能についても積極的に取り上げています。



仕事ではじめる機械学習

有賀 康顕、中山 心太、西林 孝 著

2018年1月発行 / 248頁
ISBN978-4-87311-825-3 / 定価: 本体2,800円+税

ソフトウェアエンジニアの間でも一般的な言葉になった「機械学習」。本書では、その機械学習やデータ分析の道具をどのようにビジネスに生かしていけば良いのか、また不確実性の高い機械学習プロジェクトの進め方などを「仕事で使う」という観点から整理します。プロジェクトのはじめ方や、システム構成、学習のためのリソースの収集方法など、読者が「実際にどうするの?」と気になるであろう点を中心にまとめています。上司に「人工知能でいい感じの成果を出してくれ」とあいまいな指示をされたとき、本書で学んだことが生きてくるに違いありません。



マッピングエクスペリエンス

—カスタマージャーニー、サービスブループリント、その他ダイアグラムから価値を創る

James Kalbach 著、武舎 広幸、武舎 るみ 訳

2018年1月発行 / 370頁
ISBN978-4-87311-800-0
定価: 本体3,600円+税

顧客は様々な体験を判断材料として製品やサービスを選びますが、一貫性がなく、場当たり的な対応は顧客体験を損う恐れがあります。それを選けるには組織内の部門間で連携が取れている必要があります。マップなどのダイアグラムが役に立ちます。本書はマップを作成することで顧客体験上の課題を可視化し、部門間の連携を促進させる方法を解説します。タッチポイントを通じてユーザー体験とビジネスプロセスを結びつけるマッピングについて解説する本書は、製品やサービスのプランニング、デザイン、開発に関わるすべての人に必携の一冊です。



エレクトロニクスをはじめよう

Forrest M. Mims III 著
斉田 一樹 監訳
鈴木 英倫子 訳

2018年2月発行 / 192頁
ISBN978-4-87311-827-7 / 定価: 本体2,000円+税

本書は、エレクトロニクス(電子工作、電子工学)初学者のための入門書です。電気の基本から、スイッチ、抵抗、コンデンサーなどの基本的な電子部品、ダイオード、トランジスタなどの半導体、そしてデジタルICなどについて、その原理と基本的な使い方をご紹介します。原書は1983年に出版、手書きの文字とイラストの親しみやすいスタイルで、今でも変わらないエレクトロニクスの基本原則が丁寧に語られ、130万部を売り上げました。そして現在でも多くの読者に愛用されています。最終章にはシンプルで理解しやすい100の電子回路を掲載しました。



データサイエンスのための統計学入門

—予測、分類、統計モデリング、統計的機械学習とRプログラミング

Peter Bruce, Andrew Bruce 著
黒川 利明 訳
大橋 真也 技術監修

2018年2月発行 / 348頁
ISBN978-4-87311-828-4 / 定価: 本体3,000円+税

データサイエンスに必要な統計学と機械学習の重要な50の基本概念と、関連する用語について、簡潔な説明と、それを裏付ける最低限の数式、クリアな可視化、実現するRコードを提示して、多方面からの理解を促します。データの分類、分析、モデル化、予測という一連のデータサイエンスのプロセスにおいて統計学のどの項目が必要か、どの項目が不必要かを示し、重要な項目について、その概念、数学的裏付け、プログラミングの各側面からアプローチします。データサイエンスに必要な項目を効率よく学べて、深く理解することが可能です。



Raspberry Piをはじめよう 第3版

Matt Richardson, Shawn Wallace 著
水原文 訳

2018年3月発行 / 200頁
ISBN978-4-87311-831-4 / 定価: 本体2,000円+税

本書は、全世界で多くのユーザーの支持を集めているシングルボードコンピューター「Raspberry Pi」の入門書です。ハードウェアの概要、必要な周辺機器、Linuxの基礎、Pythonプログラミングの基本を解説しています。さらに、Arduinoとの連携、GPIOの使い方、ウェブカメラの活用、インターネットからのデータの取得、Raspberry Piをウェブサーバにする方法なども紹介。第3版ではRaspberry Pi 3に対応しているほか、用途別が多様なディストリビューションや、アナログ入出力についても強化しています。



入門 Kubernetes

Kelsey Hightower, Brendan Burns, Joe Beda 著
松浦 隼人 訳

2018年3月発行 / 248頁
ISBN978-4-87311-840-6 / 定価: 本体2,800円+税

本書は、Kubernetes コンテナオーケストレータの核となるコンセプトから使い方までを解説するとともに、アプリケーションの開発やメンテナンスを改善するためにKubernetesとそのAPIがどのように役立つのかを説明します。はじめにKubernetesの概要と、Dockerなどのコンテナ技術を利用したアプリケーション開発の利点と使用方法について述べ、次にKubernetes自体をデプロイする方法を詳述します。そして、アプリケーションのライフサイクルに関係するDeploymentや、Kubernetesとストレージの統合について学び、実際に使われているアプリケーションをKubernetes上でデプロイする方法を紹介します。



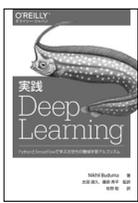


Head First Python 第2版 —頭とからだで覚えるPythonの基本

Paul Barry 著
嶋田健志 監訳
木下哲也 訳

2018年3月発行 / 624頁
ISBN978-4-87311-829-1 / 定価: 本体3,800円+税

認知科学、神経生物学、教育心理学の研究に基づき、イラストや写真を多用したビジュアル重視の画期的なPythonの入門書です。脳の働きに注目し、脳を活性化させる学習効果が高い独自のスタイルで、効率的にPythonプログラミングのスキルを身に付けることが可能です。前半でPythonの基本や特徴を一通り説明してから、実際に独自のWebアプリケーションをステップバイステップで構築する作業を通じて、データベース管理、例外処理、データ処理などの理解を深めていきます。手を動かしながら学べるPython入門書の決定版です。



実践 Deep Learning —PythonとTensorFlowで学ぶ 次世代の機械学習アルゴリズム

Nikhil Buduma 著
太田満久、藤原秀平 監訳
牧野聡 訳

2018年4月発行 / 336頁
ISBN978-4-87311-832-1 / 定価: 本体3,600円+税

2000年代にニューラルネットワークの研究が再び活発になりました。現在、ディープラーニングは近代的な機械学習の道を切り開いている非常に活発な研究領域となっています。Google、Microsoft、Facebookなどの企業では、社内のディープラーニングチームが急成長しています。しかし、多くの人にとってディープラーニングはまだまだでも複雑で困難な課題です。本書ではサンプルのPython 3プログラムと簡潔な説明を通してこの複雑な分野の主要な概念を紹介します。微積分、行列演算、Pythonの基礎があれば誰でも本書を始めることができます。



Rによるテキストマイニング —tidytextを活用したデータ分析と可視化の基礎

Julia Silge, David Robinson 著
大橋真也 監訳
長尾高弘 訳

2018年5月発行 / 228頁
ISBN978-4-87311-830-7 / 定価: 本体3,000円+税

「Rの神様」ハドリー・ウィッカムに「Rのデータ分析を変えた」と言わしめた革新的なパッケージ、tidytextの開発者たちによる、データ分析と可視化の基礎を学ぶことができるテキストマイニングの入門書です。取得した生データを、「整理データ原則」に基づいてtidytextで扱いやすい形式に変換すると、簡単に既存のツールと組み合わせることができ、効果的にデータ分析や可視化を行うことができます。本書はその原則に基づき、tidytext、dplyr、ggplot2、widyrパッケージ等を使って、ジェーン・オースティンの小説や古典、Twitter、ニュースサイト、NASAのメタデータなどを分析していきます。

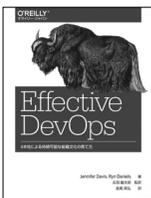


詳解 OpenCV 3 —コンピュータビジョンライブラリを使った 画像処理・認識

Adrian Kaehler, Gary Bradski 著
松田晃一、小沼千絵、永田雅人、花形理 訳

2018年5月発行 / 992頁
ISBN978-4-87311-837-6 / 定価: 本体6,800円+税

OpenCVの開発者によるベストセラー書の改訂版。最新のC++インタフェースに対応。OpenCVは現在、ロボットの視覚システムだけでなくスマホやパソコンの顔認証、画像アプリやセキュリティ監視の人物検出、製造、医療、自動運転車、ゲームやARアプリ、さらには機械学習に代表される人工知能の研究など、さまざまな分野で利用されています。本書では、カメラ入力やファイル出力といった簡単な使いながら、画像の変換やセグメンテーション、テンプレートマッチング、パターン認識、特徴量、物体や動きのトラッキング、ステレオビジョンからの3Dの再構成、機械学習まで、基礎から丁寧に詳しく解説します。関数のリファレンスとしても利用可能です。



Effective DevOps —4本柱による持続可能な組織文化の育て方

Jennifer Davis, Ryn Daniels 著
吉羽龍太郎 監訳
長尾高弘 訳

2018年3月発行 / 376頁
ISBN978-4-87311-835-2 / 定価: 本体3,600円+税

DevOpsには技術的な側面だけでなく、開発や運用をはじめとするさまざまな部門を繋げる組織文化を構築するという重要な側面があります。本書では、主にDevOpsの文化的な事柄に着目し、異なるゴールを持つチームが親和性を高め、矛盾する目標のバランスを取りながら最大限の力を発揮する方法を解説します。「DevOpsの4つの柱」としてコラボレーション、アフィニティ(親近感、一体感)、ツール、スケールアップを挙げ、さらに組織が変化するために「4つの柱」がどのように機能するかについても解説します。組織の内側から変化を起こし、変化を促進して組織全体へとその影響を広げ、持続可能な組織を構築する方法を紹介します。



scikit-learnとTensorFlowによる 実践機械学習

Aurélien Géron 著
下田倫大 監訳
長尾高弘 訳

2018年4月発行 / 568頁
ISBN978-4-87311-834-5 / 定価: 本体4,500円+税

本書はコードを動かしながら学び、機械学習が使えるようになることを目的とした書籍です。深層学習以外の機械学習にはscikit-learnを使い、機械学習プロジェクトの流れ、データからモデルを学習する方法、コスト関数の最適化、データの処理・クリーニングなどの基礎から、特徴量の選択や過学習、データの次元削減など応用までを学びます。深層学習にはTensorFlowを使い、ニューラルネットワークの構築と訓練、ニューラルネットワークアーキテクチャ、深層学習や強化学習、さらにTensorFlowの分散処理のメカニズムや実装までを幅広く解説します。すべてのコードがGitHub上で公開されており、Jupyter Notebookを使って試しながら学ぶことができます。



実践 CSIRT プレイブック —セキュリティ監視とインシデント対応の基本計画

Jeff Bollinger, Brandon Enright, Matthew Valites 著
飯島卓也、小川梢、柴田亮、山田正浩 監訳
谷崎朋子 訳

2018年5月発行 / 272頁
ISBN978-4-87311-838-3 / 定価: 本体3,200円+税

サイバー攻撃はここ数年で規模、複雑さ、特徴ともに劇的に進化し続けています。検知や対応が適切であっても、その効果を維持し続けるには、さらなる取り組みと高度化が必要です。サイバー攻撃から組織を守り、セキュリティを脅かす不正アクセス、ウイルス、標的型攻撃、情報漏洩などのインシデントに対応する専門チームであるCSIRT(Computer Security Incident Response Team)の重要性が高まっています。本書は、シスコシステムのCSIRTが10年以上の蓄積の中で編み出したセキュリティ監視、インシデント対応、脅威分析の基本アプローチを一冊にまとめたものです。CSIRTをすでに導入している組織も、これから導入をする組織にとっても、必携の一冊です。



退屈をふっとばせ! —自分の世界を広げるために本気で遊ぶ

Joshua Glenn, Elizabeth Foy Larsen 著
大網拓真、渡辺圭介 訳

2018年5月発行 / 348頁
ISBN978-4-87311-839-0 / 定価: 本体2,500円+税

自分自身にとって意味のある人生を作りたくと考えている10代の少年少女のための書籍です。その内容は「すぐに大人にほめさせない」「学校に行かないで遊ぶ」「ADHDの子どものメッセージ」など、成長の過程で必要なことが書かれたエッセイから、「文章を書くためのエクササイズ」「批評する方法を身につける」「スニーカーをデコる」「クッキーの焼き方を通して科学実験を学ぶ」「政治家に自分の考えを伝える」「カラーゼールでお金をかせく」「自分で自転車を修理する」「ゲームデザインを学ぶ」など、自己表現、社会活動、DIYに関連したハウトまで幅広く、これらを知り、体験することで、企業が提供する出来合いの娯楽ではない、本当に夢中になれることを自分で見つけることができるでしょう。



Python データサイエンスハンドブック

—Jupyter, NumPy, pandas, Matplotlib, scikit-learnを使ったデータ分析、機械学習

Jake VanderPlas 著
菊池彰 訳

2018年5月発行 / 556頁
ISBN978-4-87311-841-3 / 定価: 本体4,200円+税

Pythonのデータサイエンス用のツールを使いこなし、効率よく仕事を進めるための、実用的な情報が詰め込まれたリファレンスです。IPythonとJupyter, NumPy, pandas, Matplotlib, scikit-learnをカバーします。それぞれのトピックについて、押さえておくべき基本、tips、便利なコマンドなどを紹介します。Pythonでデータの操作、変換、可視化、統計的処理、データモデルの構築、科学計算を行う人にとってはいつも手元に置いておきたい「使える」一冊です。



Go言語でつくるインタプリタ

Thorsten Ball 著
設楽洋爾 訳

2018年6月発行 / 316頁
ISBN978-4-87311-822-2 / 定価: 本体3,400円+税

本書は、Go言語でプログラミング言語のインタプリタを作りながら、プログラミング言語とそのインタプリタについて学ぶ書籍です。順を追ってコードを示し、C言語風の構文を持つ言語「Monkeyプログラミング言語」のインタプリタを組み立てていきます。本書では、Go言語標準のツールキット以外のサードパーティライブラリやフレームワークは使用せず、0行のコードからはじめて、完動するインタプリタができあがるところまでを体験します。その過程を通じて、プログラミング言語とインタプリタの仕組みを実践的に学ぶことができます。



実践パケット解析 第3版

—Wiresharkを使ったトラブルシューティング

Chris Sanders 著
高橋基信、宮本久仁男 監訳
岡真由美 訳

2018年6月発行 / 424頁
ISBN978-4-87311-844-4 / 定価: 本体3,200円+税

定番書の改訂第3版。TSharkについての詳しい解説が追加されたほか、大幅な加筆・修正が全編にわたって行われています。本書ではWiresharkで実際に取得したパケット情報の実例を使って問題やトラブルの解析方法を詳しく解説します。パケットのキャプチャファイルはWebからダウンロードでき、初心者も実際に試しながら理解を深めることができるので、ネットワーク管理の初心者にも好適です。日本語版ではWin10PcapやUSBPcapについての解説を巻末付録として収録しました。Wireshark 2.x対応。



コンピュータサイエンス探偵の事件簿

—データ構造と探索アルゴリズムが導く真実

Jeremy Kubica 著
鈴木幸敏 訳

2018年6月発行 / 268頁
ISBN978-4-87311-843-7 / 定価: 本体2,500円+税

警察署で発生した書類盗難事件の解明を依頼された私立探偵フランク・ランタイム。さまざまなデータ構造と探索アルゴリズムを駆使して、事件の謎に迫る。事件を追ううちに、その背後にある国家転覆を謀る魔術師たちの存在に気づくフランク。彼は魔術師たちの陰謀を阻止し国の平和を守ることができるのか……。探偵もののストーリーにのせて、コンピュータサイエンスの基本、「探索アルゴリズムとデータ構造」を紹介。取り上げる探索アルゴリズムは、線形探索、二分探索、幅優先探索、深さ優先探索、並列探索、反復深化、最良優先探索、そしてデータ構造は、配列、スタック、キュー、二分探索木など。推理小説を楽しみながらコンピュータサイエンスの基本を身に付けることができます。



ゼロから作るDeep Learning ②

—自然言語処理編

斎藤康毅 著

2018年7月発行 / 432頁
ISBN978-4-87311-836-9 / 定価: 本体3,600円+税

コンピュータの専門書としては異例の大ヒットを記録した『ゼロから作るDeep Learning』の続編。第2弾の本書では、自然言語処理や時系列データ処理に焦点を当て、ディープラーニングを使ってさまざまな問題に挑みます。word2vecやRNN(リカレントニューラルネットワーク)、LSTMやGRU、seq2seqやAttention……ディープラーニングを支えるこれら最先端の技術を実装レベルでマスターできます。前作同様、やさしい言葉で分かりやすくをモットーに、高度に見える技術の裏側をじっくり説明し、実際にやることで理解を深めます。最後までコンセプトは変わらない。ゼロから作る!



生き物としての力を取り戻す

50の自然体験

—身近な野あそびから森で生きる方法まで

カシオ計算機株式会社 監修
株式会社Surface&Architecture 編

2018年7月発行 / 236頁
ISBN978-4-87311-842-0 / 定価: 本体2,200円+税

子供から大人まで誰でも試してみたいくなる自然体験の数々を紹介! 自然の面白さとは何でしょうか? 目を見張る。心が踊る。ほっとする。自然の中には、心が動く体験がたくさんあります。こんな体験のなかで、人はふたたび自然の一部となり、失ってしまった「生き物としての力」を取り戻しているのかもしれない。本書は、これまでもとはひと味違う自然体験のアイデア集です。身近な公園で楽しめるものから森の中で生きる方法まで、感性や心の野生を取り戻す幅広い自然体験を紹介しています。33人のスペシャリストと、生き物としての力を取り戻す体験をしに出かけましょう。



Pythonによるデータ分析入門 第2版

—NumPy, pandasを使ったデータ処理

Wes McKinney 著
瀬戸山雅人、小林儀匠、滝口開資 訳

2018年7月発行 / 596頁
ISBN978-4-87311-845-1 / 定価: 本体3,800円+税

NumPy, SciPy, pandas, Matplotlib, Jupyterをはじめ、高機能で使いやすい数学・科学計算用ライブラリが充実しているPythonは、科学計算、統計解析、機械学習のみならず、金融や経済分野でも広く利用されています。本書はPythonの代表的なデータ分析ツール、pandasの開発者Wes McKinneyによる、データ分析を行うための基本を網羅しています。すべてのサンプルコードはダウンロード可能で、Jupyter Notebookで対話的に試し、実際に手を動かしながら知識を確実なものにすることが可能です。Python 3に対応した待望の改訂版です。



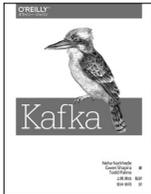
作って動かすALife

—実装を通した人工生命モデル理論入門

岡端起、池上高志、ドミニク・チェン、青木竜太、丸山典宏 著

2018年8月発行 / 224頁
ISBN978-4-87311-847-5 / 定価: 本体2,600円+税

生命性をコンピュータ上でシミュレートすることにより、生命の本質に迫る「ALife(人工生命)」は、「AI(人工知能)」の発展系として、近年改めて注目されつつある分野です。本書は、セルラーオートマトンやボイドモデルなど、さまざまなALifeの理論モデルを、Pythonで書かれたサンプルコードで実装することで体系的に学ぶことができるユニークな書籍です。雑多な情報を整理して「最適化」する力に優れたAIと比較して、「新たな自然を作り出す」という特徴を持つALifeは、人間の多種多様な創造的行為を支援すると考えられ、その応用先は、デザイン、ゲーム、アート、建築など、創造性が必要となる領域全般に及びます。



Kafka
 Neha Narkhede, Gwen Shapira, Todd Palino 著
 上岡 真也 監訳
 笹井 崇司 訳
 2018年8月発行 / 312頁
 ISBN978-4-87311-849-9 / 定価: 本体3,600円+税

本書では、リアルタイムのストリーム処理基盤であるKafkaを本番環境で動かす、その上に堅牢で高性能なシステムを構築するために必要な手順を解説します。Kafkaのインストールや設定方法、Kafka APIを使った開発から、データパイプラインの構築、Kafkaの管理やモニタリングまで、Kafkaを導入する際の一連の流れを豊富なサンプルコードを使って解説します。またイベント駆動マイクロサービスのためのメッセージバスやストリーム処理アプリケーション、大規模データパイプラインなどのユースケースを詳述。Kafkaのレプリケーションやストローゼリヤなど、アーキテクチャと内部構造について解説しているため、Kafkaの仕組みを理解することができます。



ハンダづけをはじめよう
 Marc de Vinck 著
 テクノ手芸部 監訳
 鈴木 英倫子 訳
 2018年8月発行 / 156頁
 ISBN978-4-87311-852-9 / 定価: 本体1,400円+税

本書は、エレクトロニクス(電子工作)初心者のためのハンダづけ入門書です。独学で電子工作を学ぶ読者を対象に、さまざまなハンダづけの手法の紹介に始まり、ハンダごてやハンダなど必要な道具の選び方、そして実際のハンダづけの手順、失敗した際の対処法まで、詳しく解説を行い、初めてのハンダづけへの不安を取り除きます。さらに上級者のためには、表面実装部品のハンダづけ方法も解説。日本語版ではテクノ手芸部によるオリジナル作例(紙箱で作るハンダの煙吸い取り器、暗くするとほんのり光る小さなライト)を追加しました。



プログラミング Rust
 Jim Blandy, Jason Orendorff 著
 中田 秀基 訳
 2018年8月発行 / 608頁
 ISBN978-4-87311-855-0 / 定価: 本体4,800円+税

RustはMozilla財団の支援下で開発が進められており、Mozillaの次世代ブラウザエンジンに実装にも用いられているシステムプログラミング用言語です。C/C++並みのパフォーマンスと低レベルなメモリ操作機能、型システムを用いたメモリとスレッドの安全性を両立し、さらに安全な並列性も実現した、いま最も注目されている言語です。このRustをテーマにした本書は、Rust特有の所有権、移動、借用といった概念だけでなく、生産性と柔軟性を向上させるジェネリックコード、クロージャ、イテレータ、コレクションといった高度な機能についても詳しい説明を加えており、言語仕様から高度なプログラミング技術までを網羅した決定版です。



直感 Deep Learning
 —Python×Kerasでアイデアを形にするレシピ
 Antonio Gulli, Sujit Pal 著
 大串 正夫、久保 隆宏、中山 光樹 訳
 2018年8月発行 / 336頁
 ISBN978-4-87311-826-0 / 定価: 本体3,400円+税

直感的かつ短いコードでアイデアを形にできるKerasはTensorFlowのラッパーとして大人気のライブラリです。本書でもTensorFlowをバックエンドとして使用し、自然言語処理、画像識別、画像生成、音声合成、テキスト生成、強化学習、AIゲームプレイなどさまざまなモデルをPythonとKerasで実装します。対象読者は、各種のディープラーニングを素早く実装したいプログラマー、データサイエンティスト。ディープラーニングを支える技術の速習にも好適です。数式はなるべく使わずにコードと図で説明します。ニューラルネットワークおよびPython 3の基本を理解している人であれば誰でも始めることができます。



進化的アーキテクチャ
 —絶え間ない変化を支える
 Neal Ford, Rebecca Parsons, Patrick Kua 著
 島田 浩二 訳
 2018年8月発行 / 240頁
 ISBN978-4-87311-856-7 / 定価: 本体2,800円+税

現代におけるエンタープライズアーキテクチャは、もはや静的な計画をあてにすることはできなくなっています。そしてソフトウェア開発エコシステムは、ツールやフレームワーク、技術イノベーションの流れと共に絶え間なく変化しています。こうした状況の中で、いったん構築したシステムを成長させていくには、さまざまな変化に適応しながら進化するアーキテクチャをシステムに組み込む必要があります。本書は、そうしたアーキテクチャを「進化的アーキテクチャ」と名付け、その構築に必要な考え方や技術、実践方法などについて解説するものです。



Unityによるモバイルゲーム開発
 —作りながら学ぶ2D/3Dゲームプログラミング入門
 Jon Manning, Paris Buttfield-Addison 著
 鈴木 久貴、あんどろやすし、江川 崇、安藤 幸夫、高橋 憲一 訳
 2018年8月発行 / 392頁
 ISBN978-4-87311-850-5 / 定価: 本体3,000円+税

第I部でUnityの基本を押さえたあと、第II部と第III部でAndroidとiOSモバイル端末向けの2Dゲームと3Dゲームを開発します。この2つのゲームを作ることで、初学者でも本書を通してUnityによるモバイルゲーム開発の基本を体系的に学べます。第IV部はUnityで開発するなら知っておきたい機能や情報源です。「本格的なゲーム」を2つ作る過程でUnityの機能を無理なく学べる本書は、Unityの各機能を説明するためにサンプルゲームをただたくさん作る内容の書籍とは異なり、その先を見据えた本格的な入門書です。日本語版では、Unity Hubの使い方やVisual Studio 2017 Communityによるデバッグについての解説を巻末付録として収録しました。



問題解決のPythonプログラミング
 —数学パズルで鍛えるアルゴリズム的思考
 Srinivas Devas 著
 黒川 利明 訳
 2018年9月発行 / 288頁
 ISBN978-4-87311-851-2 / 定価: 本体2,800円+税

MITで20年にわたり教鞭を執る著者が、1、2年生を対象としたプログラミングの授業で実際に使っている教材をもとに執筆したものです。「楽しみながらアルゴリズム的思考とプログラミングスキルを鍛える」という意図に基づき、著者が選んだ21の数学パズルを解くことを通じて、論理的な思考と柔軟な発想力を身に付けることができます。掲載されているコードはすべてダウンロード可能。また、章末の練習問題で習熟度を確認できます。「閃きの瞬間」が訪れたときの喜びを体感し、プログラミング本来の楽しみを知ることができる一冊です。



エンジニアのためのマネジメントキャリアパス
 —テックリードからCTOまで
 マネジメントスキル向上ガイド
 Camille Fournier 著
 武倉 広幸、武倉 希み 訳、及川 卓也 まえがき
 2018年9月発行 / 312頁
 ISBN978-4-87311-848-2 / 定価: 本体2,600円+税

本書は、技術系マネージャーとそれを目指すエンジニアに向けて、IT業界の管理職に求められるスキルを解説する書籍です。テックリードからCTOになった経験を持つ著者が、管理職についてのエンジニアが歩むキャリアパスについて段階をおって紹介します。インタンのメンターから始まり、テックリード、チームをまとめるエンジニアリングリード、複数のチームを管理する技術部長、経営にかかわるCTOやVPと立場が変わることによって求められる役割について、それぞれの職務を定義しながらくわしく説明します。さらに管理職の採用や評価、機能不全に陥ったチームの立て直し、管理職についてからの技術力の維持など、様々なハードルを乗り越えるための考え方やテクニックを多数紹介。



Go 言語による並行処理

Katherine Cox-Buday 著
山口能迪 訳
2018年10月発行 / 256頁
ISBN978-4-87311-846-8 / 定価: 本体2,800円+税

シンプルな言語仕様と手厚い並行処理機能で多くのプログラマの心を捉えるGo言語。いまではサーバーサイドでのプログラミングやコンテナツールの実装言語など、さまざまな分野で活用されています。本書は、Goの並行処理の設計哲学、言語の機能。また実際のプログラミングテクニックや並行処理の使い方、システムに導入する際のベストプラクティスとパターン、その内部構造までを簡潔にまとめた書籍です。普段からGoでプログラミングをしているプログラマや、並行処理について学習したいプログラマが、新たな知識を身につけるのに良い一冊となるでしょう。



RとKerasによるディープラーニング

François Chollet, J. J. Allaire 著
瀬戸山雅人 監訳
長尾高弘 訳
2018年10月発行 / 400頁
ISBN978-4-87311-857-4 / 定価: 本体4,000円+税

Pythonのディープラーニング用ライブラリKeras開発者のFrançois Cholletと、RStudio創設者兼CEO兼開発者としてRコミュニティで絶大な信頼を集めるJ. J. Allaireによる共著。ディープラーニングを学びたいRユーザー向けに、まず概念を説明し、それを実装したサンプルを示すというスタイルで、実際にサンプルを動かしながら学ぶことができます。ディープラーニングとはどんなものか、AIや機械学習との関連、なぜ重要性が増しているのかだけでなく、コンピュータビジョン、自然言語処理などの実用的な例題も扱います。使い慣れたRを使ってディープラーニングについて学びたいというRユーザーの期待に応える一冊です。



バイオビルダー —合成生物学をはじめよう

Natalie Kuldell, Rachel Bernstain,
Karen Ingram, Kathryn M. Hart 著
津田和俊 監訳
片野晃輔、西原由美、濱田格雄 訳
2018年11月発行 / 256頁 (予定)
ISBN978-4-87311-833-8 / 定価: 本体2,400円+税

合成生物学とは、自然界には存在していない生命システムや機能を作り出す手法で、病気の治療や医薬品の作成などへの応用を期待されています。また個人がキッチンで取り組むことができる手法としても注目を集めています。本書では、合成生物学の基礎から、さまざまな実験を行うための実践的なハウトゥーを解説。特定(バナナ)の匂いを出す大腸菌を作り出したり、細胞の光感度を変化させたりする実験などを行っています。



デザインング・ ボイスユーザーインターフェース —音声で対話するサービスのためのデザイン原則

Cathy Pearl 著
川本大功 監訳
高橋信夫 訳
2018年11月発行 / 288頁 (予定)
ISBN978-4-87311-858-1 / 定価: 本体3,200円+税

本書は、声による対話インタフェースである、ボイスユーザーインターフェース(VUI)のデザインについてまとめた書籍です。まずは、ユーザーの音声への確認、エラー時の対応など基本的な原則を解説。さらに現在の会話認識テクノロジーや、より高度なユーザーとの会話、さらに、ユーザーテスト、実際に製品をリリースする際に必要になる情報などについて解説を進めていきます。

※カバーは原書イメージです。



エレガントなSciPy —Pythonによる科学技術計算

Juan Nunez-Iglesias, Stéfan van der Walt,
Harriet Dashnow 著
山崎邦子、山崎康宏 訳
2018年11月発行 / 272頁 (予定)
ISBN978-4-87311-860-4 / 定価: 本体3,400円+税

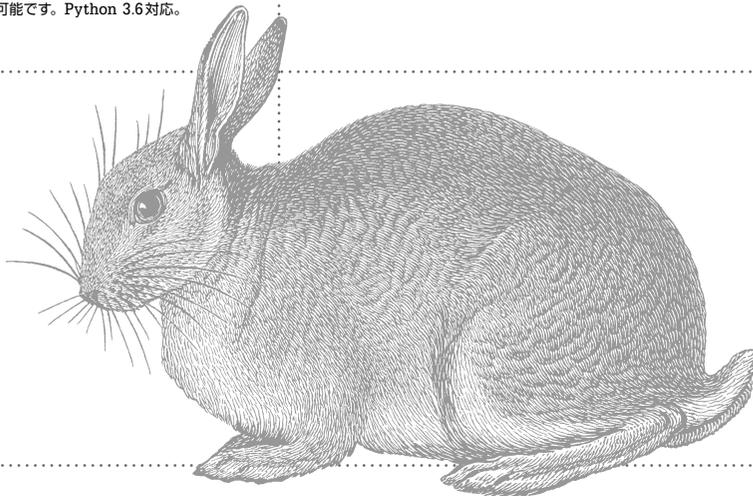
豊富な数学関連、科学関連のライブラリを持つPythonは、現在では多くの科学分野で使われています。本書では、実際の科学データとSciPy、NumPy、pandas、scikit-imageといった科学ライブラリを使って実際の問題を解決する作業を通じて、数学的計算の基礎となるデータ構造のNumPy配列を使いこなし、科学計算の「明確かつ簡潔かつ効率的でエレガントなコード」の書き方を学ぶことができます。掲載コードとデータ、環境、ツールはすべて本書のGitHubから利用可能です。Python 3.6対応。



家庭の低温調理 —完璧な食事のためのモダンなテクニックと肉、 野菜、デザートのリシピ99

Lisa Q. Fetterman, Meesha Halm, Scott Peabody 著
水原文 訳
2018年11月発行 / 288頁 (予定)
ISBN978-4-87311-862-8 / 定価: 本体3,200円+税

低温調理とは、食材と調味液を袋に入れて密封、その袋ごと決められた温度と時間で正確に調理することで従来の調理法では実現できなかった食感や風味を実現する手法で、安価な専用機器の登場で身近な調理法になっています。本書は、低温調理の基本(衛生対策含む)と、肉、魚、卵、野菜、そしてデザートや飲み物まで、あらゆる食材の99本のレシピを紹介する書籍です。



Linux



Linux



詳解 Linuxカーネル 第3版

Daniel P. Bovet, Marco Cesati 著
高橋 浩和 監訳
杉田 由美子、清水 正明、高杉 昌督、
平松 雅巳、安井 隆宏 訳

2007年2月発行 / 1024頁
ISBN978-4-87311-313-5 / 定価: 本体6,600円+税

本書はLinuxのソースコードの恩恵を最大限に活かすための羅針盤です。複雑で難解なLinuxカーネルの仕組みを、基礎からていねいに説明。Linuxカーネルの基本機能を網羅し、ハードウェア依存部分についても踏み込んだ解説がなされています。第3版では、Linux 2.6を対象として改訂を行い、特にメモリとプロセススケジューリングについて大幅な変更と加筆がなされています。Linuxのソースコードを理解するためのガイドブックとして、オペレーティングシステムの本格的な解説書として最適の一冊です。



Linuxプログラミングインタフェース

Michael Kerrisk 著
千住 治郎 訳

2012年11月発行 / 1604頁
ISBN978-4-87311-585-6 / 定価: 本体7,600円+税

Linuxのmanページプロジェクト主催者によるLinuxプログラマ必携のリファレンス。Linux開発者(主にシステムプログラマとアプリケーションプログラマ)にとって、プログラミングする上で必要な情報を一冊で網羅。本書で扱う内容は広範囲にわたり一冊でLinuxプログラミングのほぼすべての情報を知ることができます。Linux/UNIX開発者のバイブルとなる一冊です。



Linuxシステムプログラミング

Robert Love 著
千住 治郎 訳

2008年4月発行 / 396頁
ISBN978-4-87311-362-3 / 定価: 本体3,600円+税

本書には、Linuxの概要、カーネル、Cライブラリ、Cコンパイラなどプログラミングの基礎知識から、ファイルI/O、バッファサイズ管理、メモリマッピング、最適化技術、システムコール、メモリ管理まで、プログラマの観点から実践的なトピックが多く盛り込まれています。Linuxカーネル動作についても、その内部実装よりもプログラマがソースコードを書くために必須の知識が凝縮されています。実践的なプログラミング能力の習得に役立つ一冊です。カーネル2.6対応。



Linuxサーバ HACKS

—プロが使うテクニック&ツール100選

Rob Flickenger 著
山口 晴広 監訳
イメージス・アンド・ワーズ 訳

2003年11月発行 / 288頁
ISBN4-87311-151-X / 定価: 本体2,200円+税

Linuxのサーバとしての側面から、設定や運用のテクニックを紹介し、Linuxカーネルおよびシステムのチューニングからバックアップ、サーバに欠かせないssh、Apache、MySQLなどのオープンソースソフトウェアの応用まで広くカバーしています。本書は、単なる使い方を示すのではなく、実際に必要になるテクニックを紹介しているため、既にLinuxサーバを運用している技術者にも新しい発見があり、Linux初心者にはステップアップするためのよい手引きとなるでしょう。



Linuxサーバ HACKS 2

—コネクティング、モニタリング、
トラブルシューティング

Bill von Hagen, Brian K. Jones 著
菅野 良二 訳

2006年10月発行 / 544頁
ISBN4-87311-306-7 / 定価: 本体3,200円+税

好評の「Linuxサーバ HACKS」がさらに新しい100のHackを集めて登場しました。システム管理者に向けて、問題を回避するための方法、また便利なオープンソースツールの使い方や裏技を紹介します。本書ではセキュリティとリモート接続やバックアップ&リカバリーの他、VNCやLTSP、FreeNXなどのツールを紹介し、安全で簡単な管理の方法などを解説。仕事でサーバを管理している人も、趣味でサーバを立てている人も十分に楽しめる充実のHack集です。



Linuxデバイスドライバ 第3版

Jonathan Corbet, Alessandro Rubini,
Greg Kroah-Hartman 著
山崎 康宏、山崎 邦子、長原 宏治、長原 陽子 訳

2005年10月発行 / 648頁
ISBN4-87311-253-2 / 定価: 本体5,500円+税

Linux用のデバイスドライバを書くときのバイブルとして多くのプログラマに支持され活用されてきたロングセラー書「Linuxデバイスドライバ」の改訂版。今回の第3版はカーネル2.6に完全対応です。カーネル2.6で様々な機能が追加されたデバイスモデル、カーネルタイム、メモリ管理、ブロックデバイスについて大幅に加筆修正したほか、TTYドライバ、USBドライバ、その他のLinuxデバイスモデルなどの解説を追加しました。x86以外のアーキテクチャについても触れています。



組み込みLinuxシステム構築 第2版

Karim Yaghmour, Jon Masters,
Gilad Ben-Yossef, Philippe Gerum 著
水原文 訳

2009年10月発行 / 472頁
ISBN978-4-87311-422-4 / 定価: 本体4,400円+税

本書はLinuxシステムを組み込み機器上に構築するための解説書です。多種多様なアーキテクチャやハードウェア構成に対応するための実践的かつ詳細な情報を提供します。本書の内容は「GNUツールチェーンの構築」「Linuxカーネルの選択、設定、クロスコンパイル、インストール」「ルートファイルシステムの構築」「記憶装置のセットアップと操作」「ブートルードのインストールと設定」など。第2版では、リアルタイムLinux関連情報を大幅に加筆し、また開発ツールのEclipseを大きく取り上げました。



System & Network



Effective DevOps —4本柱による持続可能な組織文化の育て方

Jennifer Davis, Ryn Daniels 著
吉羽 龍太郎 監訳
長尾 高弘 訳

2018年3月発行 / 376頁
ISBN978-4-87311-835-2 / 定価: 本体3,600円+税

DevOpsには技術的な側面だけでなく、開発や運用をはじめとするさまざまな部門を繋げる組織文化を構築するという重要な側面があります。本書では、主にDevOpsの文化的な事柄に着目し、異なるゴールを持つチームが親和性を高め、矛盾する目標のバランスを取りながら最大限の力を発揮する方法を解説します。「DevOpsの4つの柱」としてコラボレーション、アフィニティ(親近感、一体感)、ツール、スケールリングを挙げ、さらに組織が変化するために「4つの柱」がどのように機能するのについても解説します。組織の内側から変化を起こし、変化を促進して組織全体へとその影響を広げ、持続可能な組織を構築する方法を紹介しします。

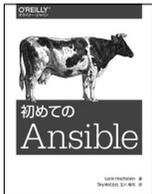


Infrastructure as Code —クラウドにおけるサーバ管理の原則とプラクティス

Kief Morris 著
宮下 剛輔 監訳
長尾 高弘 訳

2017年3月発行 / 352頁
ISBN978-4-87311-796-6 / 定価: 本体3,600円+税

本書は、はじめにInfrastructure as Codeの原則と考え方を説明し、次にダイナミックインフラストラクチャプラットフォーム、インフラストラクチャ定義ツール、サーバ構成ツール、インフラストラクチャサービスの4つにカテゴリ分けして解説します。その上で、プロビジョニングやサーバテンプレート管理のバターンから、テスト、変更管理パイプライン、組織やワークフローのプラクティスまでを詳述しており、Infrastructure as Codeを網羅的に理解することができます。各ツールの使い方も、背景にあるコンセプトや考え方の説明に重点を置くことで、特定のツールに縛られることなく、Infrastructure as Codeを適切に実現することを目指します。



初めてのAnsible

Lorin Hochstein 著
Sky株式会社 玉川 竜司 訳

2016年4月発行 / 364頁
ISBN978-4-87311-765-2 / 定価: 本体3,200円+税

本書はサーバの構成管理ツールAnsibleについての総合的な入門書です。設定管理のスク립トであるPlaybookの基礎から、オープンソースの本格的なコンテンツ管理システムのインストールについて、順を追って説明します。そしてAnsibleの高速化やカスタムモジュール、VagrantやAmazonEC2、Dockerとの連携など、Ansibleの活用に役立つ事例をサンプルを使いながら詳述します。日本語版付録として中山幸治氏による「Ansibleを利用したプロビジョニング方法」を収録。サーバを上手に管理したいエンジニア必携の一冊です。



詳解 システム・パフォーマンス

Brendan Gregg 著
西脇 靖紘 監訳
長尾 高弘 訳

2017年2月発行 / 784頁
ISBN978-4-87311-790-4 / 定価: 本体5,400円+税

本書はエンタープライズ環境とクラウド環境の両方を対象としたオペレーティングシステムおよびオペレーティングシステムのコンテキストにおけるアプリケーションのパフォーマンス分析と向上について解説します。主にLinuxとSolarisベースのオペレーティングシステムに含まれるツールとその使用例やチューニング可能パラメータの設定を通じてシステムパフォーマンスを引き出す手法を学びます。システムの問題点を洗い出すための知識や、チューニングの実例を学ぶ、システム管理者必携の一冊です。

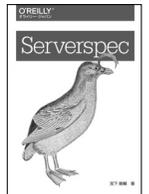


SRE サイトリライアビリティエンジニアリング —Googleの信頼性を支えるエンジニアリングチーム

Betsy Beyer, Chris Jones,
Jennifer Petoff, Niall Richard Murphy 編
澤田 武男、関根 達夫、細川 一茂、矢吹 大輔 監訳
Sky株式会社 玉川 竜司 訳

2017年8月発行 / 590頁
ISBN978-4-87311-791-1 / 定価: 本体4,800円+税

GoogleのSREチームの主要メンバーによって書かれた本書は、ソフトウェアのライフサイクル全体にコミットすることで世界最大規模のソフトウェアシステムがどのように構築、導入、監視、維持されているのかを解説します。はじめにリスク管理やサービスレベル目標、リリースエンジニアリングなどSREの行動の基礎となる原則について解説し、次にインシデント管理や障害の根本原因分析、SRE内でのソフトウェア開発など大規模分散コンピューティングシステムを構築し運用するSREの実践について詳述します。急速にスケールするサービスを高い信頼性で運用する方法を解説する本書はエンジニア必携の一冊です。

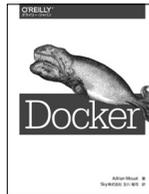


Serverspec

宮下 剛輔 著

2015年1月発行 / 248頁
ISBN978-4-87311-709-6 / 定価: 本体2,800円+税

本書は、Serverspecの開発者自身により書かれた初の書籍です。機能の詳細、動作仕様や内部のアーキテクチャ、ソースコードレベルで拡張する方法、開発に至る経緯や開発に関する哲学など、開発者自身にしか書けない包括的な内容を紹介します。Serverspecとその周辺について既にある程度の知識や理解があるが、さらに踏み込んだ内容が知りたい、自分の手足のように使いこなしたい、もっと高度で詳細な情報を知りたい、思い通りに拡張したいと考える開発者やシステム管理者なら必携の一冊。伊藤直也氏による「まえがき」を収録。

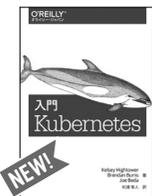


Docker

Adrian Mouat 著
Sky株式会社 玉川 竜司 訳

2016年8月発行 / 384頁
ISBN978-4-87311-776-8 / 定価: 本体3,600円+税

本書はオープンソースのコンテナ管理ソフトウェア、Dockerの基礎から応用までを網羅した総合的な解説書です。はじめに開発環境をセットアップし、シンプルなWebアプリケーションのビルドについて解説した上で、コンテナの開発、テスト、結合に加えて、デプロイの方法、実動システムの効率的なモニタリングとロギングを紹介します。そして複数のホストからなるDockerコンテナのクラスタを、安全かつ高い信頼性の下で実行するために必要な高度なテクニックやツールについて紹介します。さらにネットワークやセキュリティについても詳述。Dockerとそのエコシステムを本格的に活用したい開発者、運用エンジニア、システム開発者必携の一冊です。



入門 Kubernetes

Kelsey Hightower, Brendan Burns, Joe Beda 著
松浦隼人 訳

2018年3月発行 / 248頁
ISBN978-4-87311-840-6 / 定価: 本体2,800円+税

本書は、Kubernetes コンテナオーケストレータの核となるコンセプトから使い方を解説するとともに、アプリケーションの開発やメンテナンスを改善するために Kubernetes とその API がどのように役立つのかを説明します。はじめに Kubernetes の概要と、Docker などのコンテナ技術を利用したアプリケーション開発の利点と使用方法について述べ、次に Kubernetes 自体をデプロイする方法を詳述します。そして、アプリケーションのライフサイクルに関係する Deployment や、Kubernetes とストレージの統合について学び、実際に使われているアプリケーションを Kubernetes 上でデプロイする方法を紹介します。



詳説 イーサネット 第2版

Charles E. Spurgeon, Joann Zimmerman 著
三浦史光 監訳
豊沢聡 訳

2015年6月発行 / 536頁
ISBN978-4-87311-717-1 / 定価: 本体4,600円+税

イーサネット技術についての解説書。本書では、ファーストイーサネットやギガビットイーサネットなどの従来技術だけでなく、10ギガ、40ギガ、100ギガビットなど最新のイーサネット仕様を詳しく解説します。また、全二重イーサネット、オートネゴシエーション、Power over Ethernet、Energy Efficient Ethernet、構造化ケーブルリングシステム、スイッチを用いたネットワークの設計、ネットワーク管理、ネットワークのトラブルシューティングのテクニクなども解説します。ネットワークの設計、監視、保守、障害時対応までを網羅し、信頼性の高いネットワークの構築を支援します。



エンジニアのための時間管理術

Thomas A. Limoncelli 著
株式会社クイープ 訳

2006年10月発行 / 272頁
ISBN4-87311-307-5 / 定価: 本体2,300円+税

本書はシステム管理者、ネットワーク管理者を中心にしたエンジニアのための実践的な時間管理術を紹介する書籍です。著者が考案した「サイクルシステム」と呼ばれる方法を使って、作業リスト、スケジュール、さらに仕事とプライベート双方の長期的な目標を管理する方法を解説します。長期的に行うプロジェクトとすぐに行う必要がある割り込み作業の優先順位を整理し、ストレスの少ない、充実した一日を送ることを可能にすることでしよう。上司とのコミュニケーション、文書化の進め方、作業の自動化などシステム管理者が必要としているノウハウを紹介していることも特徴です。



Diameter プロトコルガイド

かもめエンジニアリング株式会社 著

2015年5月発行 / 324頁
ISBN978-4-87311-702-7 / 定価: 本体3,900円+税

AAAのためのプロトコル「Diameter」についての本邦初の解説書。スマートフォンの爆発的な普及とともにアクセス手段も多様化しインターネット利用者が急増したことで通信環境は大きく変化してきています。ネットワーク接続におけるAAA（認証・認可・アカウント管理）の分野において Diameter の利用が広がってきています。本書では、Diameter の基本となるベースプロトコルと、最も重要なくつかのアプリケーションプロトコルをピックアップし重点的に解説します。最後に freeDiameter と DiamEAP という国産のオープンソースのプログラムを用いた使用例を紹介いたします。



DNS & BIND 第5版

Cricket Liu, Paul Albitz 著
小柏伸夫 訳

2008年12月発行 / 672頁
ISBN978-4-87311-390-6 / 定価: 本体4,800円+税

ネットワーク管理者必携の定番書籍「DNS & BIND」の改訂版。第5版では、BIND 9.4.7 だけでなく BIND 9 シリーズの最新版 BIND 9.5.0-P1 にも対応しました。BIND 9.3.2 以降ではセキュリティ面と IPv6 対応が強化されたほか、国際化ドメイン名、ENUM (electronic numbering)、SPF (Sender Policy Framework) といった新しい機能が追加されました。日々の仕事で DNS に触れることが多い管理者にも、インターネットについてもっと詳しくなっていくの理解したいと思っているエンドユーザにもおすすめです。



Postfix 実用ガイド

Kyle D. Dent 著
菅野良二 訳

2004年8月発行 / 328頁
ISBN4-87311-195-1 / 定価: 本体3,200円+税

セキュアで信頼性が高いと Postfix が評価されるのは、後発で開発されるソフトウェアが持つ大きな強みです。事実、Postfix が開発されたきっかけは、今よりも平和な時代に開発された Sendmail の問題を解消することにありました。しかし、Postfix の魅力はそれだけではありません。設定や管理の容易さとシステムの柔軟性はユーザーの幅広いニーズに応えてくれます。本書は、著者が Postfix で試行錯誤して得た経験をわかりやすく一冊の本にまとめたものです。インストール、設定から活用例までを盛り込み、巻末には設定バリエーションも収録した Postfix 実用ガイドの決定版です。



Windows PowerShell クックブック

Lee Holmes 著
マイクロソフト株式会社 IT プロエバンジェリストチーム 監訳
菅野良二 訳

2008年10月発行 / 630頁
ISBN978-4-87311-382-1 / 定価: 本体4,000円+税

本書は PowerShell を使ってさまざまな処理を行うための方法を解説します。「PowerShell の基本」「一般的なタスク」「管理者タスク」という3部構成で、様々な場面で発生しうる実際的な問題を260例集め、それぞれに解決法を示します。「一般的なタスク」では、対話的なシェルの利用法、パイプラインの基礎とオブジェクトの概念、スクリプト言語としての特徴などを解説します。「管理者タスク」では、実践的なレシピを網羅。PowerShell 開発チームに初期から携ってきた著者が執筆した本書は、PowerShell をマスターしたい技術者必携の一冊です。



WSH クイックリファレンス 第2版

羽山博 著

2006年10月発行 / 584頁
ISBN4-87311-309-1 / 定価: 本体3,800円+税

WSH (Windows スクリプトホスト) を使えば、従来の Windows バッチファイルよりも洗練された高度な一括処理が可能です。OS レベルで管理されているデータにもアクセスできるので、システム管理やネットワーク管理にも重宝します。本書は、WSH の本格的な活用に役立つリファレンスです。Windows スクリプトホストの初歩から応用までを豊富なサンプルとともに丁寧に説明します。WSH 5.6 対応。



サイバーセキュリティプログラミング

—Python で学ぶハッカーの思考

Justin Seitz 著
青木一史、新井悠、一瀬小夜、
岩村誠、川古谷裕平、星澤裕二 訳

2015年10月発行 / 256頁
ISBN978-4-87311-731-7 / 定価: 本体3,000円+税

Pythonは情報セキュリティの世界では他よりも先んじているプログラミング言語です。本書ではPythonを使った情報セキュリティにおける攻撃手法について解説します。前半ではrawソケットやScapyライブラリなどネットワーク関連の内容を扱います。後半ではCOMをPythonから扱う方法やVolatilityフレームワークなどシステム関連のトピックを扱います。読者は優秀なペンテスターの考え方や哲学、コーディング手法を学ぶことができます。攻撃者の意図や実践手法から防御方法を導き出すというアプローチは、今後すべての情報セキュリティ技術者にとって必須のテクニックになるでしょう。



リバースエンジニアリング

—Pythonによるバイナリ解析技法

Justin Seitz 著
安藤慶一 訳

2010年5月発行 / 272頁
ISBN978-4-87311-448-4 / 定価: 本体3,200円+税

Pythonはリバースエンジニアやソフトウェアテスターといったセキュリティのプロにも人気の言語です。本書では、ハッキングツールやテクニックの概念を解説したうえで、Pythonを使ったバイナリ解析技法について詳しく解説します。読者は、独自デバッガの構築、バグを発見するためのツールの作り方、オープンソースのライブラリを活用した処理の自動化、商用ソフトとオープンソースのセキュリティツールを連動させる方法などについて学ぶことができます。日本語版では、本書をより深く理解するための補足情報とリバースに役立つツールについての解説を加筆しました。/ART/DF/REVERSINGシリーズ第1弾。



Hacking: 美しき策謀 第2版

—脆弱性攻撃の理論と実際

Jon Erickson 著
村上雅章 訳

2011年10月発行 / 564頁
ISBN978-4-87311-514-6 / 定価: 本体4,200円+税

ハッカーの攻撃手法の詳細を知ることにより、防御の本質を説いたベストセラー待望の改訂版です。本書では真のハッカーの思想、美学、ハッキングテクニックに迫ることにより、ハッカー魂!とは何かを徹底的に追い求めています。システムの脆弱性やプログラム、ネットワークの盲点を利用したり、またシェルコードの挿入による攻撃方法などを詳しく紹介。脆弱性攻撃のテクニックがシンプルで美しいコードとともに解説されています。ハッキングの真実とともにセキュリティの重要性を説く究極のセキュリティガイドです。



データ分析によるネットワークセキュリティ

Michael Collins 著
中田秀基 監訳
木下哲也 訳

2016年6月発行 / 376頁
ISBN978-4-87311-700-3 / 定価: 本体3,600円+税

従来の場合的なる侵入検知やログファイル解析といった手法では、ネットワークのセキュリティを確保するのが不十分であるとの認識から、さまざまなデータを系統的に収集し多角的に分析した上で、適切な対策を講じようという、いままでにない視点で書かれています。ネットワークを監視し、分析し、その結果からネットワークセキュリティを強化、改善して、安全なネットワーク環境の実現を図るための基本的な知識を解説し、SQL、R、Pythonによるスクリプトなどの役立つツールを紹介します。系統立ったセキュリティ手法を身に付けることにより、場当たり的ではなく、継続かつ計画的なセキュリティ対策を取ることも可能となります。



実践 Metasploit

—ペネトレーションテストによる脆弱性評価

David Kennedy, Jim O'Gorman,
Devon Kearns, Mati Aharoni 著
青木一史、秋山満昭、岩村誠、川古谷裕平、
川島祐樹、辻伸弘、宮本久仁男 監訳、岡真由美 訳

2012年5月発行 / 368頁
ISBN978-4-87311-538-2 / 定価: 本体3,800円+税

行政機関や企業に対するサイバー攻撃が世界中で深刻な問題になっています。攻撃者の脅威に対抗するための最も有効な手段はペネトレーションテストです。本書では、ペネトレーションテストのやり方を、Metasploitを主軸に説明しています。そうすることで、ペネトレーションテストの流れとともに、Metasploitを構成する個々の機能やその使い方を理解し、Metasploitの基本的な作法を身につけます。さらに本書では、クライアントに対する攻撃や無線LAN経由の攻撃、ソーシャルエンジニアリング攻撃といった、ペネトレーションテストで使われる高度なテクニックを学びます。日本語版ではシェルコードの内部構造について加筆しました。



アナライジング・マルウェア

—フリーツールを使った感染事象対処

新井悠、岩村誠、川古谷裕平、
青木一史、星澤裕二 著

2010年12月発行 / 264頁
ISBN978-4-87311-455-2 / 定価: 本体3,000円+税

本書では、今や社会問題となっているマルウェアへの対策として、効率的にバイナリレベルで検体を解析し、対処方法を導き出すためのテクニックを紹介し、解析対象はWindowsに感染するマルウェアです。ファイルダウンロードするマルウェア、バックされているマルウェア、動的解析を妨害するマルウェア、コードインジェクションをするマルウェア、カーネルモード(Ring0)で動作するマルウェアといった特徴的な事案をピックアップし、それらを解析するためのツールやテクニックを日本人著者が実践的な形式で解説します。/ART/OF/REVERSINGシリーズ第3弾。



実践 パケット解析 第3版

—Wiresharkを使ったトラブルシューティング

Chris Sanders 著
高橋基信、宮本久仁男 監訳
岡真由美 訳

2018年6月発行 / 424頁
ISBN978-4-87311-844-4 / 定価: 本体3,200円+税

定番書の改訂第3版。TSharkについての詳しい解説が追加されたほか、大幅な加筆・修正が全編にわたって行われています。本書ではWiresharkで実際に取得したパケット情報の実例を使って問題やトラブルの解析方法を詳しく解説します。パケットのキャプチャファイルはWebからダウンロードでき、初心者も実際に試しながら理解を深めることができるので、ネットワーク管理の初心者にも好適です。日本語版ではWin10PcapやUSBPcapについての解説を巻末録として収録しました。Wireshark 2.x対応。



実践 ネットワークセキュリティ監査

—リスク評価と危機管理

Chris McNab 著
鍋島公章 監訳
株式会社ネットワークバリューコンポネッツ 訳

2005年4月発行 / 488頁
ISBN4-87311-204-4 / 定価: 本体4,200円+税

本書では、ネットワーク防御戦略を行うにあたり管理者が行うべき具体的な監査方法、および監査を効率的に行うための方法論を解説します。また、実際の監査を容易にするためのさまざまなツールやサンプルスクリプトを数多く紹介します。これらの実践的な知識を得ることにより、ネットワークをセキュアに構築して管理することができるようになります。ポートスキャンの詳しい解説、Web攻撃の詳しい解説、メモリ処理に対する攻略の詳しい解説など、本書ではじめて書籍化された最新かつ詳細な情報が多数収録されています。



実践 CSIRT プレイブック —セキュリティ監視とインシデント対応の基本計画

Jeff Bollinger, Brandon Enright, Matthew Valites 著
飯島卓也、小川梢、柴田亮、山田正浩 監訳
谷崎朋子 訳

2018年5月発行 / 272頁
ISBN978-4-87311-838-3 / 定価: 本体3,200円+税

サイバー攻撃はここ数年で規模、複雑さ、特徴ともに劇的に進化し続けています。検知や対応が適切であっても、その効果を維持し続けるには、さらなる取り組みと高度化が必要です。サイバー攻撃から組織を守り、セキュリティを脅かす不正アクセス、ウイルス、標的型攻撃、情報漏洩などのインシデントに対応する専門チームであるCSIRT (Computer Security Incident Response Team) の重要性が高まっています。本書は、シスコシステムのCSIRTが10年以上の蓄積の中で編み出したセキュリティ監視、インシデント対応、脅威分析の基本アプローチを一冊にまとめたものです。CSIRTをすでに導入している組織も、これから導入をする組織にとっても、必携の一冊です。



クラウドセキュリティ & プライバシー —リスクとコンプライアンスに対する企業の視点

Tim Mather, Subra Kumaraswamy, Shahed Latif 著
下道高志 監訳
笹井崇司 訳

2010年6月発行 / 314頁
ISBN978-4-87311-458-3 / 定価: 本体3,400円+税

本書は、企業情報システムでのクラウド利用に際して、直面するリスクに正しく向き合うために、クラウド技術のセキュリティについて解説する書籍です。企業ユーザに向けて、クラウドを体系的に解説しており、インフラストラクチャセキュリティ、データセキュリティとストレージ、監査とコンプライアンス、またクラウドが企業ITに与える影響まで包括的に解説します。企業経営者、情報システムに関係する部署、またITベンダー・監査法人等、クラウドコンピューティングに関わるすべての人にとって必携の一冊です。

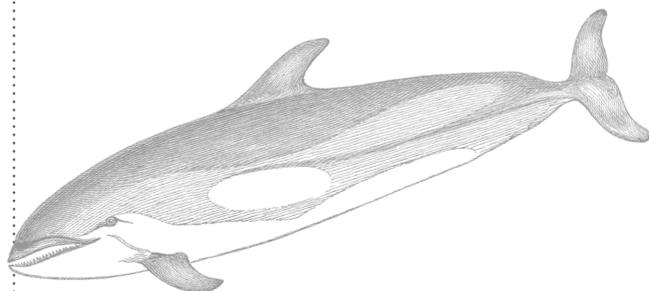


ネットワークセキュリティ Hacks 第2版 —プロが使うテクニック & ツール 100+

Andrew Lockhart 著
渡辺勝弘、鶴岡信彦、黒川原佳 訳

2007年6月発行 / 472頁
ISBN978-4-87311-327-2 / 定価: 本体3,200円+税

ベストセラー書「ネットワークセキュリティ Hacks」の改訂版。今回の第2版は116個のHackで構成されています。バージョンが古くなってしまったHackを最新の情報にアップデートし、現在ではもう使われなくなってしまった古いHackを削除し、数多くの新しいHackを追加しました。最新情報と新たなHackを追加し、国内の技術動向と読者のニーズに合わせて再構成された本書は旧版を購入された読者の方にとっても有用でしょう。



C・C++・Java・C#

C・C++・ Java・C#



C クイックリファレンス 第2版

Peter Prinz, Tony Crawford 著
黒川利明 訳
島敏博 技術監修

2016年11月発行 / 816頁
ISBN978-4-87311-781-2 / 定価: 本体4,600円+税

本書はプログラミング言語Cの機能を網羅したリファレンスです。言語仕様やライブラリはもちろんのこと、コンパイラやデバッグ、make、IDEまで、およそCプログラミングに関わる事項すべてを網羅します。最新のC11に準拠していますが、歴史的背景や古い時代に使われていた文法にも触れています。日本語版では可能な限りコード例をESCRコーディング規約に従うように書き直し、高品質なコードを書く上での参考となるようにしました。本書はその質、量ともに、C言語リファレンスの決定版です。



C 実践プログラミング 第3版

Steve Oualline 著
望月康司 監訳
谷口功 訳

1998年6月発行 / 476頁
ISBN4-900900-64-8 / 定価: 本体4,500円+税

現在、JavaとかC++とか新しいプログラミング言語が脚光を浴びていますが、実際に仕事でよく使われている言語をあげるとFORTRANとかCOBOL、そしてCという名前が出てきます。特にCは非常に柔軟で適用範囲の広い言語なので、あらゆる分野で使われています。しかし、Cは柔軟に作られているがため、不慣れなCプログラマが組んだプログラムはプログラマが予期しなかったことまで実行してしまうこともあるのです。そうした初学者が罠に陥らないよう本書ではシンプルで実用的なルールを重んじながら、Cの言語仕様だけでなく(プログラムの発想、設計、記述、手法、デバッグ、リリース、ドキュメント作成、保守、バージョンアップなど)Cプログラミングの全過程について解説します。



Head First C

—頭とからだで覚えるCの基本

David Griffiths, Dawn Griffiths 著
中田秀基 監訳
木下哲也 訳

2013年4月発行 / 604頁
ISBN978-4-87311-609-9 / 定価: 本体3,600円+税

認知科学、教育心理学に基づき、効率よく学習でき、確実に身に付けられるように工夫されたHead FirstシリーズのC言語バージョン。前半ではC言語の基本を視覚的に楽しく理解でき、また後半では、初心者向けの本では扱わないような高度な話題についても詳しく解説しており、既存のいわゆる入門書とは一線を画しています。ArduinoのコードをCで書いて観葉植物をしゃべらせてみる、OpenCVを利用して自宅の防犯システムを作ってみる、アーケードゲームを作ってみる、という実用と趣味を兼ねた楽しい読みものも掲載、初心者からさらにCの知識を深めたいプログラマ、日曜プログラマまで楽しめる一冊です。



詳説Cポインタ

Richard Reese 著
菊池 彰 訳
2013年12月発行 / 248頁
ISBN978-4-87311-656-3 / 定価: 本体2,200円+税

ポインタはC言語を習得する上での最大の壁と言われ、マスターすることが難しくポインタで挫折するプログラマーも少なくありません。しかし、一方でポインタをひとつだけ理解すると、柔軟で効率的なプログラムを書くことができます。本書はC言語のエキスパートとなるために避けては通れないポインタについて、図とコードを多用して、視覚的かつ直観的な理解を促します。また、プログラムが動作するためのメモリ構造と管理方法についても理解できるように、Cに限らず他の言語 (JavaやC++、C#など) のプログラムにも役立つ内容となっています。



テスト駆動開発による組み込みプログラミング —C言語とオブジェクト指向で学ぶアジャイルな設計

James W. Grenning 著
蛸島 照之 監訳
笹井 崇司 訳
2013年4月発行 / 388頁
ISBN978-4-87311-614-3 / 定価: 本体3,600円+税

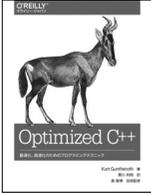
本書は、すぐれた組み込みソフトウェアを開発するための手法を豊富なサンプルコードとともに解説する本です。前半では、制約のある組み込み環境でテスト駆動開発を行うための基礎知識とノウハウを懇切丁寧に紹介します。後半では、オブジェクト指向をベースに考え出されたSOLID原則やリファクタリングをC言語に適用し、アジャイルな設計を実現するための方法を示します。さらに、レガシーコードへのテストの追加方法についてもサンプルコードを使って詳細に解説します。日本語版には平鍋健児氏による「日本語版まえがき」を収録。テスト駆動開発を学びたい、アジャイル開発について知りたい、レガシーコードと日々格闘している、そんなすべての組み込みCプログラマー必携の一冊です。



Effective Modern C++ —C++11/14プログラムを進化させる42項目

Scott Meyers 著
千住 治郎 訳
2015年9月発行 / 364頁
ISBN978-4-87311-736-2 / 定価: 本体3,800円+税

C++プログラマーから絶大な支持を集めるC++界のカリスマ、スコット・メイヤーズが、優れたC++プログラムはどのように書けばよいのかを指南。C++をすみずみまで知り尽くした著者が、効果的かつ堅牢、移植性の高い優れたC++プログラムを書くノウハウを42項目にまとめています。さらに上を目指したい中上級者必携の一冊です。C++11/C++14対応。



Optimized C++ —最適化、高速化のためのプログラミングテクニック

Kurt Guntheroth 著
黒川 利明 訳
島 敏博 技術監修
2017年2月発行 / 368頁
ISBN978-4-87311-792-8 / 定価: 本体4,000円+税

本書は性能に影響する要因の特性をしっかりと理解し、正しく測定することによって性能上の問題を引き起こしている「ホットスポット」を特定し、どのような最適化が可能であり、採用すべきなのかを詳しく解説します。従来の文や式の最適化、コンパイラオプションだけでなく、性能チューニングの原則と、文字列、アルゴリズム、動的変数割り当て、カスタムライブラリ、探索と整列、データ構造、入出力、並列処理、メモリ管理といったあらゆる角度からの最適化テクニックを、「コード中毒」の著者が実際に直面したエピソードを交え紹介します。より高速なプログラムを必要とするプログラマーに不可欠な内容です。C++11/C++14対応。



C++実践プログラミング 第2版

Steve Oualine 著
望月 康司 監訳
株式会社クイープ 訳
2003年9月発行 / 644頁
ISBN4-87311-148-X / 定価: 本体5,800円+税

本書は、1996年の第1版発行以来、多くの企業や学校で活用されてきたC++実践ガイドの決定版です。第2版ではANSI C++に対応した全面改訂が行われました。本書の特徴は、C++の言語仕様の解説にとどまらず、プログラミングのスタイルやデバッグの方法、さらに構想、設計、デバッグ、文書化、保守、バージョンアップなど、プログラムのライフサイクル全般を解説していることです。著者の豊富なプログラミング経験を基にした実践的な内容も豊富に盛り込まれています。プログラミング初心者、C#の経験をC++に活かしたいプログラマーに加え、すでにC++を習得しているが、よりよいプログラミング作法を身に付け、信頼性を向上させたいプログラマーにもおすすめです。



C++プログラミング入門 新版

Gregory Sator, Doug Brown 著
望月 康司 監訳
谷口 功 訳
2001年11月発行 / 240頁
ISBN4-87311-063-7 / 定価: 本体2,800円+税

1996年に発行以来、C++言語習得のための定番入門書となっていました。『C++プログラミング入門』に、新たな情報の加筆、より理解しやすいように修正を加え新版として発行いたします。本書の特徴は、C言語プログラマーがC++言語を修得することを念頭に置き構成されているところです。必要不可欠なC++の基礎知識をコンパクトにわかりやすくまとめ、つまずきやすい落とし穴やプログラミングのコツを多数掲載しています。C++プログラミングの基礎を確実に速く習得するための必読の書です。



プログラミングC# 第7版

Ian Griffiths 著
鈴木 幸敏、風間 一洋、木村 英一、
黒川 利明、頃末 和義、佐藤 嘉一、
出葉 義治、西山 博泰、稲垣 達夫 訳
2013年11月発行 / 768頁
ISBN978-4-87311-650-1 / 定価: 本体4,800円+税

C# 5.0対応とVisual Studioの新バージョンのリリースに合わせて全面的に書き直されたロングセラーの第7版。C# 5.0で飛躍的に使いやすくなった非同期処理についての詳細のほか、Rx (Reactive Extensions) やXAMLといった機能についての解説を大幅に加筆しています。言語仕様からWindows 8アプリ開発のテクニックといった応用にいたるまで、必要な情報がすべてこの一冊に凝縮されています。C#を体系的に網羅したC#プログラマーのバイブルです。



Head First Java 第2版 —頭とからだで覚えるJavaの基礎

Kathy Sierra, Bert Bates 著
夏目 大 訳
島田 秋雄、高坂 一城、神戸 博之 監修
2006年3月発行 / 720頁
ISBN4-87311-279-6 / 定価: 本体4,000円+税

これからJavaを学ぶ人、さらに深くJavaとオブジェクト指向のことを理解したい人のための本です。本書の最大の特徴はイラストや写真を多用したユニークなスタイル。認知心理学や教育心理学の成果を基に、読者の集中力を引きつけ、また学習した内容を忘れないように工夫されています。他にもショートストーリー、クロスワードパズルなど、これまでのプログラム解説書には見られない内容が数多く盛り込まれ、楽しみながらJavaの本質を学ぶことができます。Java 5.0対応。





Head First デザインパターン 一頭からだで覚えるデザインパターンの基本

Eric Freeman, Elisabeth Freeman,
Kathy Sierra, Bert Bates 著
佐藤直生 監訳
木下哲也、有限会社 福龍興業 訳

2005年11月発行 / 604頁
ISBN4-87311-249-4 / 定価: 本体4,600円+税

デザインパターンとはプログラム設計時に起こる典型的な問題とそれに対する解決策を整理し、再利用できるようにまとめたものです。一見わかりにくいデザインパターンをHead Firstシリーズならではの刺激的なレイアウト、思わず膝を叩く見事なたとえ、引き込まれる小話、楽しいクイズやパズルで飽きることなく読み進むことができます。楽しみながらデザインパターンの本質を学ぶことができる画期的な一冊です。

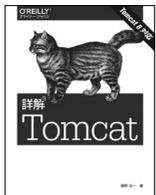


Java による関数型プログラミング —Java 8 ラムダ式と Stream

Venkat Subramanian 著
株式会社プログラミングシステム社 訳

2014年10月発行 / 236頁
ISBN978-4-87311-704-1 / 定価: 本体2,600円+税

本書は Java 8 で追加された新機能のうちラムダ式と Stream API に焦点を絞り、これらを使った関数型プログラミングについて解説します。今までの Java には存在しなかったこの新しいパラダイムに踏み込むことで、冗長さを排し、より簡潔なプログラミングを実現します。しかし、これを使いこなすためには、従来の Java における考え方を一旦捨て去り、新たな考え方をもちってプログラミングを行わなければなりません。本書では、従来の手法と対比させつつ、API の使用方法や設計手法を詳解し、基礎を固めます。遅延評価や再帰、そして並列化についてもサンプルコードを使って詳しく解説します。



Tomcat 詳解

藤野圭一 著

2014年12月発行 / 460頁
ISBN978-4-87311-705-8 / 定価: 本体4,600円+税

本書は根強い人気を誇る Java アプリケーションサーバ、Tomcat について解説したものです。日本人唯一の Tomcat PMC (プロジェクト管理委員会) メンバーであり、アクティブコミッタである藤野圭一氏による執筆で、Tomcat の機能や使い方についてだけでなく、アーキテクチャについても踏み込んで詳しく解説することで、さらに深い理解を促し、中上級者が自分で機能を拡張してカスタマイズできるような情報も提供します。最新バージョン Tomcat 8 に対応した唯一無二の書籍です。



Head First オブジェクト指向分析設計 一頭からだで覚えるオブジェクト指向の基本

Brett McLaughlin, Gary Pollice, David West 著
長瀬 嘉秀、永田 涉 監訳
株式会社テクノロジックアート 訳

2007年11月発行 / 636頁
ISBN978-4-87311-349-4 / 定価: 本体4,000円+税

本書は、Java や C# を知っている読者を対象に、オブジェクト指向の基礎と応用を解説するものです。再利用ができ、堅牢で、拡張可能な本格的オブジェクト指向ソフトウェアを分析し、設計し、書くことができるようになることを本書の目標としています。柔軟なアプリケーションを作るためにカプセル化や委譲など、オブジェクト指向の原則を取り入れます。またコードの再利用を促すための開放閉鎖原則 (OCP) や単一責任原則 (SRP) 適用について解説します。オブジェクト指向の原則、デザインパターン、さまざまな開発手法を、オブジェクト指向分析設計プロジェクトのライフサイクルに適合させる方法も学びます。



Java パフォーマンス

Scott Oaks 著
Acroquest Technology 株式会社 監訳
寺田 佳央 監訳
牧野 聡 訳

2015年4月発行 / 448頁
ISBN978-4-87311-718-8 / 定価: 本体3,900円+税

本書では JVM のチューニングと Java プラットフォームでの問題解決の双方から Java パフォーマンスの「アート」と「サイエンス」を明らかにします。Java アプリケーションのテスト手法やベンチマーク測定、パフォーマンス分析に必須のモニタリングツールを学んだうえで、さまざまな性能改善について議論します。JIT コンパイル、ガベージコレクションというチューニングが大きな役割を果たす2つの仕組みについて最初に考察します。続いて、Java プラットフォームのさまざまな側面が高いパフォーマンスを発揮するためのベストプラクティスを紹介。Java 8 対応。



Java による RESTful システム構築

Bill Burke 著
arton 監訳
菅野 良二 訳

2010年8月発行 / 348頁
ISBN978-4-87311-467-5 / 定価: 本体3,200円+税

Java EE 6 でサポートされた JAX-RS の特徴と RESTful アーキテクチャ原則を使って、Java での分散 Web サービスを設計開発する方法を学ぶ書籍。理論よりも実装に焦点を当て、REST のアーキテクチャから実装までを豊富なサンプルコードとともに解説します。JAX-RS 仕様の解説と具体的な利用例からなる本書を読むことで、Java の新しいデザイン手法であるアノテーションやインジェクションなどについても自然と学ぶことができます。柔軟な API を提供する JAX-RS を題材に REST について学べる本書は、Java の最新動向を学習したいプログラマー/設計者必携の一冊です。



遅いことは Python にやらせよう —ノンプログラマーにもできる 自動化処理プログラミング

Al Sweigart 著
相川 愛三 訳

2017年6月発行 / 616頁
ISBN978-4-87311-778-2 / 定価: 本体3,700円+税

ファイル名の変更や表計算のデータ更新といった作業は、日々の仕事の中で頻繁に発生します。ひとつひとつ修正するだけであれば問題ないのですが、それが数十、数百となってくると手に負えません。そのような単純な繰り返し作業はコンピュータに肩代わりしてもらおうとすぐラクになります。本書では、手作業だと膨大に時間がかかる処理を一瞬でこなす Python 3 プログラムの作り方について学びます。対象読者はノンプログラマー。本書で基本をマスターすれば、プログラミング未経験者でも面倒な単純作業を苦もなくこなす便利なプログラムを作れるようになります。さらに、年末の練習問題を解くことで、類似のタスクを自動処理するスキルをもっと高めることができます。



Python



Head First Python 第2版

一頭とからで覚える Python の基本

Paul Barry 著
嶋田 健志 監訳
木下 哲也 訳

2018年3月発行 / 624頁
ISBN978-4-87311-829-1 / 定価: 本体3,800円+税

認知科学、神経生物学、教育心理学の研究に基づき、イラストや写真を多用したビジュアル重視の画期的な Python の入門書です。脳の働きに注目し、脳を活性化させる学習効果が高い独自のスタイルで、効率的に Python プログラミングのスキルを身に付けることが可能です。前半で Python の基本や特徴を一通り説明してから、実際に独自の Web アプリケーションをステップバイステップで構築する作業を通じて、データベース管理、例外処理、データ処理などの理解を深めていきます。手を動かしながら学べる Python 入門書の決定版です。



入門 Python 3

Bill Lubanovic 著
斎藤 康毅 監訳
長尾 高弘 訳

2015年11月発行 / 600頁
ISBN978-4-87311-738-6 / 定価: 本体3,700円+税

Python が誕生して四半世紀。データサイエンスやウェブ開発、セキュリティなどさまざまな分野で Python の人気は急上昇中です。プログラミング教育の現場でも C に代わって Python の採用が増えてきています。本書は、プログラミングが初めてという人を対象に書かれた、Python の入門書です。前提とする知識は特にありません。プログラミングおよび Python の基礎からウェブ、データベース、ネットワーク、並行処理といった応用まで、Python プログラミングをわかりやすく丁寧に説明します。



Python チュートリアル 第3版

Guido van Rossum 著
鴨澤 真夫 訳

2016年3月発行 / 260頁
ISBN978-4-87311-753-9 / 定価: 本体1,800円+税

本書はプログラミング言語 Python の作者 Guido 氏が書き下ろした、Python 入門者のための手引き書です。Python の言語とシステムの基本的な機能やコンセプトを解説し、さらに Python の特徴的な機能を数多く取り上げて紹介することで、読者がこの言語の雰囲気とスタイルをつかめるよう配慮しています。今回の改訂では最新の 3.5.1 版ドキュメントに追従し、また追加された新しい言語機能とライブラリモジュール、仮想環境といった多くの変更に対応しました。

■ Python エンジニア育成推進協会 Python3 エンジニア認定基礎試験準教材



実践 Python 3

Mark Summerfield 著
斎藤 康毅 訳

2015年11月発行 / 372頁
ISBN978-4-87311-739-3 / 定価: 本体3,400円+税

仕事や研究で役立つ実践的な側面を重視し、一般的なプログラミングのベストプラクティスを Python に適用する方法について解説します。主なテーマは、エレガントなコーディングのためのデザインパターン、処理速度向上のための並列処理と Cython、ハイレベルなネットワーク処理、そしてグラフィックスです。読者対象は中級以上の Python プログラマー。実践的なベストプラクティスを示し、巷で囃かれてきた「デザインパターンは Python には不向き」「Python はマルチコアの恩恵を受けられない」といった認識が間違いであり、迷信にすぎなかったことを明らかにします。2014 年米国 Jolt アワード受賞書、待望の邦訳。



Python からはじめる数学入門

Amit Saha 著
黒川 利明 訳

2016年5月発行 / 304頁
ISBN978-4-87311-768-3 / 定価: 本体2,800円+税

Python は書きやすく読みやすい、使うのが楽しいプログラミング言語です。本書では、学生や生徒、プログラミングの初心者が、数学の問題を具体的に楽しく Python を用いて体験します。方程式の解を求めたり、統計や確率を計算したり、放物線運動をプロットしたり、フラクタル図形を描いたり、フィボナッチ数と黄金比の関係を探ったりします。同時に、matplotlib と SymPy の使い方も学びます。数学とプログラミングの両方の知識と技術を身につけることができる、まさに一石二鳥の一冊です。



ハイパフォーマンス Python

Micha Gorelick, Ian Ozsvald 著
相川 愛三 訳

2015年11月発行 / 360頁
ISBN978-4-87311-740-9 / 定価: 本体3,600円+税

Python の高速化技法について一歩踏み込んだプロユースの解説書。ボトルネックの測定方法から、最適なデータ構造の使い分け、Cython や PyPy などのコンパイラの比較、numpy などのパッケージの使い方、マルチコア CPU の活用法、メモリ効率を劇的に改善するトライ構造や近似計算まで、シブシブ実例プログラムを用いながらわかりやすく説明します。高性能なプログラムの書き方だけでなく、高性能なシステムの作り方を総合的に学ぶことができる Python エキスパート必携の一冊です。



Fluent Python

—Pythonic な思考とコーディング手法

Luciano Ramalho 著
豊沢 聡、桑井 博之 監訳
梶原 玲子 訳

2017年10月発行 / 832頁
ISBN978-4-87311-817-8 / 定価: 本体5,800円+税

一歩先を行くパイソンニスタを目指す人のための Python 解説書。Python はシンプルです。使い方を覚えるのも簡単で生産性を短期間で高めることができます。しかしこれは、Python に備わっている豊富な機能のほんの一部しか使っていないということでもあります。本書では、とても有用なのにあまり使われていない Python の特徴的な機能を活用し効果的で慣用的な Python コードを書く方法について解説します。読者は、Pythonic な思考とコーディング手法を身につけ、コードをより短く、より速く、より読みやすくする方法を学べます。本書では、どうすれば熟練の Python 3 プログラマーになれるのかを徹底的に追及します。



Effective Python

—Python プログラムを改良する 59 項目

Brett Slatkin 著
黒川 利明 訳
石本 敦夫 技術監修

2016年1月発行 / 256頁
ISBN978-4-87311-756-0 / 定価: 本体3,200円+税

Scott Meyers による人気シリーズ、「Effective Software Development」シリーズに待望の Python バージョンが登場。シリーズの真骨頂である、効率的で優れたプログラムはどのように書けばよいのか、を指南。ベストプラクティス、ヒント、落とし穴の避け方や達人プログラマのコードなどを紹介し、効果的な優れた Python プログラムを書くノウハウをまとめています。Python を知り尽くした著者が、より良い Python コードを書くために何をすべきか、何をすべきでないか、なぜこれが良い方法なのかを Python の流儀に従って教えてくれます。強力な機能を備えながらもシンプルで使いやすく、多くの開発者を惹きつけてやまない Python の魅力と威力を体感できる一冊です。



問題解決のPythonプログラミング —数学パズルで鍛えるアルゴリズム的思考

Srini Devadas 著
黒川利明 訳

2018年9月発行 / 288頁
ISBN978-4-87311-851-2 / 定価: 本体2,800円+税

MITで20年にわたる教鞭を執る著者が、1、2年生を対象としたプログラミングの授業で実際に使っている教材をもとに執筆したものです。「楽しみながらアルゴリズム的思考とプログラミングスキルを鍛える」という意図に基づき、著者が選んだ21の数学パズルを解くことを通じて、論理的な思考と柔軟な発想力を身に付けることができます。掲載されているコードはすべてダウンロード可能。また、章末の練習問題で習熟度を確認できます。「閃きの瞬間」が訪れたときの喜びを体感し、プログラミング本来の楽しみを知ることができ一冊です。



初めてのPython 第3版

Mark Lutz 著
夏目大 訳

2009年2月発行 / 808頁
ISBN978-4-87311-393-7 / 定価: 本体4,600円+税

Pythonは世界中で広く使用されているオブジェクト指向言語で、スタンドアロンプログラムにも、さまざまな種類のスクリプトにも利用できます。本書は、プログラミングそのものがはじめての人から、他の言語で経験を積んでいる人まで、どちらの人にもPythonという言語の基本を比較的短い時間で学べるように作られています。第3版は現在最も利用者の多い、安定した標準バージョンである2.5に準拠し、さらにPython3.0を含めた新しいバージョンでの変更点についても解説します。Pythonの基礎を余すところなく解説するPython入門書の決定版です。



Python文法詳解

石本敦夫 著

2014年9月発行 / 332頁
ISBN978-4-87311-688-4 / 定価: 本体3,200円+税

Python Enhancement Proposals (PEP) 3138の執筆者でもある日本人著者が、プログラミング言語としてのPythonの文法や、組み込みのオブジェクトに焦点を絞って解説する書籍。最新のPythonを深く理解し、使いこなすために必要な基礎を知る一冊。シンプルさを特長とし、できるだけ機能を絞り、覚えやすく、使いやすい言語をモットーとしてきたPythonが、20年にわたる進歩の結果として得た高機能さと複雑さの中から、入門書やチュートリアルではあまり触れられないその内部や仕組みに関するトピックを盛り込んでいます。



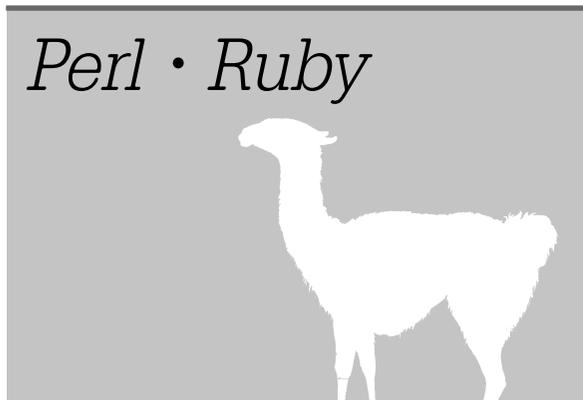
Cython

—Cとの融合によるPythonの高速化

Kurt W. Smith 著
中田秀基 監訳
長尾高弘 訳

2015年6月発行 / 268頁
ISBN978-4-87311-727-0 / 定価: 本体3,200円+税

強力なライブラリを豊富に備え、科学計算から統計分析、金融工学まで利用が広がるPython。スクリプト言語とは思えない高速性の秘密が、NumPyやSciPyなどのPythonパッケージで広く使われているCythonです。CythonはPythonプログラムの実装を高速化するコンパイラであると同時に、C/C++で書かれたライブラリをPythonから利用できるようにするブリッジとしての役割も果たします。本書はPythonの表現力とC/C++の速さを備えたCythonを使って、高速なシステムを効率的に開発する手法を示します。科学技術計算や統計分析の分野では恒常的にある「Pythonを高速化したい」というニーズに応える一冊です。



Perl・Ruby



初めてのPerl 第7版

Randal L. Schwartz, brian d foy, Tom Phoenix 著
近藤嘉雪、嶋田健志 訳

2018年1月発行 / 408頁
ISBN978-4-87311-824-6 / 定価: 本体3,600円+税

1993年の第1版の発刊以来、多くのPerlユーザーに読まれ、Perl入門書の定番として不動の人気を誇ってきたロングセラーの改訂版です。Perl言語を基礎からいねいに解説します。効果的にPerlを学ぶことができるように、長年にわたって著者たちが工夫と改良を重ねており、高い評価を得て支持され続けています。本書はPerl 5.24に対応して改訂されています。Perl 5.24では、サブルーチンと数値計算が高速化されるなどパフォーマンスが大きく改善されたほか、Unicode 8.0のサポート、新たな正規表現の追加など、機能が強化されています。実験的機能についても積極的に取り上げています。



続・初めてのPerl 改訂第2版

Randal L. Schwartz, brian d foy, Tom Phoenix 著
伊藤直也 監訳
長尾高弘 訳

2013年8月発行 / 432頁
ISBN978-4-87311-628-0 / 定価: 本体3,600円+税

「初めてのPerl」の著者が書き下ろした続編の改訂第2版。Perl入門を済ませた読者が次のステージへと進むために必要な基礎知識やノウハウを解説。「初めてのPerl」では説明しきれなかった内容を扱っています。Perlプログラマがステップアップするために欠かすことのできないリファレンス、ディストリビューション、Perlのオブジェクト指向、テストなどについて詳しく解説し、Perlを使って大規模なプログラムを書く方法を示します。ステップアップしたいPerlプログラマの必読書です。



初めてのRuby

Yugui 著

2008年6月発行 / 224頁
ISBN978-4-87311-367-8 / 定価: 本体2,200円+税

他言語でのプログラミング経験を持つ人を対象に、Rubyの特徴、Rubyならではの方法や慣習について解説します。Rubyの基礎的な部分とメタクラスやブロック構文のような独自の概念、それらにまつわる文化を説明し、Ruby特有の考え方を知らせてもらうことを目的としています。本書を最後まで読めば、「Rubyリファレンスマニュアル」を自在に読みこなすようなRubyライブラリを活用して、自力で高度なRubyプログラミングを習得するための基礎知識が手に入るでしょう。Ruby1.8及び1.9に対応しています。



Perl・Ruby



プログラミング言語 Ruby

David Flanagan, まつもとゆきひろ 著
卜部 昌平 監訳
長尾 高弘 訳

2009年1月発行 / 472頁
ISBN978-4-87311-394-4 / 定価: 本体3,800円+税

表現力の高い文法と、強力な内容の豊かなAPIを持つコアクラスライブラリを備えた動的プログラミング言語であるRubyは、プログラミングの楽しさを感じる言語として世界中のプログラマから大きな支持を集めています。本書はRubyプログラミング言語を徹底的に、かつわかりやすく解説するものです。字句構造、データ型、式と演算子から条件分岐、関数プログラミング、クラスとモジュール、メタプログラミングまでRuby言語のすべてを包括的に説明しています。Rubyコアプラットフォームやプログラミング環境についても詳述。Rubyを学ぶすべての人におくるRuby解説書の決定版です。



メタプログラミング Ruby 第2版

Paolo Perrotta 著
角征典 訳

2015年10月発行 / 292頁
ISBN978-4-87311-743-0 / 定価: 本体3,000円+税

本書はRubyを使ったメタプログラミングについて解説する書籍です。メタプログラミングとは、プログラミングコードを記述するコードを記述することを意味します。前半では、メタプログラミングの背景にある基本的な考えを紹介しながら、動的ディスパッチ、ゴーストメソッド、フラットスコープといったさまざまな「魔術」を紹介します。後半では、ケーススタディとしてRailsを使ったメタプログラミングの実例を紹介し、今回の改訂では、Ruby 2とRails 4に対応し、ほぼすべての内容を刷新。Rubyを使ったメタプログラミングの魔術をマスターし、自由自在にプログラミングをしたい開発者必携の一冊です。



Other Programming



プログラミング Rust

Jim Blandy, Jason Orendorff 著
中田 秀基 訳

2018年8月発行 / 608頁
ISBN978-4-87311-855-0 / 定価: 本体4,800円+税

RustはMozilla財団の支援下で開発が進められており、Mozillaの次世代ブラウザエンジンに実装にも用いられているシステムプログラミング用言語です。C/C++並みのパフォーマンスと低レベルなメモリ操作機能、型システムを用いたメモリとスレッドの安全性を両立し、さらに安全な並列性も実現した、いま最も注目されている言語です。このRustをテーマにした本書は、Rust特有の所有権、移動、借用といった概念だけでなく、生産性と柔軟性を向上させるジェネリックコード、クロージャ、イテレータ、コレクションといった高度な機能についても詳しい説明を加えており、言語仕様から高度なプログラミング技術までを網羅した決定版です。



Go 言語による 並行処理

Katherine Cox-Buday 著
山口 能迪 訳

2018年10月発行 / 256頁
ISBN978-4-87311-846-8 / 定価: 本体2,800円+税

シンプルで言語仕様と手厚い並行処理機能で多くのプログラマの心を捉えるGo言語。いまではサーバーサイドでのプログラミングやコンテナツールの実装言語など、さまざまな分野で活用されています。本書は、Goの並行処理の設計哲学、言語の機能。また実際のプログラミングテクニックや並行処理の使い方、システムに導入する際のベストプラクティスとパターン、その内部構造までを簡潔にまとめた書籍です。普段からGoでプログラミングをしているプログラマや、並行処理について学習したいプログラマが、新たな知識を身につけるのに良い一冊となるでしょう。



Go 言語による Webアプリケーション開発

Mat Ryer 著
鶴岡 文敏 監訳
牧野 聡 訳

2016年1月発行 / 280頁
ISBN978-4-87311-752-2 / 定価: 本体3,200円+税

Goプログラミングについて一歩踏み込んだプロユースの解説書。読者はシンプルなコードを書きながら、実運用アプリケーションの開発で使うスキルとテクニックを学ぶことができます。本書のサンプルプログラムはどれもシンプルですがとても実践的です。拡張性、並行処理、高可用性といったエンタープライズアプリケーションの開発で直面する現実的な問題に対するソリューションが含まれています。本書を読めば、実際の業務に必要な技能——Goによる開発手法および関連技術の使い方——をマスターし、ツールやプログラムの開発スキルを迅速かつ簡単に向上できます。日本語版では、監訳者の鶴岡文敏氏による巻末付録「Goらしいコードの書き方」を収録しました。

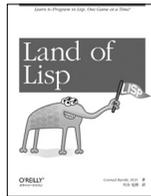


JavaScriptで学ぶ 関数型プログラミング

Michael Fogus 著
和田 祐一郎 訳

2014年1月発行 / 352頁
ISBN978-4-87311-660-0 / 定価: 本体3,000円+税

本書はJavaScriptを使って関数型プログラミングを学ぶ書籍です。関数型言語としてJavaScriptを理解し、使用することにより、コードがより洗練され、美しく、そして読みやすいものになることを目的としています。JavaScriptビルトインのデータ型を上手に利用するための基本知識やJavaScriptにおける関数の持つ特性など、関数型プログラミングの技術とその考え方について解説します。関数型プログラミングに精通した著者が書き下ろした本書はテクニックを増やし、コーディングのイマジネーションを広げたいエンジニア必携の一冊です。



Land of Lisp

Conrad Barski, M.D. 著
川合 史朗 訳

2013年2月発行 / 512頁
ISBN978-4-87311-587-0 / 定価: 本体3,800円+税

地球上でもっともパワフルなプログラミング言語であると言われながら、その謎めいたシンタックスやアカデミックな評判の高さなどから敬遠されることもあったLisp。そんなLispの不遇な時代に終わりを告げるのが本書「Land of Lisp」です。不思議なマンガやout-of-this-worldなゲームの数々とともに、ベテランLisperの著者が、謎多きCommon Lispを伝授。リストの操作、入出力、再帰などの基礎から始めて、さらにマクロや高階プログラミング、ドメイン特化言語などへと話題をすすめるながら、Lispのより高度なテクニックについて解説しています。





Haskellによる 並列・並行プログラミング

Simon Marlow 著
山下伸夫、山本和彦、田中英行 訳

2014年8月発行 / 328頁
ISBN978-4-87311-689-1 / 定価: 本体3,600円+税

並列・並行プログラミングはプログラマの重要な関心事であり、常に注目を集めている話題です。これまで、関数型言語は並列・並行プログラミングに有利であると言われてきましたが、それを解説する書籍はありませんでした。本書では、純粋関数型言語Haskellが提供する並列・並行プログラミングの機能を俯瞰し、実践的な問題を解いていきます。その根底にある考え方は、関数プログラミングの核心であるモジュールリティです。また本書では、実際の問題を解決するときに陥りがちな落とし穴や、高い性能を出すためのtipsなどをまとめています。



Binary Hacks —ハッカー秘伝のテクニク100選

高林哲、鶴岡文敏、佐藤祐介、
浜地慎一郎、首藤一幸 著

2006年11月発行 / 412頁
ISBN4-87311-288-5 / 定価: 本体3,200円+税

本書のテーマは低レイヤのプログラミング技術です。性能をとことん追求したい、信頼性をできるだけ高めたい、ときおり発生する「謎のエラー」を解決したい、といった場面では低レイヤに降りていく必要に迫られます。本書の目的は、そういった場面で使えるたくさんのノウハウ「Binary Hack」を紹介することです。本書では「Binary Hack」を「ソフトウェアの低レイヤの技術を駆使したプログラミングノウハウ」と定義し、基本的なツールの使いながら、セキュアプログラミング、OSやプロセッサの機能を利用した高度なテクニックまで広くカバーします。



入門 Qt 4 プログラミング

Jasmin Blanchette, Mark Summerfield 著
柁淵聡、杉田研治 訳

2007年11月発行 / 528頁
ISBN978-4-87311-344-9 / 定価: 本体3,800円+税

Qtツールキットは優れたC++クラスライブラリであり、GUIアプリケーションをマルチプラットフォームで開発するためのさまざまなツールを備えています。1つのソースツリーだけでWindows、Mac OS X、LinuxやSolarisなど、Unix上のX11に対応したアプリケーションを作成できます。本書では、Qt 4を使ったGUIアプリケーションの作成方法を解説します。Qt 4で新たに追加された機能の使い方や、Qt 4での常套的なコードの書き方なども盛り込みました。



実践 Qt 4 プログラミング

Mark Summerfield 著
杉田研治、山田亮介 訳

2012年4月発行 / 536頁
ISBN978-4-87311-507-8 / 定価: 本体4,200円+税

Qtは、Windows、Mac OS、Linuxなどクロスプラットフォームなデスクトップアプリケーションから、Webやモバイルまで、さまざまなアプリケーション開発に広く活用されています。本書はQtのメリットを引き出して使いこなすために、APIについての理解を深め、開発するアプリケーションの特性に応じた開発テクニックについて詳しく解説。Qtによる本格的なアプリケーション開発に必要なトピックを網羅しています。Qtプログラミングを実践する上で必要な知識とテクニックを提供します。



エンジニアのための フィードバック制御入門

Philipp K. Janert 著
野原勉 監訳
星義克、米元謙介 訳

2014年7月発行 / 344頁
ISBN978-4-87311-684-6 / 定価: 本体3,200円+税

「フィードバック制御」の歴史は古く、18世紀に起こった産業革命に起源を持ちます。本書は産業界では常識であってもソフトウェア業界では知られていなかったこの概念を、ソフトウェアエンジニアたちに広く紹介し、品質や生産性を上げることを目的に執筆された画期的かつ野心的な一冊です。著者は著名なPythonプログラマであり、ソフトウェアエンジニアの視点に立ち、理論よりも実用に重きを置いており、特に事例の多さは圧巻です。シミュレーションのコードがすべてPythonで書かれており、実際に試して、現場のプロジェクトに応用して生かすことができる実践的な内容です。

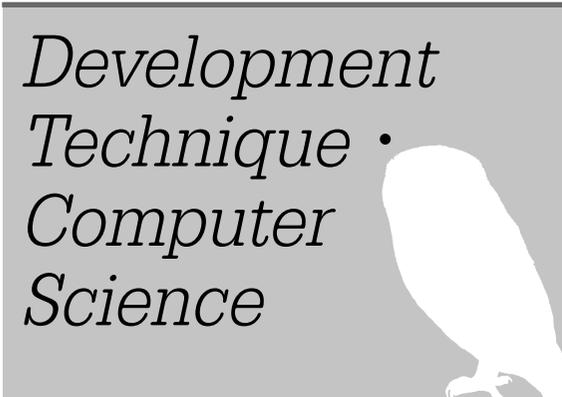


並行コンピューティング技法 —実践マルチコア/マルチスレッドプログラミング

Clay Breshears 著
千住治郎 訳

2009年12月発行 / 284頁
ISBN978-4-87311-435-4 / 定価: 本体3,200円+税

マルチコアプロセッサの登場により、逐次アルゴリズムから並列アルゴリズムへ、ソフトウェア開発は大転換期を迎えています。マルチコア時代の現在、急速に高まる並列プログラミング/マルチスレッドプログラミングの需要に応えるために本書は執筆されました。並列プログラミングの基礎から、具体的な設計、実装方法を解説。従来の逐次実行の考えから移行しやすいように、並行ソフトウェア開発の経験豊かなIntelの技術者である著者が、ポイントを押えていないに解説します。マルチコアプロセッサの性能を最大限に引き出すために必須の一冊です。



詳説 正規表現 第3版

Jeffrey E.F. Friedl 著
株式会社ロングテール/長尾高弘 訳

2008年4月発行 / 528頁
ISBN978-4-87311-359-3 / 定価: 本体4,800円+税

本書は正規表現の概念を詳細に解説し、言語やツールの実例を豊富に示しながら、正規表現への理解を深める解説書です。第3版では、前版のJavaと.NETに加え、新たにPHPの章が追加されました。まさに正規表現の本質を読み解く決定版と呼べる一冊です。特に正規表現を使いこなしていると自負している人こそ読んでいただきたい書籍です。





リーダブルコード —より良いコードを書くための シンプルで実践的なテクニック

Dustin Boswell, Trevor Foucher 著
角征典 訳

2012年6月発行 / 260頁
ISBN978-4-87311-565-8 / 定価: 本体2,400円+税

コードは理解しやすくしなければならない。本書はこの原則を日々のコーディングの様々な場面に当てはめる方法を紹介。名前の付け方、コメントの書き方など表面上の改善について。コードを動かすための制御フロー、論理式、変数などループとロジックについて。またコードを再構成するための方法。さらにテストの書き方などについて、楽しいイラストと共に説明しています。日本語版ではRubyやgroongaのコミッタとしても著名な須藤功平氏による解説を収録。



ベタープログラマ —優れたプログラマになるための 38の考え方とテクニック

Pete Goodliffe 著
柴田芳樹 訳

2017年12月発行 / 376頁
ISBN978-4-87311-820-8 / 定価: 本体3,000円+税

本書は、優れたコードを作りだし、人々と効率的に働く生産性の高いプログラマになるための考え方とテクニックを38のテーマで紹介。個人的な活動として、継続的な学習方法と停滞を避けるための課題の見つけ方など、自らを成長させる方法も紹介。さらに組織の中で他の人とコミュニケーションを取りながら、効果的に働くための習慣を解説。『Code Craft』の著者Pete Goodliffeが、自らの経験を元に「優れたプログラマ」になるための考え方と習慣をまとめた本書は、プログラミングを愛し、長く続けながら、優れたプログラマになりたいと思うすべての人に必携の一冊です。



進化的アーキテクチャ —絶え間ない変化を支える

Neal Ford, Rebecca Parsons, Patrick Kua 著
島田浩二 訳

2018年8月発行 / 240頁
ISBN978-4-87311-856-7 / 定価: 本体2,800円+税

現代におけるエンタープライズアーキテクチャは、もはや静的な計画をあてにすることはできなくなっています。そしてソフトウェア開発エコシステムは、ツールやフレームワーク、技術イノベーションの流れと共に絶え間なく変化しています。こうした状況の中で、いったん構築したシステムを成長させていくには、さまざまな変化に適応しながら進化するアーキテクチャをシステムに組み込む必要があります。本書は、そうしたアーキテクチャを「進化的アーキテクチャ」と名付け、その構築に必要な考え方や技術、実践方法などについて解説するものです。



マイクロサービスアーキテクチャ

Sam Newman 著
佐藤直生 監訳
木下哲也 訳

2016年2月発行 / 344頁
ISBN978-4-87311-760-7 / 定価: 本体3,400円+税

マイクロサービスとは、ThoughtWorks社のマーチン・ファウラーとジェームス・ルイスが最初に提唱したソフトウェアアーキテクチャです。モノリシック（一枚岩）なアーキテクチャを、ビジネス機能に沿って複数の小さい「マイクロサービス」に分割し、それらを連携させるアーキテクチャにすることで、迅速なデプロイ、優れた回復性やスケラビリティといった利点を実現しようとするものです。本書は、マイクロサービスとは何か、その長所と短所、定義と概念、設計思想、アーキテクターの役割から、分割、デプロイ、テスト、監視、セキュリティといった個別の技術までを、マイクロサービスを採用しているNetflixやAmazonといった企業の事例を交えながら紹介。します。



プロダクションレディマイクロサービス —運用に強い本番対応システムの実装と標準化

Susan J. Fowler 著
佐藤直生 監訳
長尾高弘 訳

2017年9月発行 / 216頁
ISBN978-4-87311-815-4 / 定価: 本体2,600円+税

UberのSRE（サイト信頼性エンジニア、サイトリライアビリティエンジニア）として、マイクロサービスの本番対応向上を担当していた著者が、その取り組みから得られた知見をまとめたものです。モノリシック（一枚岩）を複数のマイクロサービスに分割した後に、安定性、信頼性、スケラビリティ、耐障害性、パフォーマンス、監視、ドキュメント、大惨事対応を備えたシステムにするために必要な原則と標準に焦点を当て、本番対応力のあるマイクロサービスを構築する手法を紹介。本書で採用している原則と標準は、マイクロサービスだけでなく多くのサービスやアプリケーションの改善にも威力を発揮します。



入門 データ構造とアルゴリズム

Narasimha Karumanchi 著
黒川利明、木下哲也 訳

2013年8月発行 / 554頁
ISBN978-4-87311-634-1 / 定価: 本体3,800円+税

インド工科大学 (IIT) と企業の両方で豊富な経験を持つインド人著者による、実例豊富なデータ構造とアルゴリズムの解説書。伝統的なデータ構造とアルゴリズムのトピックで、基本をしっかり押さえるだけでなく、集合のUnion/Find、動的プログラミングや計算量クラスといった話題も盛り込んでいます。圧倒的な情報量でプログラマに必要な知識を網羅。600弱の練習問題とその解を収録しており、理解度を細かく確認し、知識を着実に身に付けることができます。

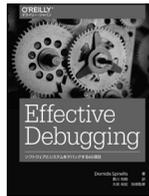


アルゴリズムクイックリファレンス 第2版

George T. Heineman, Gary Pollice, Stanley Selkow 著
黒川利明、黒川洋 訳

2016年12月発行 / 440頁
ISBN978-4-87311-785-0 / 定価: 本体3,600円+税

実用上、本当に速いコードを書くにはまず正しいアルゴリズムの選択から。本書は実践的側面を重視した、新しいタイプのアルゴリズム事典です。どのアルゴリズムを使うべきか、どう実装するのか、さらに性能を向上させる方法はあるのかを解説。主要な40余りのアルゴリズムを網羅し、C、C++、Java、Pythonでの実装例を示します。改訂版では、フォーチュンアルゴリズム、マージソート、マルチスレッドクイックソート、AVL平衡二分木、R木と四分木などの新たなアルゴリズムを追加。実際にベンチマークを取る手法も紹介した実際の、実践的な一冊です。



Effective Debugging —ソフトウェアとシステムをデバッグする66項目

Diomidis Spinellis 著
黒川利明 訳
大若尚宏 技術監修

2017年6月発行 / 252頁
ISBN978-4-87311-799-7 / 定価: 本体3,200円+税

数々の人気の技術書の著者として、さらには数多くのオープンソースの開発や教育活動で名高いコンピュータ科学者ディオミディス・スピネリスの最新刊。心構えから思考法、Gitなどシステムを使った方法論、システムの開発から保守運用に至る戦略、並列処理も含めた技法、コマンドラインを駆使したツール、ハードの扱いまで含めたヒントなどさまざまな角度からデバッグの本質に迫ります。有効なデバッグ手法を体系的に網羅し、すぐに応用できる具体例も多く挙げられています。デバッグの感覚とスキルを高めることによって、開発効率を改善し、高品質のコードを書くことが可能となります。作業効率と品質を向上させたい全プログラマ必読の一冊です。





デバッグの理論と実践 —なぜプログラムはうまく動かないのか

Andreas Zeller 著
中田 秀基 監訳
今田 昌宏、大岩 尚宏、
宮原 久美子、宗形 紗織 訳

2012年12月発行 / 444頁
ISBN978-4-87311-593-1 / 定価：本体3,200円＋税

「ビューティフルコード」【Making Software】の著者の一人である著者が、なぜプログラムがうまく動かないのかについて、効率的な原因究明とデバッグ方法を提案。なぜ「系統的」で「自動的」なデバッグが必要なのかの重要性を説き、そしてそれを実現するための手法として、差分デバッグ、科学的手法といった具体的なテクニックやさまざまなツールの詳細を紹介しています。デバッグ作業を効率化し、デバッグの苦痛を軽減するという著者の信念に基づいて書かれた本書は、多くのプログラマにとって福音となる一冊です。



Debug Hacks —デバッグを極めるテクニック & ツール

吉岡 弘隆、大和 一洋、大岩 尚宏、
安部 東洋、吉田 俊輔 著

2009年4月発行 / 424頁
ISBN978-4-87311-404-0 / 定価：本体3,200円＋税

ミラクル・リナックス株式会社製の精鋭エンジニアたちが、長年のLinuxカーネル開発の経験で培ったデバッグテクニックを詳解。ここがまえから、準備、必要な知識、バグの原因をすばやく特定し修正するために便利なテクニックとツール、高度なデバッグ技法まで惜しみなく披露します。多くの事例に基づいた実際の実用的な技法が満載です。効率良くかつクオリティの高い開発のために必須の一冊です。



実践 デバッグ技法 —GDB、DDD、Eclipseによるデバッグ

Norman Matloff, Peter Salzman 著
相川 愛三 訳

2009年6月発行 / 288頁
ISBN978-4-87311-406-4 / 定価：本体2,800円＋税

ソフトウェア開発で不可欠なデバッグですが、知識と経験が求められるため熟練プログラマのなかにもデバッグが苦手という開発者は少なくありません。洗練されたデバッガを利用していても、デバッガのどの機能がどの場面で有効かを見極めるのは簡単ではないからです。本書では、Linux/Unixプラットフォームでもっとも広く使われているGDB、DDD、Eclipseという3つのツールを取り上げ、各ツールに独自のデバッグテクニックはもちろん、コードに含まれるエラーを見つけ出して修正するプロセスを改善するための総合的な戦略についても解説します。翻訳版ではVisual C++でのデバッグ手法についても加筆しました。



コンピュータサイエンス探偵の事件簿 —データ構造と探索アルゴリズムが導く真実

Jeremy Kubica 著
鈴木 幸敏 訳

2018年6月発行 / 268頁
ISBN978-4-87311-843-7 / 定価：本体2,500円＋税

警察署で発生した書類盗難事件の解明を依頼された私立探偵フランク・ランタイム。さまざまなデータ構造と探索アルゴリズムを駆使して、事件の謎に迫る。事件を追ううちに、その背後にある国家転覆を謀る魔術師たちの存在に気づくフランク。彼は魔術師たちの陰謀を阻止し国の平和を守ることができると……。探偵ものストーリーにのせて、コンピュータサイエンスの基本、「探索アルゴリズムとデータ構造」を紹介。取り上げる探索アルゴリズムは、線形探索、二分探索、幅優先探索、深さ優先探索、並列探索、反復深化、最良優先探索、そしてデータ構造は、配列、スタック、キュー、二分探索木など。推理小説を楽しみながらコンピュータサイエンスの基本を身に付けることができます。



コンピュータシステムの理論と実践 —モダンなコンピュータの作り方

Noam Nisan, Shimon Schocken 著
斎藤 康毅 訳

2015年3月発行 / 416頁
ISBN978-4-87311-712-6 / 定価：本体3,600円＋税

コンピュータを理解するための最善の方法はゼロからコンピュータを作ることです。コンピュータの構成要素は、ハードウェア、ソフトウェア、コンパイラ、OSに大別できます。本書では、これらコンピュータの構成要素をひとつずつ組み立てます。具体的には、NANDという電子素子からスタートし、論理ゲート、加算器、CPUを設計します。そして、オペレーティングシステム、コンパイラ、パーチャルマシンなどを実装しコンピュータを完成させて、最後にその上でアプリケーション（テトリスなど）を動作させます。実行環境はJava (Mac, Windows, Linuxで動作)。



アンダースタンディング コンピューテーション —単純な機械から不可能なプログラムまで

Tom Stuart 著
笹田 耕一 監訳
笹井 崇司 訳

2014年9月発行 / 336頁
ISBN978-4-87311-697-6 / 定価：本体3,200円＋税

本書は計算理論をRubyでわかりやすく紹介する書籍です。コンピュータサイエンスの主要なテーマである「計算とは何か」という問いに対して、難しい数学の知識を利用せず、Rubyを使って実際にプログラムを作りながら解説します。さらに、なぜこれらのアイデアが大切なのか、そしてそのアイデアは我々の日常的なプログラミングにどう関係しているのかを解き明かしていきます。日本語版ではまつもとゆきひろさんによる「日本語版まえがき」を収録。プログラミングの根底にある理論を学ぶことで、より広く深くプログラミングを考えたいプログラマ必携の一冊です。



Go 言語でつくるインタプリタ

Thorsten Ball 著
設楽 洋爾 訳

2018年6月発行 / 316頁
ISBN978-4-87311-822-2 / 定価：本体3,400円＋税

本書は、Go言語でプログラミング言語のインタプリタを作りながら、プログラミング言語とそのインタプリタについて学ぶ書籍です。順を追ってコードを示し、C言語風の構文を持つ言語「Monkeyプログラミング言語」のインタプリタを組み立てていきます。本書では、Go言語標準のツールキット以外のサードパーティライブラリやフレームワークは使用せず、0行のコードからはじめて、完動するインタプリタができあがるまでを体験します。その過程を通じて、プログラミング言語とインタプリタの仕組みを実践的に学ぶことができます。



あなたの知らないところで ソフトウェアは何をしているのか？ —映画やゲームのグラフィックス、データ検索、暗号化、 セキュリティ、データ圧縮、ルート探索…… 華やかな技術の裏でソフトウェアがしていること

V. Anton Spraul 著、原 隆文 訳

2016年5月発行 / 284頁
ISBN978-4-87311-767-6 / 定価：本体2,600円＋税

データやパスワードはどのように暗号化され守られているか、映画やゲームのグラフィックスはどのように作られているか、動画や画像はどのように圧縮されているか、巨大なデータベースの中でデータはどのように検索されているか、複数のプログラムが衝突することなく並行処理できるのはなぜか、地図のルートはどのように探されているか……美しいコンピュータグラフィックス、安全なオンラインショッピング、迅速なGoogle検索など、我々がふだん当然のように接しているテクノロジーの背後にある概念や基本的な考え方をわかりやすく解説します。学校教育などの学習教材にも好適です。



Programming Tool

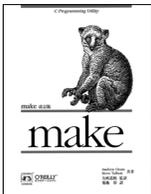


入門 vi 第6版

Linda Lamb, Arnold Robbins 著
福崎 俊博 訳

2002年5月発行 / 256頁
ISBN4-87311-083-1 / 定価: 本体2,500円+税

本書は、Emacsと人気を二分するスクリーンエディタであるviについての、唯一とていい本格的な解説書です。コマンドの便利な使い方、応用例、ファイル編集のテクニックを初心者にもわかりやすく解説しています。今回の改訂では、代表的なviクローンであるvimを解説した章と、クローンごとの機能比較やインターネット上のviに関する情報やトピックを付録に追加しました。



make 改訂版

Andrew Oram, Steve Talbott 著
矢吹 道郎 監訳
菊池 彰 訳

1997年7月発行 / 172頁
ISBN4-900900-60-5 / 定価: 本体1,800円+税

makeは、UNIXのプログラム開発や各種ソフトウェアのインストールに欠かせないツールのひとつです。本書は、makeの基本操作、サフィックスルールの解説、マクロ、ライブラリの管理方法までを詳しく解説しており、makeの入門書として初心者役に立つのはもちろんのこと、makeのマニュアルとして、中、上級者にとっても役に立つ本と言えます。

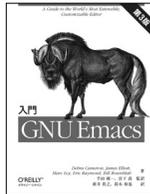


詳解 シェルスクリプト

Arnold Robbins, Nelson H. F. Beebe 著
日向 あおい 訳

2006年1月発行 / 372頁
ISBN4-87311-267-2 / 定価: 本体2,800円+税

シェルスクリプトの作成には言語自体だけでなくそれぞれのツールに対する理解も求められます。つまり、あるツールが何のためのものであり、それを単体あるいは他のプログラムと組み合わせるにはどのようにすればよいかということを理解しなければなりません。本書は、Unixシステムへの理解を深めながら、シェルスクリプトの基礎から応用までを幅広く解説します。標準化されたシェルを通じてUnix (LinuxやFreeBSD、Mac OS XなどあらゆるUnix互換OSを含む) の各種ツールを組み合わせ、目的の処理を実現するための方法を詳しく学ぶことができます。



入門 GNU Emacs 第3版

Marc Loy, Eric Raymond, Bill Rosenblatt 著
半田 剣一、宮下 尚 監訳
新井 貴之、鈴木 和也 訳

2007年3月発行 / 512頁
ISBN978-4-87311-277-0 / 定価: 本体3,800円+税

20年以上の歴史を持つ人気エディタのEmacs。当初はUnix上でしか使うことができなかったEmacsですが、現在ではUnix/LinuxだけでなくWindowsやMac OS Xでも使われています。本書には、アイコンベースのツールバーなどEmacs 21以降で使えるようになった新しい機能の解説をはじめ、進化を続けるEmacsを効果的に使うためのTIPSが含まれています。これからEmacsを使い始める方だけでなく、パワーユーザーにもおすすです。知らなかった基本機能がきつと見つかるはず。



sed & awk プログラミング 改訂版

Dale Dougherty, Arnold Robbins 著
福崎 俊博 訳

1997年10月発行 / 488頁
ISBN4-900900-58-3 / 定価: 本体4,100円+税

sedとawkは、UNIXの世界で、システム管理やプログラミングを問わず必須のツールといえます。本書は、この2つのツールの解説書として定番の書籍です。改訂にあたっては、POSIXに対応するための修正、最新のsed、awkのバージョンについての加筆修正はもちろんのこと、本文の見直しもしました。さらに、いくつかの市販awkやフリーソフトウェアのawkについての解説も追加しました。



GNU Make 第3版

Robert Mecklenburg 著
矢吹 道郎 監訳
菊池 彰 訳

2005年12月発行 / 304頁
ISBN4-87311-269-9 / 定価: 本体2,800円+税

makeは、Unixのプログラム開発や各種ソフトウェアのインストールに必須の基本ツールです。本書ではmakeの概念、基本操作、ルールの文法、変数とマクロ、関数、大規模プロジェクトで利用する方法、Windows環境での注意など、基礎から高度なテクニックまでを詳しく解説しています。makeの入門書として初心者役に立つのはもちろんのこと、makeのリファレンスとして、中、上級者にとっても非常に有益な一冊です。



入門 bash 第3版

Cameron Newham, Bill Rosenblatt 著
株式会社クイープ 訳

2005年10月発行 / 368頁
ISBN4-87311-254-0 / 定価: 本体2,800円+税

リビジョン/バージョンアップを繰り返し、bashの機能は大きく強化されてきました。本書では、多くのLinuxディストリビューションで標準の2.05bに対応しながら、最新バージョン3.0で利用できる新機能についても解説します。bash-2.0以降に追加されたオプションを網羅する、読者待望の改訂版。



実践 JUnit —達人プログラマーのユニットテスト技法

Jeff Langr, Andy Hunt, Dave Thomas 著
牧野 聡 訳

2015年9月発行 / 272頁
ISBN978-4-87311-730-0 / 定価: 本体2,800円+税

Java ユニットテストのデファクトスタンダード「JUnit」の解説書。モダンな Java 開発においてユニットテストはいかなるアプリケーションを開発する場合にも欠かすことのできないプロセスです。本書では、ユニットテストの基礎からチーム開発でのユニットテストまで、達人プログラマーの実践的テクニックを明らかにします。さまざまなベストプラクティスからわかりやすい合い言葉が作られており、読者はユニットテストでの指針をすくなくマスターできるでしょう。避難は「おかし」、味付けは「さしすせそ」、ユニットテストは「FIRST」!



実用 Git

Jon Loeliger 著
吉藤 英明 監訳
本間 雅洋、渡邊 健太郎、浜本 啓生 訳

2010年2月発行 / 372頁
ISBN978-4-87311-440-8 / 定価: 本体2,800円+税

オープンソースの分散バージョン管理システム「Git」には、開発および共同作業を進めるうえで便利な機能が数多く実装されています。しかし、その柔軟性の高さが原因で Git をどのように使うのが最も効率的か十分に理解していないユーザーが多いのも事実です。本書では Git を使ってソフトウェアの開発プロジェクトを追跡、マージ、管理する方法をステップバイステップで明解かつ丁寧に解説します。日本語版では、Git で日本語を利用する方法、Git ベースの開発プロジェクト用ホスティングサービスである GitHub についての解説を加筆しました。



実践 Vagrant

Mitchell Hashimoto 著
Sky 株式会社 玉川 竜司 訳

2014年2月発行 / 248頁
ISBN978-4-87311-665-5 / 定価: 本体2,600円+税

本書は、Vagrant の使い方からプラグインの開発方法までを解説する書籍です。Vagrant の概要やマシン設定から、プロビジョニング、ネットワーク、ボックス、さらにはプラグインによる拡張まで、Vagrant を使う際に必要な事柄を網羅しています。さらに日本語版では、吉羽龍太郎氏による「Vagrant プラグイン」と「Packer」、伊藤直也氏による「Vagrant と Amazon EC2」についての記事を加筆。Vagrant の作者である Mitchell Hashimoto 氏によって書かれた本書は、開発者必読の一冊です。



Jenkins

John Ferguson Smart 著
Sky 株式会社 玉川 竜司 訳

2012年2月発行 / 412頁
ISBN978-4-87311-534-4 / 定価: 本体3,600円+税

CI(継続的インテグレーション) ツールの決定版、Jenkins のすべてを解説する書籍です。インストール、サーバーの設定、ビルドジョブなどの基礎から、セキュリティ、コード品質、分散ビルドや自動化デプロイと継続的デリバリーといった高度なトピックまで、Jenkins を使いこなすのに必要な情報を網羅しています。さらに日本語版では Play! Framework を例として Jenkins のプラグイン開発の手法を付録として収録。品質の高いソフトウェアを開発したいすべての開発者必携の一冊です。



GitHub ツールビルディング —GitHub API を活用したワークフローの拡張とカスタマイズ

Chris Dawson, Ben Straub 著
池田 尚史 監訳
笹井 崇司 訳

2017年5月発行 / 320頁
ISBN978-4-87311-795-9 / 定価: 本体3,200円+税

本書は、さまざまな言語と GitHub API を使って、いろいろなツールを作るアイデアを紹介する書籍です。オープンソースの Wiki である Gollum を使う画像整理ツール、Python と Search API を使ってレポジトリを検索する GUI ツール、Gist API を使った Ruby サーバーを作成します。また JavaScript のチャットロボット Hubot を使って GitHub の通知を行う方法、JavaScript と Git Data API を使って GitHub にシングルページアプリケーションをホストする方法なども紹介します。多彩な GitHub API を使いながらツールを作ることで、ワークフロー構築のアイデアを得ることができ一冊です。



Game Development



Unity によるモバイルゲーム開発 —作りながら学ぶ 2D/3D ゲームプログラミング入門

Jon Manning, Paris Buttfield-Addison 著
鈴木 久貴、あんどやすし、江川 崇、
安藤 幸央、高橋 憲一 訳

2018年8月発行 / 392頁
ISBN978-4-87311-850-5 / 定価: 本体3,000円+税

第I部で Unity の基本を押さえたあと、第II部と第III部で Android と iOS モバイル端末向けの 2D ゲームと 3D ゲームを開発します。この 2 つのゲームを作ることで、初学者でも本書を通して Unity によるモバイルゲーム開発の基本を体系的に学べます。第IV部は Unity で開発するなら知っておきたい機能や情報源です。「本格的なゲーム」を 2 つ作る過程で Unity の機能を無理なく学べる本書は、Unity の各機能を説明するためにサンプルゲームをただたくさん作る内容の書籍とは異なり、その先を見据えた本格的な入門書です。日本語版では、Unity Hub の使い方と Visual Studio 2017 Community によるデバッグについての解説を巻末付録として収録しました。



UnityによるARゲーム開発
 作りながら学ぶオーグメンテッドリアリティ入門
 Michael Lanham 著
 高橋 憲一、あんどやすし、江川 崇、安藤 幸央 訳
 2017年9月発行 / 344頁
 ISBN978-4-87311-810-9 / 定価：本体3,200円＋税

ARアプリ開発の入門書。本書ではスマホゲーム『Foody GO』を実際に作りながら位置情報ベースのARゲームについて学びます。『Foody GO』はモンスターを探して捕まえてレストランに連れて行ってアイテムとして売るといったアドベンチャーゲームです。モバイル端末のGPSから現在位置を取得しゲームの世界観に合わせたマップを描画してその上に自分のアバターとモンスターをアニメーション付きで表示します。iPhoneやiPad、Androidで遊べる実践的なスマホゲームを自分で作ることができるので、読者はUnityによるARゲーム開発と関連技術を体系的かつ体験的に学べます。



UnityによるVRアプリケーション開発
 作りながら学ぶバーチャルリアリティ入門
 Jonathan Linowes 著
 高橋 憲一、安藤 幸央、江川 崇、あんどやすし 訳
 2016年8月発行 / 304頁
 ISBN978-4-87311-757-7 / 定価：本体3,000円＋税

Unityを使ったVR開発の入門書。本書では実践的なサンプルを多用しながら、Oculus RiftやGoogle CardboardといったHUDデバイスで体験できる仮想現実世界の開発を簡潔明瞭に解説します。利用するサンプルプロジェクトは、さまざまなVR体験の使い方に構築するかを明示しています。読者は、仮想世界にインタラクトするための一人称および三人称でのナビゲーション、VR空間用のさまざまなUI要素の使い方、360°パノラマ、バーチャルウォークスルー、ソーシャルVRメタバースの開発、さらにはVR酔いなどVR特有の問題点も知ることができます。日本語版では、Gear VR用のビルド、Daydreamコントローラーについての解説を巻末付録として収録。



ゲームサウンド制作ガイド
 インタラクティブな音楽のための作曲技法
 Winifred Phillips 著
 竹内 雅樹 監訳
 宮崎 空 訳
 2015年8月発行 / 304頁
 ISBN978-4-87311-729-4 / 定価：本体3,000円＋税

ゲームを構成する要素の中でも「音」は非常に重要な要素の1つです。ゲーム音楽は、プレイヤーをゲーム世界に引き込み、プレイヤーにゲームプレイのテンポやインタラクティブ性を与える複雑な楽曲になっています。ゲーム音楽を作曲するためには、音楽学校では教えてくれないさまざまな技術をマスターしなければなりません。本書は数多くの人気ゲームを手掛けたカリスマ作曲家による実践的なガイドブックです。ゲーム音楽を作曲するうえで、プロにとって必須の専門スキルやゲームにおける音楽の役割と効用を明らかにし、作曲家としてゲーム業界とどのように向き合うかまでを包括的に解説します。



おもしろいゲームシナリオの作り方
 41の人気ゲームに学ぶ企画構成テクニック
 Josiah Lebowitz, Chris Klug 著
 堀川 洋介 監訳
 佐藤 理絵子 訳
 2014年8月発行 / 424頁
 ISBN978-4-87311-682-2 / 定価：本体3,600円＋税

歴代の人気ゲーム41作品の事例を通して、ゲームシナリオの企画構成テクニックを学べる実用書。ゲームには、どのようなストーリーが最適か？ ストーリーに分歧を入れるべきか？ どのようなエンディングにするか？ そもそもエンディングは必要か？ といった、ストーリー作りの疑問に答えます。魅力的なキャラクターの作り方、感情移入のさせ方、制作コストの注意点など、「ゲームをおもしろくするシナリオ作り」の秘訣を徹底解説。巻末付録には、北米ゲーマーの本音がわかるアンケート調査データを収録。



「タッチパネル」のゲームデザイン
 アプリやゲームをおもしろくするテクニック
 Scott Rogers 著
 堀川 洋介 監訳
 佐藤 理絵子 訳
 2013年8月発行 / 392頁
 ISBN978-4-87311-620-4 / 定価：本体2,800円＋税

タッチパネルを使ったアプリやゲームをおもしろくするテクニックを、『ゴッド・オブ・ウォー』『バックマンワールド』などのヒット作を手がけたスコット・ロジャーズが楽しくわかりやすく解説します。タッチパネルならではの機能を生かしたゲームデザイン方法から、企画書の書き方、ユーザーインタフェースの注意点、課金やゲーム内広告を導入するコツまで、誰もが知っておきたいノウハウが満載です。ボーナスコンテンツとして、トップクリエイターへのインタビューや世界的ヒット作の分析も収録しました。iPhoneやAndroidアプリ開発者／ゲームクリエイター必携の一冊です。



「レベルアップ」のゲームデザイン
 実戦で使えるゲーム作りのテクニック
 Scott Rogers 著
 堀川 洋介 監訳
 佐藤 理絵子 訳
 2012年8月発行 / 524頁
 ISBN978-4-87311-563-4 / 定価：本体3,600円＋税

ゲームデザイナー／ゲームプランナー必携のガイドブック。『バックマンワールド』『マキシモ』シリーズなどのヒット作を生み続けるスコット・ロジャーズが、企画やプレゼンから実際のゲーム制作、さらにはスラップの脱出法まで、ゲームデザインのすべてを楽しくわかりやすく解説します。家庭用のテレビゲーム開発だけでなく、モバイルやソーシャルゲームの開発にも役立つノウハウが満載です。現場で実際にゲームを制作しているプロにとってもクリエイターのタマゴにとっても必読の一冊です。



「おもしろい」のゲームデザイン
 楽しいゲームを作る理論
 Raph Koster 著
 酒井 皇治 訳
 2005年12月発行 / 304頁
 ISBN4-87311-255-9 / 定価：本体2,400円＋税

本書は今日のゲーム業界を牽引するゲームデザイナーであり偉大な思想家でもあるラフ・コスターが著したおもしろくて刺激的な読み物です。「あるゲームは楽しく感じるのに、別のゲームはつまらなく感じるのはなぜか」「ゲームで遊ぶことと、学ぶことがどのように関連しているのか」「難しすぎるゲームや簡単すぎるゲームが失敗するのはなぜか」といった、成功するゲームを作る上でゲームデザイナーが押さえるべき重要なポイントを、話の流れを補足するイラストを使いながら著者一流の独特な視点から鮮やかに解き明かしてくれます。



「ヒットする」のゲームデザイン
 ユーザーモデルによるマーケット主導型デザイン
 Chris Bateman, Richard Boon 著
 松原 健二 監訳
 岡 真由美 訳
 2009年9月発行 / 412頁
 ISBN978-4-87311-418-7 / 定価：本体2,800円＋税

売れるゲームを作るために何をすべきことは何か？ この重要な課題を、ゲーム産業に深くかかわる2人のプロが「誰のためにゲームを設計するのか」「そのゲームをどう改良すればいいか」という独自の視点から考察します。本書では、ユーザーモデルの分析や心理学のアプローチの導入、ゲームデザインとマーケティングの融合、ゲーム製作者とゲームプレイヤーの好みの違いの把握、プレイヤーの要求に応えるためのインタフェース、構造要素、ゲーム世界の抽象化手法などを示した上で、モデルごとに用意したケーススタディを紹介しています。





実例で学ぶゲーム3D数学

Fletcher Dunn, Ian Parberry 著
松田晃一 訳

2008年10月発行 / 484頁
ISBN978-4-87311-377-7 / 定価: 本体3,400円+税

近年のゲーム開発では3DCGや物理シミュレーションなどの技術が多用されているため、その基盤である数学についての理解なしに商業ベースのゲーム開発はありえません。本書では、ゲーム開発や3DCGで用いられる数学的な要素——デカルト座標系、ベクトル、行列、線型代数、オイラー角、四元数、座標変換（平行移動、回転、拡大縮小）、幾何形状プリミティブの種類と構造体、プリミティブの可視性と衝突判定といった3D数学、さらにはグラフィックス用の3D数学——についてサンプルを多用しながらわかりやすく解説します。



実例で学ぶゲームAIプログラミング

Mat Buckland 著
松田晃一 訳

2007年9月発行 / 536頁
ISBN978-4-87311-339-5 / 定価: 本体3,800円+税

ゲームAIプログラミングの名著「Programming Game AI by Example」の日本語版。プレイヤーのスキルが向上し、より面白くてワクワクするようなゲームが好まれると云う市場の変化に伴い、ゲームの開発現場ではAI（人工知能）技術を使ったインテリジェントエージェントやボットの開発が目目されるようになりました。本書では、AI技術を使ったインテリジェントエージェントの構築を、実際に動くサンプルを多用しながらステップバイステップで丁寧かつわかりやすく解説します。

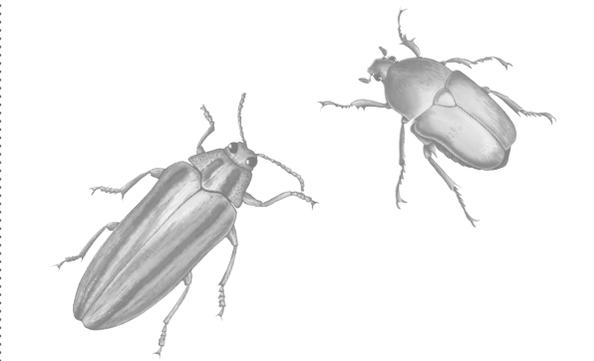


ゲーム開発者のためのAI入門

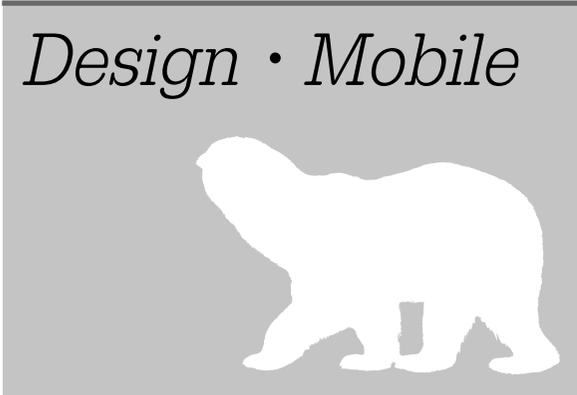
David M. Bourg, Glenn Seemann 著
株式会社クイープ 訳

2005年1月発行 / 392頁
ISBN4-87311-216-8 / 定価: 本体3,800円+税

近年の3Dグラフィック技術の進化により、ビジュアル面におけるゲームのリアリティは大きく進歩しました。ゲームのリアリティを向上させる次のステップは、ゲームに人工知能（AI）を導入することです。本書は、ゲームプログラミングにはじめて取り組むプログラマと、AI技術を理解する必要があるゲームプログラマの両方を対象に、(従来の) 決定論的なAI技術と、(新しい) 非決定論的なAI技術を紹介し、豊富に掲載された図版とC/C++のサンプルコードが読者の理解を助けます。



Design・Mobile



情報アーキテクチャ 第4版 —見つけやすく理解しやすい情報設計

Louis Rosenfeld, Peter Morville, Jorge Arango 著
篠原 稔和 監訳
岡 真由美 訳

2016年11月発行 / 540頁
ISBN978-4-87311-772-0 / 定価: 本体3,600円+税

本書は情報を取り巻く環境を分析し、情報を「使いやすく」「見つけやすく」「理解しやすく」する「情報アーキテクチャ」の解説書です。情報アーキテクチャの課題や定義からスタートし、「組織化、ラベリング、ナビゲーション、検索システム、シソーラス・制限語彙・メタデータ」といった情報アーキテクチャを構成する要素、そして情報アーキテクチャのさらなる理解と実装の取り組みへと進むことで実践的に学ぶことができます。第4版となる本書では、新たにWebを広範なデジタル領域につながる「情報の入り口」として位置づけました。



インタフェースデザインの心理学 —ウェブやアプリに新たな視点をもたらす100の指針

Susan Weinschenk 著
武倉 広幸、武倉 るみ、阿部 和也 訳

2012年7月発行 / 288頁
ISBN978-4-87311-557-3 / 定価: 本体2,800円+税

デザインは相手から反応を引き出すための大事な要素です。買ってほしい、読んでほしい、行動を取ってほしいなど、相手の反応を誘い出すためにデザインをします。人間の行動原理を理解していないデザインは相手を混乱させるだけで目的の結果を得ることができません。本書ではすべてのデザイナーが知るべき100の指針を実践例とともに紹介します。すべてが科学的な研究から導き出されたものです。これらの指針を理解してデザインすれば、人間の思考や行動、遊び方にマッチした直観的で人を引きつける製品——印刷物、ウェブサイト、アプリケーション、ゲーム——を作れるようになります。



続・インタフェースデザインの心理学 —ウェブやアプリに新たな視点をもたらす+100の指針

Susan Weinschenk 著
武倉 広幸、武倉 るみ、阿部 和也 訳

2016年8月発行 / 320頁
ISBN978-4-87311-771-3 / 定価: 本体2,800円+税

ベストセラー書「インタフェースデザインの心理学」の続編。本書では、デザイナーが心に留めておくべき指針を、最新の研究で明らかになった事実とともに紹介します。「画面上の情報を読むのと本を読むのとでは読み方が違う」「読むというのは生得の能力ではない」「意識より無意識のほうがビッグデータの処理に長けている」「中心視の対象は周辺視野が決めている」「中高年の人々が科学技術を使いこなすのに手間取る理由は、記憶力が衰えたからではなく記憶力に自信がなくなったからである」「視力のない人は舌にカメラを接続すれば見える」……このほかに94の指針を取録。驚くべき「新たな100の指針」をお楽しみください。



インタフェースデザインの実践教室

—優れたユーザビリティを実現する
アイデアとテクニック

Lukas Mathis 著
武倉 広幸、武倉 希み 訳

2013年4月発行 / 332頁
ISBN978-4-87311-608-2 / 定価: 本体3,000円+税

インタフェースデザインの実践的な解説書。使いやすいUIで優れたUXを提供するために必要な「リサーチ」「デザイン」「インプリメンテーション」という3つのフェーズを、初心者にもわかるようにいねいに解説します。本書でストーリーボードやペーパープロトタイプ、テキストの書き方、どのくらいリアルなデザインであるべきか、といったポイントを学び、調査・設計・実装・検証・改善というワークフローに沿ってデザインすれば、ユーザビリティは驚くほど向上します。



デザインの伝え方

—組織の合意を得るコミュニケーション術

Tom Greever 著
坂田一倫 監訳
武倉 広幸、武倉 希み 訳

2016年9月発行 / 332頁
ISBN978-4-87311-779-9 / 定価: 本体2,800円+税

クライアントや上司、チームメンバーなどデザインを取り囲むステークホルダーにデザインの意図を正しく伝え、承認や合意を得ることは最適なUXを実現するうえで必須です。本書は、デザイナーが、デザイナー以外の人に、デザインに関わる様々な事柄を効果的に説明できるようにするための考え方やテクニックを紹介し、コミュニケーションの重要性、ステークホルダーの視点の理解や心情に寄り添う意味、デザインの狙いを明確にする作業、ニュースを聞き出すためのコツなどを詳しく説明します。デザインの有効性を裏証するスキルを身に着け、組織として最適なUXを実現したいと考える人、必携の一冊です。



マイクロインタラクション

—UI/UXデザインの神が宿る細部

Dan Saffer 著
武倉 広幸、武倉 希み 訳

2014年3月発行 / 240頁
ISBN978-4-87311-659-4 / 定価: 本体2,400円+税

UIのディテールをほんの少し工夫するだけでUXは劇的に改善します。本書では効果的なマイクロインタラクション—ひとつの作業だけをこなす最小単位のインタラクション—の意味、有効性、デザイン手法を学びます。マイクロインタラクションを「トリガー」「ルール」「フィードバック」「ループとモード」に分けて豊富な実例とともにいねいに解説し、さらにプロトタイプやドキュメント作成、テストといった実践的な手法も紹介します。マイクロインタラクションを活用すれば、ありふれた製品も顧客を引きつける魅力的な製品に生まれ変わらせることができます。ドナルド・ノーマン推薦書!



パフォーマンス向上のための デザイン設計

Lara Callender Hogan 著
西脇 靖純 監訳
星野 靖子 訳

2016年6月発行 / 236頁
ISBN978-4-87311-755-3 / 定価: 本体2,400円+税

Webサイトのパフォーマンスは、「9:1でフロントエンド側のパフォーマンスが重要」と言われています。パフォーマンスの向上には、インフラ側だけでなくフロントエンドの設計が大いに影響します。そこで本書は、Webサイトのパフォーマンス向上についてデザイン面からのアプローチに特化し、日々の業務に取り込めるCSS、HTMLのコーディングテクニックや、Webサイトで使用する画像を作成する際のヒントを紹介しています。また、デザイナーだけでなく、サイト運営に携わるすべてのスタッフがパフォーマンスへの意識を高めるための効果的な取り組みについても解説します。



デザイン・インターフェース 第2版

—パターンによる実践的インタラクションデザイン

Jenifer Tidwell 著
ソシオメディア株式会社 監訳
浅野 紀子 訳

2011年12月発行 / 592頁
ISBN978-4-87311-531-3 / 定価: 本体4,600円+税

本書は、ウェブアプリケーション、インタラクティブなウェブサイト、モバイルデバイスなどのインターフェースをデザインするデザイナーとプロダクマーのために、デザイン上の問題に対するすぐに使える解決策を「パターン」として体系化した書籍です。優れたユーザインターフェースに対する需要はかつてないほど高まっています。先人たちの試行錯誤の上に成り立つ「ベストプラクティス」としてのパターンは、デザインの質と生産性を向上させ、創造性を発揮するための基盤となることでしょう。



デザイン・マルチデバイス・エク スペリエンス

—デバイスの枠を超えるUXデザインの探求

Michal Levin 著
青木 博信、大木 嘉人、笠原 俊一、
瀬戸山 雅人、矢野 翔子 訳

2014年12月発行 / 388頁
ISBN978-4-87311-708-9 / 定価: 本体3,400円+税

アプリケーション開発はいまやスマートフォン、タブレット、テレビでの使用も考慮して設計する必要があります。本書ではGoogleの現役UXデザイナーである著者が、複数のデバイスにまたがるUXをどのようにデザインすればよいか、独自の3C(Consistent, Complementary, Continuous—一貫性、補完性、連続性)フレームワークに基づき解説します。現状のみならず将来を見据えた視点から書かれており、今後のウェアラブルデバイスやモノのインターネット(IoT)といった時代をにらんだ議論は、本質的で非常に有益です。



モバイルデザインパターン 第2版

—ユーザーインターフェースのためのパターン集

Theresa Neil 著
深津 貴之 監訳
牧野 聡 訳

2015年2月発行 / 416頁
ISBN978-4-87311-703-4 / 定価: 本体3,700円+税

モバイルアプリのUIパターンを手軽に参照できるリファレンスの第2版。デザイントレンドの変化に対応して全面改訂。主要なプラットフォームで動くモバイルアプリの画面例を1,000点以上使いながら、ユーザーインターフェースの定番パターンをグラフィカルに解説します。本書で紹介する83個の基本パターンと7個のアンチパターンが、使いやすいモバイルアプリをデザインするうえでクリアしなければならない設計上の課題を解決してくれます。掲載UIパターン:ナビゲーション、フォーム、テーブル、検索、並べ替え、フィルター、ツール、グラフ、誘導、ソーシャル、フィードバック、アフォーダンス、ヘルプ、アンチパターンほか。



初めてのAndroid 第4版

Ed Burnette 著
あんざい ゆき 監訳
長尾 高弘 訳

2016年2月発行 / 256頁
ISBN978-4-87311-749-2 / 定価: 本体2,500円+税

本書は、シンプルでゲームアプリの開発を通してAndroidアプリ開発の「いろは」を学ぶための書籍です。開発環境「Android Studio」の準備から実際の開発、Googleが提供するサービスやGPS、ウェブサービスとの連携、Playストアでの公開まで網羅しています。Androidアプリの開発に初めて取り組む方はもちろん、最新の開発環境でAndroidプログラミングを学び直したい方でも、必要な基礎知識を効率よく学ぶことができます。改訂第4版。





NFC Hacks
 —プロが教えるテクニック & ツール—
 株式会社プリリアントサービス 著
 2013年11月発行 / 280頁
 ISBN978-4-87311-624-2 / 定価: 本体3,200円+税

NFCは国際標準規格として承認されている近距離無線通信技術です。本書は、NFCを利用するための基本テクニックと、NFCを活用するためのアイデアを、実装例とともに解説しています。NFCの基礎知識から、NFCの規格についての理解、AndroidやWindows環境での実装について具体的に解説し、知識と実装の両面からNFCについて幅広く取り上げています。NFCの活用方法はアイデアの数だけあります。本書で初めてNFCを学ぼうとする初心者からNFCに関わる開発者まで、NFCに取り組み開発者必携です。



ハイパフォーマンス Web サイト
 —高速サイトを実現する14のルール—
 Steve Souders 著
 武倉 広幸、福地 太郎、武倉み 訳
 2008年4月発行 / 184頁
 ISBN978-4-87311-361-6 / 定価: 本体1,800円+税

米Yahoo!のパフォーマンス担当責任者が導き出した「高速サイトを実現する14のルール」を実例とともに紹介します。サイトの高速化と聞くと、サーバ負荷分散などバックエンドで実施する大掛かりなパフォーマンスチューニングを思い浮かべますが、じつは待ち時間の80%はフロントエンドの処理に費やされています。ここで紹介する明解なルールに従いさえすれば、この時間を大幅に削減できるのです。本書では、ブラウザとサーバの通信の仕組みからわかりやすく解説し、14のルールに従うことでなぜ高速化できるのかを論理的に解明しています。



Real World HTTP
 —歴史とコードに学ぶインターネットとウェブ技術—
 渋川 よしき 著
 2017年6月発行 / 360頁
 ISBN978-4-87311-804-8 / 定価: 本体3,400円+税

本書は、HTTP/1.0、HTTP/1.1、HTTP/2と、HTTPが進化する道筋をたどりながら、ブラウザが内部で行っていること、サーバとのやりとりの内容などについて、プロトコルの実例や実際の使用例などを交えながら紹介しています。GoやJavaScriptによるコード例によって、単純なHTTPアクセス、フォームの送信、キャッシュやクッキーのコントロール、Keep-Alive、SSL/TLS、プロトコルアップグレード、サーバプッシュ、Server-Sent Events、WebSocketなどの動作を理解します。



**ハイパフォーマンス
 ブラウザネットワークング**
 —ネットワークアプリケーションのための
 パフォーマンス最適化—
 Ilya Grigorik 著
 和田 祐一郎 / 株式会社プログラミングシステム社 訳
 2014年5月発行 / 380頁
 ISBN978-4-87311-676-1 / 定価: 本体4,000円+税

現代のアプリケーションエンジニアは、UIやデータ処理、開発言語、プラットフォームの仕様や癖だけでなく、サーバネットワークについても、上から下まで、表から裏まで広く知ることを求められます。本書は「ブラウザ」に関連し、インターネットで使用されるさまざまなネットワーク技術をまとめたものです。HTTP/2.0やWebRTCなどの最新技術、WebSocketやXMLHttpRequestなどのブラウザAPI、そしてそれらの土台となるTCPやUDPやトランスポート層についてまで幅広くカバーします。また改善前後の性能・速さを可能な限り具体化し、それぞれの場面においてのパフォーマンス改善幅を示します。



Web API: The Good Parts
 水野 貴明 著
 2014年11月発行 / 224頁
 ISBN978-4-87311-686-0 / 定価: 本体2,200円+税

Web APIの設計、開発、運用についての解説書。APIは設計次第で使いづらいものになってしまうだけでなく公開後の保守運用も難しくなってしまいます。そのためAPIを美しく設計することはとても重要です。本書ではAPIをどのように設計し運用すればより効果的なのか、ありがちな罠や落とし穴を避けるにはどういう点に気をつけなければいけないのかを明らかにします。ターゲットは、URIにアクセスするとXMLやJSONなどのデータが返ってくるシンプルなタイプ——XML over HTTP方式やJSON over HTTP方式——のAPIです。読者は、Web API設計の考え方や手法を知ることができます。



RESTful Web サービス
 Leonard Richardson, Sam Ruby 著
 山本 陽平 監訳
 株式会社クイープ 訳
 2007年12月発行 / 480頁
 ISBN978-4-87311-353-1 / 定価: 本体3,800円+税

本書は、RESTについて解説する初めての本格的な書籍です。RESTfulなアーキテクチャの概念やサービスの特徴について、またRESTful Webサービスを設計するための基本的なルールであるリソース指向アーキテクチャについて解説します。現実のRESTfulなサービス、AmazonのS3、AtomPub、地図アプリケーションなどを例に挙げ、さらに、deliciousのAPIなど、RESTの制約を満たしていないものの、よく知られたサービスを取り上げ、それらをRESTfulに再設計する方法も紹介しています。RESTの概念から実装まで深い知識が得られます。



Web & Internet



初めての自動テスト

—Webシステムのための自動テスト基礎

Jonathan Rasmusson 著
玉川 紘子 訳

2017年9月発行 / 288頁
ISBN978-4-87311-816-1 / 定価: 本体2,800円+税

Webシステムの自動テストを始めたい方を対象に、自動テストの考え方やフレームワークを解説する書籍です。テストのピラミッドやユーザーインターフェーステストの概念など、基礎的な事柄から、レガシーシステムへのUIテストの追加、RESTfulなWebサービスのテスト、ブラウザ上のJavaScriptの挙動をユニットテストでテストする方法など、実践的な事柄までを豊富なイラストとサンプルを使ってわかりやすく解説します。さらにテストファーストやモックの活用法、テスターに向けた自動テストのためのプログラミング基礎知識なども詳述。自動テストを書くためのノウハウを網羅した本書は、自動テストをマスターしたいエンジニア必携の一冊です。



Selenium デザインパターン & ベストプラクティス

Dima Kovalenko 著
玉川 紘子、太田 健一郎 監訳
笹井 崇司 訳

2015年9月発行 / 256頁
ISBN978-4-87311-742-3 / 定価: 本体3,000円+税

本書は Selenium WebDriverを使ったテストの構築方法やデザインパターン、メンテナンシ性に焦点を当てた書籍です。テスト時の取り入れるべき事柄や避けるべき事柄をパターン化してわかりやすく解説。テストをリファクタリングする方法、自動テストプロジェクトにおける Spaghetti パターン、テストデータについて、テストを安定させるコツ、さらにテストスイートを成長させるヒントなど、テスト自動化設計におけるポイントを幅広く紹介します。ベストプラクティスだけでなく、アンチパターンも紹介しているため、失敗の原因を知り、適切な設計パターンを適用することができるようになります。



マスタリング Nginx

Dimitri Aivaliotis 著
高橋 基信 訳

2013年10月発行 / 244頁
ISBN978-4-87311-645-7 / 定価: 本体3,000円+税

NginxはC10K問題を解決するために開発された、高速かつ高性能なオープンソースのWebサーバです。本書はNginxの全体像を機能ごとに解説した徹底ガイドです。中級以上のシステムアドミニストレータおよびシステムエンジニアを対象に、豊富な設定例、ベストプラクティス、ディレクトティブのリファレンス、トラブルシューティングを示しながらNginxの細部に迫ります。Nginxのさまざまな機能が網羅的に解説されているので、特定のニーズに対応する環境の構築やホスティング設定など直面している課題の解決に本書が必ず役に立つでしょう。



サーバーレス シングルページ アプリケーション

—S3、AWS Lambda、API Gateway、DynamoDB、Cognitoで構築するスケーラブルなWebサービス

Ben Rady 著
吉田 真吾 監訳、笹井 崇司 訳

2017年6月発行 / 232頁
ISBN978-4-87311-806-2 / 定価: 本体2,600円+税

本書は、実際に動くアプリケーションを作りながら、サーバーレスアーキテクチャの特徴について学びます。S3でアプリケーションをすばやくデプロイする方法、CognitoでGoogleやFacebookなどのIDプロバイダと接続しユーザーIDを管理する方法、DynamoDBでブラウザから直接ユーザーデータを読み書きし、API GatewayとAWS Lambdaでカスタマイズしたマイクロサービスを構築する方法などについて豊富なサンプルコードを使って解説します。—レスアプローチのシングルページアプリケーションを設計、コーディング、テストして、再び設計にフィードバックする一連の流れを実践的に学べる本書はエンジニア必携の一冊です。



実践 Appium

Manoj Hans 著
太田 健一郎 監訳
児島 修 訳

2016年11月発行 / 204頁
ISBN978-4-87311-784-3 / 定価: 本体2,400円+税

Appiumは、Seleniumをベースにした、マルチプラットフォームかつネイティブ、ハイブリッド、モバイルWebをまとめて一つのツールで対応できるモバイル向けGUIテストツールです。Appiumを使い始めるための準備やインストールから、Appium GUIについて、Appiumがサポートする各種モバイルアプリ向けのスクリプトの書き方、実機上でのモバイルアプリのテストの仕方、さらにAppiumクライアントライブラリやモバイルジェスチャまでを解説します。モバイルアプリケーションテストの自動化に関心のあるエンジニア、および開発者必携の一冊です。



実践 Selenium WebDriver

Satya Avasaraala 著
Sky株式会社 玉川 竜司 訳

2014年9月発行 / 264頁
ISBN978-4-87311-695-2 / 定価: 本体3,000円+税

本書は、Seleniumの導入と構成の仕方、テストの書き方について、包括的に解説する書籍です。IE、Firefox、Chrome、Safariなどのブラウザに対応するWebDriverの機能から、iOSとAndroidアプリケーションのテスト、さらにUIテストツールのPageObjectパターンまで、サンプルコードを使って具体的に説明します。日本語版では玉川 紘子氏による「CI(継続的インテグレーション) ツールの活用」を付録として追加。WebアプリケーションのUIテストを自動化したい技術者必携の一冊です。



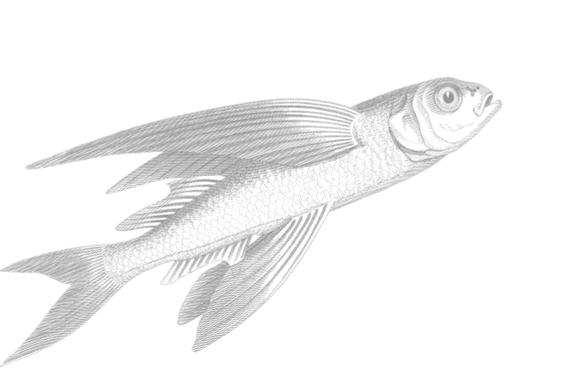
Apache クックブック 第2版

—Webサーバ管理者のためのレシピ集

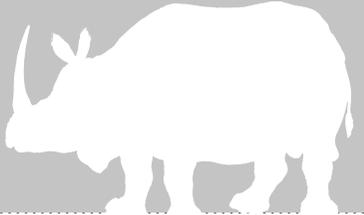
Ken Coar, Rich Bowen 著
笹井 崇司 訳

2008年9月発行 / 308頁
ISBN978-4-87311-381-4 / 定価: 本体3,200円+税

本書はUsenetニュースグループやApache FAQ、メーリングリストなどに寄せられた膨大な問題から、特に重要なトピックを選び、問題に解法を示す形式で解説するレシピ集です。モジュールの追加やログの記録、SSL対応ブラウザでの安全なトランザクション処理についてなど、運用の現場で必ず役に立つ200以上のレシピを紹介しています。改訂にあたって、Apache2.0および2.2に対応しました。実際の幅広いトピックをわかりやすく解説する本書はサーバ管理者必携の一冊です。



HTML・JavaScript・PHP



入門 HTML5

Mark Pilgrim 著
矢倉 眞隆 監訳
水原文 訳

2011年4月発行 / 256頁
ISBN978-4-87311-482-8 / 定価：本体2,300円＋税

HTML5では、最新のWebアプリケーションに必要な数々の新機能が提供されています。また、これまで長い間使われてきたが、標準化はおろか文書化もされていなかったWebプラットフォームの多くの機能が標準化されています。本書は、HTML5の新機能だけでなく、仕様の背景から、基本テクニックや実践的なアプローチまでをまとめたHTML5の手引書です。HTML5についての著者の深い理解を背景に解説されており、HTML5の入門者から、すでに知識のある開発者まで、幅広い読者にとって価値のある書籍です。



HTML5 Canvas

Steve Fulton, Jeff Fulton 著
安藤 慶一 訳

2012年1月発行 / 384頁
ISBN978-4-87311-527-6 / 定価：本体3,200円＋税

本書ではHTML5の機能で最も注目されているCanvasについて学びます。Canvasを使った2Dオブジェクトの描画、テキストレンダリング、画像・映像・音声処理、WebGLによる3Dアニメーション。これらすべてのトピックをインタラクティブなサンプルとともにわかりやすく解説します。Canvasの機能を最大限に引き出すためのアルゴリズムを扱っているので実践手法や応用力も身につきます。Canvas 2D APIのすべてを網羅しているのでもフィアレンスとしても最適です。



CSS シークレット

—47のテクニックでCSSを自在に操る

Lea Verou 著
牧野 聡 訳

2016年7月発行 / 384頁
ISBN978-4-87311-766-9 / 定価：本体3,400円＋税

本書では、デザインに焦点を当てるのではなく、「いかに問題を解決するか」がコードで示されます。視覚効果、ページ構造、ユーザーエクスペリエンスといった8つのカテゴリから47の項目を挙げ、日々直面する現実的な問題をコーディングで解決していくテクニックを学ぶことができます。解決策を発見するまでのプロセスを理解することが課題解決までの近道であるという考えのもと、背景にある考え方もひもとして解説。すでにCSSを使っている中・上級のCSS開発者を対象とした本書は、CSSで実現できることを広げてくれる一冊です。



モダンWeb

—新しいWebプラットフォームの基礎技術

Peter Gasston 著
牧野 聡 訳

2014年9月発行 / 284頁
ISBN978-4-87311-692-1 / 定価：本体3,000円＋税

誕生から四半世紀を経てWebはその姿を大きく変えています。かつてのWebは単に科学技術文書を公開するための仕組みでしたが、現在ではマルチメディア、ショッピング、アプリケーション、ひいてはオペレーティングシステムさえも包含する技術へと成長しています。このようなWebの最新技術動向を鋭く切り取り、わかりやすく解説したのが本書です。近年脚光を浴びているレスポンスWebのためのCSSをはじめ、位置情報やバッテリーの状態を取得するためのAPI、ログインに頼らないマルチメディア再生など最新Webテクノロジーを紹介します。



プログラミング HTML5 Canvas

—ウェブ・モバイル・ゲーム開発者のためのアプリケーション開発ガイド

David Geary 著
永井 勝則 訳

2014年7月発行 / 624頁
ISBN978-4-87311-687-7 / 定価：本体3,800円＋税

HTML5 Canvas を詳しく解説しながら、ゲームやアニメーションなどの開発に必須の項目を取り上げて実践的な知識とテクニックを解説します。はじめにCanvas APIの基本とシェイプやテキストをキャンバスに描画する方法などを解説し、続いてAPIを使ってアニメーションやアニメーションスプライトを実装する方法、物理シミュレーションや衝突判定などを探っていきます。そしてプログレスバーやスライダー、イメージパネターといったカスタムコントロールの実装方法を学び、Canvasベースのモバイルアプリケーション作成へと向かいます。



CSS3 開発者ガイド 第2版

—モダンWebデザインのスタイル設計

Peter Gasston 著
牧野 聡 訳

2015年7月発行 / 352頁
ISBN978-4-87311-725-6 / 定価：本体3,200円＋税

世界的ベストセラー書「The Book of CSS3」待望の邦訳。本書では難解なCSS3仕様を平易な言葉で解説し、一般に広く使われているモダンなブラウザとCSS3で何ができるかを明らかにしながら数年先を見越した最先端のWebデザインを追求します。良いデザインの原則に焦点を当て、実践的なサンプルを豊富に使って解説しているため、読者は無理なくCSSのスキルを向上できます。ウェブ開発の中でスタイルを設計しながらどんなデザインにしてやるかと考える開発者は必読。気絶するほど美しいリッチなウェブを作るようになります。うまく魅せないCSSなんてCSSじゃない!



SVG エッセンシャルズ 第2版

J. David Eisenberg, Amelia Bellamy-Royds 著
原 隆文 訳

2017年5月発行 / 432頁
ISBN978-4-87311-797-3 / 定価：本体3,600円＋税

SVGは2001年にW3C勧告として公開されたXMLベースの画像フォーマットです。ベクターグラフィックスなので拡大縮小、変形しても美しさが損なわれません。本書では簡潔なサンプルを数多く使い、基本的な図形の作成、アニメーションや複雑なグラフィックスの作成、さらにはスクリプトによる制御など、SVGの基礎から応用までをわかりやすく解説します。スマートフォンのSVG対応も進み、今後はさらに利用が膨らむであろうこのレガシーで今とても熱いフォーマットの基本を本書でマスターしましょう。





JavaScript 第6版

David Flanagan 著
村上列 訳

2012年8月発行 / 840頁
ISBN978-4-87311-573-3 / 定価: 本体4,200円+税

JavaScript 言語仕様のバイブルとの評価も高く、「サイ本」の愛称で多くの読者に親しまれている定番解説書です。ECMAScript 5とHTML5をカバーし、新たにサーバサイドJavaScript、jQueryライブラリ、HTML5 APIの記述が追加されました。今回の改訂では、全章を刷新し、最新のプログラミングスタイルやベストプラクティスをとり入れています。JavaScriptを極めたいプログラマ必携の一冊です。

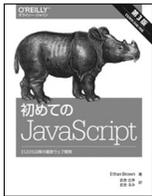


JavaScriptリファレンス 第6版

David Flanagan 著
木下哲也 訳

2012年8月発行 / 392頁
ISBN978-4-87311-553-5 / 定価: 本体2,800円+税

「JavaScript 第6版」のリファレンス編です。JavaScriptを「コアJavaリファレンス」と「クライアントサイドJavaScriptリファレンス」に分けて解説します。ECMAScript 5とHTML5の両方を扱い、また位置情報技術の「Geolocation」や、ソケットに似た双方向ネットワーク接続を実現する「WebSocket」など、最新の情報についても解説します。JavaScriptを使いこなしたいプログラマ必携の一冊です。



初めてのJavaScript 第3版 —ES2015以降の最新ウェブ開発

Ethan Brown 著
武倉広幸、武倉るみ 訳

2017年1月発行 / 452頁
ISBN978-4-87311-783-6 / 定価: 本体3,200円+税

ECMAScript 2015 (ES2015) の入門書。シンプルな例題を多用しブラウザやnodeコマンドで試しながら新しいJavaScriptを楽しく学びます。本書を読めば、letやconstによる宣言とスコープ、関数の基本と高度な使い方、オブジェクトとオブジェクト指向プログラミング、イテレータやジェネレータやプロキシといったES2015の新機能、非同期プログラミング、クライアントサイドのDOMやjQuery、サーバサイドのNode.jsなど、JavaScriptの最新バージョンを使った開発に関する総合的な知識をバランスよく得られます。日本語版では、ES2016およびES2017の新機能の紹介も加えました。



開眼! JavaScript —言語仕様から学ぶJavaScriptの本質

Cody Lindley 著
和田祐一郎 訳

2013年6月発行 / 196頁
ISBN978-4-87311-621-1 / 定価: 本体2,200円+税

本書は、JavaScriptの言語的的特性で知っておくべきポイントをまとめた書籍です。JavaScriptの「オブジェクト」の理解を中心に据えて、JavaScriptをひと通り経験した人が陥りがちな落とし穴であるthis、プロトタイプチェーン(継承)、スコープチェーンなどを、サンプルを使って解説します。ライブラリは使っていないが言語仕様にはあまり馴染みのない開発者や、JavaScriptのクセを把握したいエンジニアが、短い時間でJavaScriptの特性についての理解を深めるのに最適です。「どのように」、「なぜ」動作するのかを知ることで、JavaScriptを心から理解する「目覚め」を体験してください。



オブジェクト指向JavaScriptの原則

Nicholas C. Zakas 著
和田祐一郎 訳

2014年6月発行 / 200頁
ISBN978-4-87311-681-5 / 定価: 本体2,400円+税

本書はJavaScriptが持つオブジェクト指向的な言語特性や、その特性を強力にサポートするECMAScript 5の機能を紹介し、それらの特性や機能を活かすプログラミングの方法、考え方、パターンについて、深くしかし簡潔に解説する書籍です。本書を通じて、C++やJavaなど「クラスベースのオブジェクト指向言語」に慣れたプログラマはJavaScript特有のクラスを持たないオブジェクト指向プログラミングの世界への知識を得ることができ、JavaScriptプログラマはJavaScriptのオブジェクトに関する理解をさらに深めることができるでしょう。



JavaScript: The Good Parts —「良いパーツ」によるベストプラクティス

Douglas Crockford 著
水野賢明 訳

2008年12月発行 / 198頁
ISBN978-4-87311-391-3 / 定価: 本体1,800円+税

本書は、JavaScript言語の「良いパーツ」に注目し、良質なコードを書くためのポイントを示唆する書籍です。「良いパーツ」を通してJavaScriptを再評価することで、見落とされていたJavaScript言語の本質が見えてきます。コードを読みながら、JavaScriptの本質を理解、吸収できる本書は、読者のJavaScriptプログラミングスキルをプロフェッショナルレベルに引き上げる大きな助けとなるでしょう。



JavaScriptパターン —優れたアプリケーションのための作法

Stoyan Stefanov 著
豊福剛 訳

2011年2月発行 / 244頁
ISBN978-4-87311-488-0 / 定価: 本体2,800円+税

本書は、JavaScriptを一通りマスターした中上級者がさらに上を目指すための、高度かつ有用なテクニックを盛り込んだ一冊です。開発の現場で役立つサンプルコードや多数のコーディング・パターン、JavaScriptの機能を最大限に引き出すノウハウを紹介しながら、JavaScriptでアプリケーションを開発するための最良のアプローチを紹介します。Yahoo!のエンジニアとして数々の有用なアプリケーションの開発に携わってきた著者がJavaScriptを200%使いこなすための秘伝を伝授します。



JavaScriptデザインパターン

Addy Osmani 著
豊福剛、サイフォン合同会社 訳

2013年5月発行 / 282頁
ISBN978-4-87311-618-1 / 定価: 本体2,800円+税

JavaScriptの人気とともに、JavaScriptでのデザインパターンの利用局面も増えています。本書ではGoFのデザインパターンに沿って、その実装例やパターンの適用事例を網羅的に示し、デザインパターンをJavaScriptにも応用したいというニーズに応えています。モジュール、オブサーバ、ファサド、メタエータといったGoFの代用的デザインパターンだけでなく、リヒーリングモジュールパターンや擬古典的デコレータパターンといった、新しいパターンも取り上げています。美しく、かつ構造化され、メンテナンス性の高いJavaScriptを書くために有用な一冊です。





アイソモフィック JavaScript

Jason Strimpel, Maxime Najim 著
牧野 聡 訳

2017年7月発行 / 256頁
ISBN978-4-87311-807-9 / 定価: 本体2,800円+税

アイソモフィックJavaScriptは、クライアントサイド(ブラウザ)とサーバーサイドで同じコードを実行できるようにするためのフレームワークの総称。本書では、従来のアプリケーションが持つ問題点(読み込みの遅さ、SEO対策の困難さなど)を明らかにするところから始め、アイソモフィックなアプリケーションの種類やアイソモフィックさの度合いについて理解したうえで、アイソモフィックなJavaScriptフレームワークを構築するための実践手法を解説し、Walmart、Airbnb、Facebook、Netflixといった大企業がアイソモフィックJavaScriptを選んだ理由を明らかにします。



シングルページ Web アプリケーション —Node.js、MongoDB を活用した JavaScript SPA

Michael S. Mikowski, Josh C. Powell 著
佐藤 直生 監訳
木下 哲也 訳

2014年5月発行 / 498頁
ISBN978-4-87311-673-0 / 定価: 本体3,800円+税

シングルページ Web アプリケーション (SPA) は、最近注目を集めている Web アプリケーションのアーキテクチャです。SPAは、ユーザがアプリケーションを使っている間、Web ページ全体をロードすることがなく、レスポンスが高速で UI/UX に優れているという利点を持っています。本書では、クライアントで JavaScript を使った SPA を採用するだけでなく、Web サーバに Node.js、データベースに MongoDB を使うことで、フロントエンドからバックエンドまでエンドツーエンドの JavaScript SPA の仕組みと開発方法について詳しく解説します。



AngularJS アプリケーション開発ガイド

Brad Green, Shyam Seshadri 著
牧野 聡 訳

2014年4月発行 / 220頁
ISBN978-4-87311-667-9 / 定価: 本体2,400円+税

定型的な単純作業が繰り返されがちな Web 開発をよりシンプルで楽しいものにしてというのが AngularJS の試みです。本書ではまず AngularJS アプリケーションの構成要素を押さえた上で、AngularJS アプリケーションの開発、テスト、実行手順を解説します。サーバ通信の API や考慮すべき点、ディレクティブの仕組みについて解説し、最後に AngularJS のさまざまな活用例を紹介します。Google がサポートする AngularJS には、開発メンバーが Google のメールやマップ、カレンダーといった大規模 Web アプリケーション開発を通して学んだ教訓が凝縮されています。



Backbone.js アプリケーション開発ガイド

Addy Osmani 著
牧野 聡 訳

2014年2月発行 / 372頁
ISBN978-4-87311-658-7 / 定価: 本体3,400円+税

Backbone.js ははじめとして、コードの構造や保守の容易さを向上させてくれる JavaScript フレームワークが人気です。本書の解説は、MVC によって構造化された JavaScript SPA アプリケーションを作成する方法など、Backbone.js についての基礎的な事柄にとどまりません。モジュール形式の開発やさまざまなプラグインの紹介、開発者がよく遭遇する問題への解決策、アプリケーションの骨組みの自動生成やユニットテストに至るまで、Backbone.js アプリケーション開発のさまざまな局面を多角的にとらえた一冊です。



jQuery クックブック

jQuery Community Experts 著
株式会社クイープ 訳

2010年8月発行 / 480頁
ISBN978-4-87311-468-2 / 定価: 本体3,600円+税

jQuery のレシピをベストプラクティスとともに幅広く収録しています。jQuery コミュニティの第一線で活動する著者陣が、必要な情報とテクニックを網羅して提供。日々のプロジェクトに jQuery を使う一流のフロントエンド開発者たちのパターンやプラクティスが盛り込まれており、jQuery 入門とその基礎的なベストプラクティスの解説からはじまり、実際の課題に対するレシピをトピックごとに取り上げます。読者は、jQuery の基礎的なテクニックをふまえながら、画期的な問題解決のためのテクニックやアイデアを吸収することができるでしょう。



入門 React

—コンポーネントベースの Web フロントエンド開発

Frankie Bagnardi, Jonathan Beebe, Richard Feldman,
Tom Hallett, Simon Hajberg, Karl Mikkelsen 著
宮崎空 訳

2015年4月発行 / 280頁
ISBN978-4-87311-719-5 / 定価: 本体2,600円+税

サンプルアプリケーションを用いて React.js のすべての側面を解説します。「第 I 部 基礎」で React コンポーネントの作成と合成を学び、React の基本的な使い方を理解します。「第 II 部 応用」ではワンランク上のコンポーネント作成について学びます。「第 III 部 ツール」では React と共に使用して堅牢なアプリケーションを実装するためのツールについて学びます。最後の「第 IV 部 実践」では大規模なアプリケーション開発に必要な知識や Web 以外のユースケースについて解説します。日本語翻訳版では「React の開発環境の構築手順」と「API リファレンス」を巻末付録として収録。



React ビギナーズガイド —コンポーネントベースのフロントエンド開発入門

Stoyan Stefanov 著
牧野 聡 訳

2017年3月発行 / 248頁
ISBN978-4-87311-788-1 / 定価: 本体2,500円+税

React では小さくて管理が容易なコンポーネントを組み合わせて、大きくて強力なアプリケーションを作成できます。本書の前半は入門編で、簡単なサンプルを使いながら React の基本や JSX について学びます。後半は、実際のアプリケーション開発に必要なものや開発を助けてくれるツールについての解説です。具体的には、JavaScript のパッケージングツール (Browserify)、ユニットテスト (Jest)、構文チェック (ESLint)、型チェック (Flow)、データフローの最適化 (Flux)、イミュータブルなデータ (immutable ライブラリ) などを取り上げます。対象読者は、ES2015 (ES6) の基本をマスターしているフロントエンド開発者。



Node クックブック

David Mark Clements 著
和田 祐一郎 訳

2013年2月発行 / 380頁
ISBN978-4-87311-606-8 / 定価: 本体3,400円+税

本書は、Node.js を使った簡単な Web サーバの構築にはじまり、Web アプリケーションやコマンドラインアプリケーションの構築、そして自作 Node モジュールの開発までをスムーズに学習できるように構成しています。MySQL や MongoDB、CouchDB、Redis といった各種データベースとのインタフェースや、WebSocket の組み込み方、SMTP などのプロトコルとのインタフェースといった基本的な事項を学びます。さらにデータストリームの処理方法やセキュリティを考慮した実装、そして開発したアプリケーションを本番環境で動作させるまでのさまざまなレシピを掲載しています。





初めてのThree.js 第2版

—WebGLのためのJavaScript 3Dライブラリ

Jos Dirksen 著
あんどうやすし 訳

2016年7月発行 / 416頁
ISBN978-4-87311-770-6 / 定価: 本体4,000円+税

JavaScript 3DライブラリThree.jsの解説書。実用的なサンプルを例示しながら、Three.jsによるウェブ3Dコンテンツ作成のすべての側面を解説します。対象読者は、初中級のウェブ開発者。JavaScriptとHTMLの基礎知識があれば数学やWebGLに詳しくなくてもかまいません。本書では、光源や影、マテリアル、ジオメトリ、パーティクルなど3Dシーンの作成に必須の基本的な内容から、カスタムシェーダーや物理エンジン、立体音響の利用といった応用的な内容までをわかりやすく丁寧に解説します。日本語版では、モバイルVRアプリの開発と、MikuMiku Danceモデルデータをブラウザ上で扱う方法についての解説を巻末付録として収録。



初めてのPHP

David Sklar 著
桑村潤、廣川類 監訳
木下哲也 訳

2017年3月発行 / 364頁
ISBN978-4-87311-793-5 / 定価: 本体3,000円+税

10年ぶりにメジャーバージョンアップされ、大幅な高速化やメモリ使用量の低減など、大きく性能が向上したPHP 7に対応したロングセラーの入門書の改訂版です。魅力的でインタラクティブなWebサイトの構築に欠かせないPHP言語について、基礎から丁寧に解説し、実際にサンプルプログラムを試しながらWebアプリケーションを作成する過程を通じて、一步一步着実にPHPの知識と実践テクニックを自分のものにすることが可能です。PHPの基礎的な文法や書き方だけでなく、実用的な視点からの情報も幅広く解説しています。

■PHP技術者認定機構 / PHP技術者認定初級試験公式テキスト



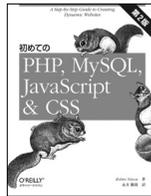
プログラミングPHP 第3版

Kevin Tatroe, Peter MacIntyre, Rasmus Lerdorf 著
高木正弘 訳

2014年3月発行 / 416頁
ISBN978-4-87311-668-6 / 定価: 本体3,800円+税

ウェブアプリケーション開発の定番言語であるPHP言語を、言語仕様から実用的なプログラミングテクニックまで詳細に解説しています。PHP言語のコア機能である、強力な文字列処理や配列処理、改善されたオブジェクト指向プログラミングのサポートなどはもちろん、拡張モジュールと組み合わせてデータベースを使用したり、グラフを描画したり、XMLファイルを解析したりなど、実践的なテクニックも網羅しています。PHP言語を扱うすべてのユーザーのための本格的解説書です。

■PHP技術者認定機構 / PHP技術者認定上級試験公式テキスト



初めてのPHP、MySQL、JavaScript & CSS 第2版

Robin Nixon 著
永井勝則 訳

2013年8月発行 / 604頁
ISBN978-4-87311-633-4 / 定価: 本体3,600円+税

本書は、PHPとMySQLという定番の組み合わせに、JavaScriptとCSSの必須知識を加えて解説するウェブ開発者やデザイナーのための入門書です。PHP言語の基礎とMySQLデータベースシステムの解説を経て、PHPとMySQLを組み合わせて動的なウェブページを作成。さらに、クッキーやセッションの扱い方、高いレベルでセキュリティを維持する方法など、PHPとMySQLの開発の核心となる実用的なトピックにも取り組みます。CSSは基礎から実用的な用途までを解説します。プログラミングについての実践的なテクニックやヒントなども随所に数多く含まれるウェブ開発者のための決定版入門書です。



詳細WordPress

プライム・ストラテジー株式会社 著

2015年4月発行 / 204頁
ISBN978-4-87311-678-5 / 定価: 本体2,600円+税

WordPressはブログ作成/コンテンツ管理システムとして不動の人気を誇り、多くのWeb開発の現場で使われています。WordPressを利用した優れたWebシステムを効率良く開発するためには、WordPressの仕組みをよく理解することが必須であり、また近道です。本書はWordPressの構造と原理・原則を体系的に解説しています。WordPress全体をしっかりと理解することで、開発に必要な基礎知識が身につくだけでなく、WordPressの能力を最大限引き出すような開発が可能となります。また生産性の向上にもつながるでしょう。

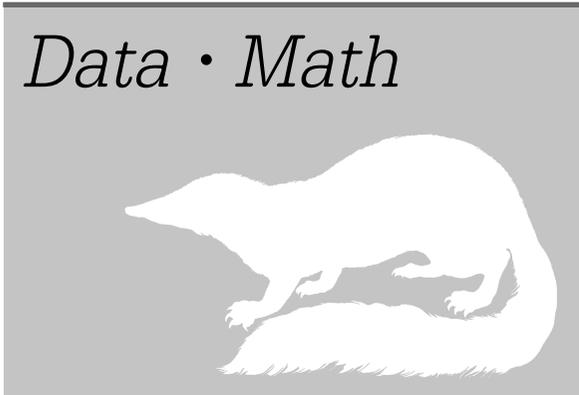


WordPressによるWebアプリケーション開発

Rakhitha Nimesh Ratnayake 著
プライム・ストラテジー株式会社 監訳
長尾高弘 訳

2014年11月発行 / 364頁
ISBN978-4-87311-706-5 / 定価: 本体3,800円+税

本書では、WordPressをWebアプリケーションの開発フレームワークとして活用し、Webアプリケーション開発に必要な知識とテクニックについて詳しく解説しています。ユーザー管理、URLルーティング、データベース設計、再利用性を重視したプラグイン設計、メディアアップローダーを用いたファイル処理、管理画面の実装とカスタマイズ、ウィジェットの効果的な利用方法、OAuthログイン、Web APIサービスの提供、Ajax、Backbone.jsを用いたクライアントサイドの構造化など、Webアプリケーションに要求される処理の多くをWordPressで実現する方法を提示。WordPressの持つ威力と可能性を体感できる一冊です。WordPress 4.x対応。



Data・Math



実践ハイパフォーマンスMySQL 第3版

Baron Schwartz, Peter Zaitsev, Vadim Tkachenko 著
菊池研自 監訳
株式会社クイープ 訳

2013年11月発行 / 864頁
ISBN978-4-87311-638-9 / 定価: 本体4,800円+税

MySQLでの大規模システム構築に長年携わったことで知られるエキスパート著者陣がMySQLを運用・管理する上で必須の知識・手法を解説するハイエンドユーザー向け解説書の決定版。第3版では、MySQLの動作の仕組みに関する事実だけでなく、MySQLがそのように動作する原理を伝えたいと考えて執筆されています。MySQL管理者やアプリケーション開発者が求める必須の知識や手法を掘り下げて、問題や課題に対して実践的な考え方と解決の手法を示し、読者のMySQLについての理解と技術を一段高いレベルに引き上げる一冊です。



SQL アンチパターン

Bill Karwin 著
和田卓人、和田省二 監訳
児島修 訳

2013年1月発行 / 352頁
ISBN978-4-87311-589-4 / 定価: 本体3,200円+税

本書はDB設計やSQL記述に避けるべき事柄を1章で1つ、25個紹介する書籍です。リレーショナルデータベースを中心に据えたシステム開発には、様々な場面で陥りやすい失敗(アンチパターン)があります。本書はデータベース論理設計、データベース物理設計、クエリの記述、アプリケーション開発という4つのカテゴリに分かれて、それぞれの分野におけるアンチパターンを紹介し、失敗を避けるためのより良い方法を紹介します。日本語版では、MySQLのエキスパートとして著名な奥野幹也氏によるアンチパターンを収録。



Head First SQL

一頭とからだで覚えるSQLの基本

Lynn Beighley 著
佐藤直生 監訳
松永多苗子 訳

2008年6月発行 / 608頁
ISBN978-4-87311-369-2 / 定価: 本体4,200円+税

初めて学ぶ方、過去に挫折した経験のある方、知識を確固たるものにしたい方を対象に、イラストや写真を使ってやさしく楽しく解説する人気のHead FirstシリーズのSQL編。視覚的にデータベースの仕組みと、それを操作するSQLについて詳しく解説しています。刺激的なレイアウト、楽しいクイズやパズル、あっと驚くたとえでSQLが直感で理解できます。基本だけでなく、SQLをさらに活用するための応用力も身につきます。「やさしく学ぶ」「楽しく学ぶ」「深く学ぶ」をすべて満たしてくれる一冊です。



データベース実践講義

—エンジニアのためのリレーショナル理論

C.J.Date 著
株式会社クイープ 訳

2006年2月発行 / 320頁
ISBN4-87311-275-3 / 定価: 本体4,000円+税

本書はデータベースエンジニアのためにリレーショナル理論の基本原則を解説する書籍です。関係と型、タプルと関係、関係変数、リレーショナル代数、整合性制約などリレーショナルデータベースを成す重要なテーマについて基礎概念を説明し、新たな考察を加えます。章末に設けた練習問題に取り組めば、学習で得た知識を定着させることができます。リレーショナルモデルについてのC.J.Dateのビジョンを理解し、基礎概念を知りかたしと学び直すことによって、エンジニアとしての新たなステップにつながる一冊です。



グラフデータベース

—Neo4jによるグラフデータモデルとグラフデータベース入門

Ian Robinson, Jim Webber, Emil Eifrem 著
佐藤直生 監訳
木下哲也 訳

2015年3月発行 / 236頁
ISBN978-4-87311-714-0 / 定価: 本体3,000円+税

SNSの普及や相互依存性の高いデータの増加に伴い、従来型のリレーショナルデータモデルの処理効率の問題を解決するために登場し、近年使われるようになったのが、「グラフデータモデル」です。本書ではこのグラフデータモデルと、このモデルを使ったグラフデータベースについて、グラフデータベースの代表的な存在であるNeo4jを使って解説。Neo4jの中心的な開発者たちによる執筆のため信頼性が高く、また、実例も随所に織り込まれ実用性も高いものとなっています。内部アーキテクチャについても方がいかに書かれており、なぜリレーショナルデータモデルよりもグラフデータモデルの方がグラフ処理に適しているかを理解できるでしょう。



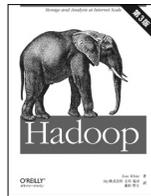
スケーラブルリアルタイムデータ分析入門

—ラムダアーキテクチャによるビッグデータ処理

Nathan Marz, James Warren 著
伊藤真浩、木下哲也 訳

2016年8月発行 / 384頁
ISBN978-4-87311-775-1 / 定価: 本体3,800円+税

絶え間なく入ってくる大量のストリームデータをリアルタイムに処理・分析するために必要な概念とその実現手法を紹介します。任意のクエリに対応しながら、スケーラビリティと信頼性をどう担保するのか、障害発生時にデータを復旧しやすく、汎用的で拡張性や保守性の高いシステム設計を実現するには、どのようなデータモデルとアーキテクチャが必要なのか。データ分析を行うエンジニアが備えておくべき知識と情報について、従来のアーキテクチャが持つ問題を解消するために著者が開発した「ラムダアーキテクチャ」のデータモデルに沿って解説します。



Hadoop 第3版

Tom White 著
Sky株式会社 玉川竜司、兼田聖士 訳

2013年7月発行 / 736頁
ISBN978-4-87311-629-7 / 定価: 本体4,800円+税

象本の名前で見られるHadoopの第3版の登場です。今回の改訂では、Hadoop 0.22系、2.x系の記述を大幅加筆。次世代Hadoopの特徴であるYARN (Hadoop 2.x系におけるジョブ実行フレームワーク)やMapReduce 2について詳述しました。Hadoop 1.x (旧0.20) の情報もカバーしているため、これまでのバージョンを使う新旧のユーザに対応しています。第3版の日本語版付録として、Clouderaの小林大輔氏による「最新の高可用性HDFSの紹介」を掲載。Hadoopの基礎から応用までを網羅し、最新の情報をカバーした本書は、Hadoopに関心のあるすべての開発者必携の一冊です。



初めてのSpark

Holden Karau, Andy Konwinski,
Patrick Wendell, Matei Zaharia 著
Sky株式会社 玉川竜司 訳

2015年8月発行 / 312頁
ISBN978-4-87311-734-8 / 定価: 本体3,200円+税

Sparkの概要、RDDを使ったプログラミング、キー/値ペアの処理など基礎的な説明から、Sparkの高度なプログラミング、クラス上での本格的な利用まで解説した、Sparkの総合的な入門書です。日本語版の内容にはバージョン1.3/1.4での機能強化も取り入れ、土橋昌氏による「原書発行以降の変更点」、猿田浩輔氏による「Spark SQLについて本編の補足」、堀越保徳氏と濱口智大氏による「Spark/MapReduceの機械学習ライブラリ比較検証」を収録。全編にわたりCloudera株式会社エンジニアチームによるテクニカルレビューを実施。



Sparkによる実践データ解析

—大規模データのための機械学習事例集

Sandy Ryza, Uri Laserson, Sean Owen, Josh Wills 著
石川有 監訳
Sky株式会社 玉川竜司 訳

2016年1月発行 / 330頁
ISBN978-4-87311-750-8 / 定価: 本体3,400円+税

本書は、データサイエンスの4人のエキスパートがSparkでの高度な分析方法を解説するとともに、より実践的なデータサイエンスを学ぶ書籍です。ビッグデータ分析におけるSparkの位置づけを紹介し、ベストな結果を得るためのデータの準備やモデルのチューニングについて解説します。またデータクレンジングのユースケースを通じてSparkとScalaによるデータ処理の基本を学習し、Sparkを使った機械学習の基礎や応用分野における広く使われる一般的なアルゴリズムを紹介します。日本語版では付録として高柳慎一氏と牧山幸史氏による「SparkRについて」と千葉立寛氏、小野寺民也氏による「SparkのJVM、システムレベルのチューニングによる高速化」を掲載。





入門 PySpark

—PythonとJupyterで活用する Spark 2 エコシステム

Tomas Drabas, Denny Lee 著
Sky株式会社 玉川 竜司 訳

2017年11月発行 / 328頁
ISBN978-4-87311-818-5 / 定価: 本体3,400円+税

PythonからSparkを利用するための機能、PySparkを使いこなすテクニックとノウハウを習得する書籍です。はじめに高速になったSpark 2.0の特徴とアーキテクチャを解説し、次に構造化及び非構造化データの読み取り、PySparkで利用できる基本的なデータ型、MLlibとMLパッケージによる機械学習モデルの構築を説明します。さらにGraphFramesを使ったグラフの操作、ストリーミングデータの読み取り、クラウドへのモデルのデプロイなどの方法を豊富なサンプルと一緒に学びます。またローカルでのSpark + Python + Jupyter環境の構築方法も紹介。大規模なデータを処理し、活用したいエンジニア必携の一冊です。

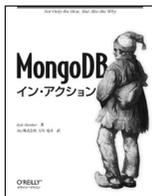


Kafka

Neha Narkhede, Gwen Shapira, Todd Palino 著
上岡 真也 監訳
笹井 崇司 訳

2018年8月発行 / 312頁
ISBN978-4-87311-849-9 / 定価: 本体3,600円+税

本書では、リアルタイムのストリーム処理基盤であるKafkaを本番環境で動かし、その上に堅牢で高性能なシステムを構築するために必要な手順を解説します。Kafkaのインストールや設定方法、Kafka APIを使った開発から、データパイプラインの構築、Kafkaの管理やモニタリングまで、Kafkaを導入する際の一連の流れを豊富なサンプルコードを使って解説します。またイベント駆動マイクロサービスのためのメッセージバスやストリーム処理アプリケーション、大規模データパイプラインなどのユースケースを詳述。Kafkaのレプリケーションやストレージレイヤなど、アーキテクチャと内部構造について解説しているため、Kafkaの仕組みを理解することができます。



MongoDB イン・アクション

Kyle Banker 著
Sky株式会社 玉川 竜司 訳

2012年12月発行 / 380頁
ISBN978-4-87311-590-0 / 定価: 本体3,400円+税

本書はMongoDBを学びたいアプリケーション開発者やDBAに向けて、MongoDBの基礎から応用までを包括的に解説する書籍です。MongoDBの機能やユースケースの概要など基本的な事柄から、ドキュメント指向データやクエリと集計など、MongoDB APIの詳細について、さらにパフォーマンスやトラバリングシュエティングなど高度なトピックまで豊富なサンプルでわかりやすく解説します。付録ではデザインパターンも紹介。コードはJavaScriptとRubyで書かれています。PHP、Java、C++での利用についても触れています。



プログラミング Hive

Edward Capriolo, Dean Wampler, Jason Rutherglen 著
Sky株式会社 玉川 竜司 訳

2013年6月発行 / 424頁
ISBN978-4-87311-617-4 / 定価: 本体3,800円+税

本書は、Hadoop上でSQLライクなクエリ操作を可能にするHiveについて、基礎から応用までを詳細に解説した書籍です。データ型とファイルフォーマット、またHiveQLのデータ定義、操作などの基礎的な事柄から、関数、ストリーミング、Thriftサービス、さらにAWSやHCatalogなどの応用まで、Hiveについて必要な事柄を豊富なサンプルとともにわかりやすく解説します。日本語版では、「Windows Azure HDInsight 録」、「Cloudera Impala」、「Hive 0.10 の新機能」、「HiveServer2」を追加収録。ビッグデータに関心のあるすべてのエンジニア、必携の一冊です。



ゼロからはじめるデータサイエンス

—Pythonで学ぶ基本と実践

Joel Grus 著
菊池 彰 訳

2017年1月発行 / 400頁
ISBN978-4-87311-786-7 / 定価: 本体3,200円+税

本書は、幅広いトピックをカバーしたデータサイエンスの入門書です。架空のソーシャルネットワーク運営企業、データサイエンス・スター社のデータサイエンティストとして、さまざまな課題を解決しながら、必要な知識とスキルを着実に積み上げていきます。Pythonプログラミングの基礎から線形代数、統計確率の基礎、回帰、機械学習、ナイーブベイズ、決定木、ニューラルネットワーク、自然言語処理、グラフ解析、リコメンデーションシステム、データベースとSQL、MapReduceまで、盛りだくさんの内容で、短時間でデータサイエンスの基本知識とPythonプログラミングのスキルを効率良く学ぶことができます。



Rではじめるデータサイエンス

Hadley Wickham, Garrett Golemund 著
黒川利明 訳
大橋 真也 技術監修

2017年10月発行 / 480頁
ISBN978-4-87311-814-7 / 定価: 本体4,000円+税

ggplot2、dplyrといったRを代表するパッケージやRStudioの開発で知られる「Rの神様」/ハドリー・ウィッカムと、「RStudioではじめるRプログラミング入門」の著者ギャレット・グロールマンによる、Rプログラミングを通してデータサイエンスの理解と知識を深めるための一冊。Rの機能と威力を知り尽くし、また、統計とデータサイエンス教育のプロフェッショナルでもある著者たちによるわかりやすくクリアな説明は、既存のデータサイエンス入門書とは一線を画します。データサイエンティストを目指すなら必読の一冊です。



コマンドラインではじめるデータサイエンス

—分析プロセスを自在に進めるテクニック

Jeroen Janssens 著
太田 満久、下田 倫大、増田 泰彦 監訳
長尾 高弘 訳

2015年9月発行 / 272頁
ISBN978-4-87311-741-6 / 定価: 本体2,600円+税

データ分析における一連の作業（データ収集、データクレンジング、モデリング）をコマンドラインで自由自在に進めるための考え方やツールの使い方を解説します。データの多様化、大規模化に伴い効率的にデータ分析を行う上でコマンドラインツールは欠かせません。本書では、データ分析作業における各フェーズでのコマンドラインツールの使い方から、効率化のためのワークフローの管理や並列処理などまでを幅広く紹介します。日本語版では監訳者による本書のテクニックを利用する時に壁になるであろう「日本語処理」と、実務で利用する場合の「ケーススタディ」を収録。



データサイエンス講義

Rachel Schutt, Cathy O'Neil 著
瀬戸山 雅人、石井 弓美子、河内 崇、
河内 真理子、古島 敦、木下 哲也、
竹田 正和、佐藤 正士、望月 啓亮 訳

2014年10月発行 / 452頁
ISBN978-4-87311-701-0 / 定価: 本体3,000円+税

コロンビア大学のデータサイエンス入門講義をベースとした本書では、データサイエンスを行う上で、どのようなプロセスが必要か、データサイエンティストとしてはどのようなスキルセットが必要で、どのような思考方法を選択する必要があるのかを実例とともに紹介します。Google、Microsoft、Facebookをはじめとした有名企業で使われているアルゴリズムや分析手法の紹介など、興味深い話題や事例を豊富に収録。幅広い解説で、データサイエンティストの参考になるトピックが満載の一冊です。





戦略的データサイエンス入門 —ビジネスに活かすコンセプトとテクニック

Foster Provost, Tom Fawcett 著
竹田 正和 監訳
古島 敦、瀬戸山 雅人、大木 嘉人、藤野 賢祐、宗定 洋平、西谷 雅史、砂子 一徳、市川 正和、佐藤 正士 訳

2014年7月発行 / 456頁
ISBN978-4-87311-685-3 / 定価：本体2,800円＋税

ビッグデータ時代とも言われる昨今においては、膨大なデータをビジネスの枠組みの中に組み込んで活用することが重要課題となっています。つまり、データ収集を行ってビジネスの全体像を把握し、適切なデータ分析を行って正確な予測をした上でビジネス戦略を決めることが求められています。本書は、データをビジネスに活かすために身に付けておくべき基本的な考え方と、データマイニングやモデリングの根底に存在するコンセプトについて、体系的に解説しています。データサイエンスの重要性とその威力を学べる一冊です。



アジャイルデータサイエンス —スケラブルに構築する ビッグデータアプリケーション

Russell Jurney 著
Sky株式会社 玉川 竜司 訳

2014年4月発行 / 236頁
ISBN978-4-87311-671-6 / 定価：本体2,600円＋税

本書は、データの収集・集約・解析・レポート化をアジャイルに行うアプリケーションを構築するための考え方と方法を解説します。Python、Apache Pig、D3.jsライブラリのような軽量ツールを使い、データマイニングを行うためのサンプルアプリケーションを作成します。データを解析するためのアジャイルな環境を作る方法やツールの組み合わせ方などを解説し、さらに行いたい解析やデータの特性によって解析の手段を変更できるような方法も学びます。日本語版では付録として「Fluentdによるログの収集」と「Elasticsearch + Kibanaによるログの可視化」を追加。



ビジュアルライジング・データ —Processingによる情報視覚化手法

Ben Fry 著
増井 俊之 監訳
加藤 慶彦 訳

2008年11月発行 / 432頁
ISBN978-4-87311-378-4 / 定価：本体3,600円＋税

手軽で強力なプログラミング環境「Processing」を用いた情報視覚化技術についての解説書。地図情報・階層ファイルシステム・リスト・グラフ構造・時系列データなど、さまざまなデータの収集・解析手法から対話的な視覚化手法・プログラミングテクニックまでを豊富な実例を用いて詳しく解説しています。EclipseなどのJava開発環境や、ActionScriptを利用した視覚化手法についてもカバーしています。情報視覚化に興味のある幅広い読者にとって役に立つでしょう。



PythonとJavaScriptではじめる データビジュアライゼーション

Kyran Dale 著
嶋田 健志 監訳
木下 哲也 訳

2017年8月発行 / 500頁
ISBN978-4-87311-808-6 / 定価：本体3,800円＋税

Webからデータを取得して、効率よく整理、分析を行い効果的な可視化を実現するには、さまざまなツールとテクニックが必要です。本書ではPythonとJavaScriptを使い分け、それぞれの言語の強みを最大限利用します。PythonのBeautifulSoupとScrapyでデータを取得、pandas、Matplotlib、Numpyでデータ処理を行い、Flaskフレームワークを使ってデータを配信、JavaScriptのD3.jsを使ってインタラクティブなWeb可視化を実現します。データの収集からアウトプットまでの全体を視野に入れて解説しているので、実際にコードを追いながら、この一冊でデータ分析プロセスの全体像を理解できます。



JavaScriptによる データビジュアライゼーション入門

Stephen A. Thomas 著
古旗 一浩 監訳
木下 哲也 訳

2015年10月発行 / 396頁
ISBN978-4-87311-746-1 / 定価：本体3,600円＋税

JavaScript、HTML、CSSといったWeb開発者が日頃使い慣れている技術を使って、効果的で印象的なグラフの作成方法をチュートリアル形式で説明しています。さまざまな可視化手法の中から、データをより効果的に魅せるには、どの表現方法がよいのか、どのような技術が必要なのかを解説します。基本的なグラフから、樹形図、ヒートマップ、ネットワークグラフ、ワードクラウド、時系列グラフ、地理情報、複合グラフなど、ステップバイステップで徐々に機能を追加したり改善を加えながら高機能かつインタクティブのあるインタラクティブなグラフを完成させていきます。

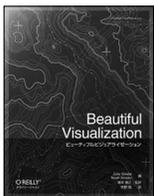


インタラクティブ・ データビジュアライゼーション —D3.jsによるデータの可視化

Scott Murray 著
長尾 高弘 訳

2014年2月発行 / 296頁
ISBN978-4-87311-646-4 / 定価：本体2,800円＋税

D3.jsは、ウェブページにロードしたデータからビジュアルを生成するJavaScriptベースのツールです。本書は、プログラマではない人々を対象として、D3を使ったデータビジュアライゼーションのプログラミングについて解説しています。ビジュアルのスキルはあるもののデータやコードをいじったことがないアーティストやグラフィックデザイナー、または大量のデータを持っているがビジュアルやコードを相手にしたことがないジャーナリストや研究者などには、本書が大いに役立つでしょう。もちろん、データの可視化について学びたい読者にもおすすめします。



ビューティフルビジュアライゼーション

Julie Steele, Noah Iliinsky 編
増井 俊之 監訳
牧野 聡 訳

2011年10月発行 / 400頁
ISBN978-4-87311-504-7 / 定価：本体3,800円＋税

ビジュアライゼーションについてのエッセイ集。ビジュアライゼーションは情報のグラフィカルな提示であり、その描写は複雑な情報を一目で明らかにしてくれます。本書では学者や技術者、芸術家、分析の専門家など異なる立場でそれぞれのプロジェクトに取り組むその道のプロによるさまざまなビジュアライゼーション手法やツールを紹介しています。日本語版では、サイバー攻撃をリアルタイムに視覚化するインシデント分析センター「n1cter」と実ネットワークトラフィック視覚化システム「NIRVANA」、視覚化手法「Sparkline」について追加収録しました。



パッドデータハンドブック —データにまつわる問題への19の処方箋

Q. Ethan McCallum 著
磯 蘭水 監訳
笹井 崇司 訳

2013年9月発行 / 310頁
ISBN978-4-87311-640-2 / 定価：本体2,800円＋税

値の欠落、形式から外れたレコード、エンコーディング形式が不明な文字列。「パッドデータ」と聞いた時に思い浮かぶ典型例です。しかし、これら以外にも「そもそもデータにアクセスできない」「消えてしまった」「データはあるが形式が処理に適合していない」など、データを収集・分析するエンジニアは、これらの「パッドデータ」と正面から向きあわなければならないことが多々あります。本書では、これらの問題のあるデータのパターンを紹介し、その対処法を解説します。





データ匿名化手法

—ヘルスデータ事例に学ぶ個人情報保護

Khaled El Emam, Luk Arbuckle 著
木村 映善、魔理 監訳
笹井 崇司 訳

2015年5月発行 / 272頁
ISBN978-4-87311-724-9 / 定価: 本体2,800円+税

データがビジネスを駆動する現在、さらなるサービスの進化と利便性を推進するために、個人に関する情報は不可欠です。本書は、機微な個人情報を多く含むヘルスデータを題材に、プライバシー保護とデータ有用性という相反する命題をいかに満たすかについて、豊富な実例とともに紹介します。リスクベースの非特定化方法論、横断的データ、縦断的イベントデータ、データリダクション、地理空間の集約、マスキングなどデータの匿名化に必要な事柄を網羅的に解説。医療者はもちろん、個人のプライバシーを守りつつ、より洗練されたサービスを提供したいエンジニア、データ技術者必携の一冊です。



集合知プログラミング

Toby Segaran 著
當山 仁健、鴨澤 真夫 訳

2008年7月発行 / 392頁
ISBN978-4-87311-364-7 / 定価: 本体3,400円+税

本書は「集合知 (collective intelligence)」をテーマにした書籍です。機械学習のアルゴリズムと統計を使ってウェブのユーザが生み出した膨大なデータを分析、解釈する方法を、基礎からわかりやすく解説します。del.icio.us、eBayなどが公開しているWeb APIを使用した解説も本書の大きな特徴です。本書のサンプルコードは可読性に優れたPythonを使用していますが、他の言語のプログラムでも理解しやすいようにアルゴリズムを解説しています。日本語版ではYahoo!日本語形態素解析Webサービスを利用した日本語テキスト処理について加筆しています。



入門ソーシャルデータ 第2版

—ソーシャルウェブのデータマイニング

Matthew A. Russell 著
佐藤 敏紀、瀬戸口 光宏、原川 浩一 監訳
長尾 高弘 訳

2014年6月発行 / 460頁
ISBN978-4-87311-679-2 / 定価: 本体3,600円+税

本書では、Twitter、Facebook、LinkedIn、Google+、GitHubなどのソーシャルウェブサイトをとり上げて、データマイニングを行うために必要な技術知識や手法を解説しています。本書の前半では基礎概念を学び、後半ではソーシャルウェブサイトをマイニングするためのツールやテクニックを広く紹介しています。データサイエンティストやアナリスト、あるいは新しいビジョンを描き出す思想家として新たな段階に踏み出したいエンジニアにおすすめます。



Pythonではじめるデータラングリング

—データの入手、準備、分析、プレゼンテーション

Jacqueline Kazi, Katharine Jarmul 著
長尾 高弘 訳
嶋田 健志 技術監修

2017年4月発行 / 516頁
ISBN978-4-87311-794-2 / 定価: 本体3,700円+税

「ラングリング (wrangling)」とはもともと馬や牛を集めて飼いならすという意味があります。牛を集めてうまく操るカウボーイ (wrangler) のように、データを自在に操るためのスキルを身につけた「データラングラー」になろうというコンセプトのもと、データ収集、処理、分析、利用に関するテクニックとサンプルを豊富に収録。例題を通じて、効果的なデータの取得、クリーニング、分析、プレゼンテーション方法などを身につけることが可能です。自動化やスケジューリング、大規模データセットの処理、魅力的なストーリー付けの方法なども紹介。Pythonでデータを扱うための実用的な知識とテクニックを網羅しています。脱Excelを図ってスキルアップしたいというニーズにも応える一冊です。



PythonによるWebスクレイピング

Ryan Mitchell 著
黒川 利明 訳
嶋田 健志 技術監修

2016年3月発行 / 272頁
ISBN978-4-87311-761-4 / 定価: 本体3,000円+税

「Webスクレイピング」とは、インターネットからデータを機械的に集め、必要な情報を抽出するプロセスのこと。検索エンジンだけでは限られた情報しか集められませんが、この技術を使えば、インターネット上の膨大な情報の中から本当に必要な情報を入手できます。本書は、前半でWebスクレイパーとクローラの基礎をいねいに解説し、後半でOCRを使った情報抽出や、JavaScript実行、Seleniumによるインタフェース使用やテスト自動化、自然言語処理などの高度なトピックに加えて法律面の解説など、Webスクレイピングを実際に行うために必要なプログラミングテクニックとテクノロジー全般を紹介しています。Python 3.x対応。



Pythonによるデータ分析入門 第2版

—NumPy、pandasを使ったデータ処理

Wes McKinney 著
瀬戸山 雅人、小林 儀匡、滝口 開資 訳

2018年7月発行 / 596頁
ISBN978-4-87311-845-1 / 定価: 本体3,800円+税

NumPy, SciPy, pandas, Matplotlib, Jupyterをはじめ、高機能で使いやすい数学・科学計算用ライブラリが充実しているPythonは、科学計算、統計解析、機械学習のみならず、金融や経済分野でも広く利用されています。本書はPythonの代表的なデータ分析ツール、pandasの開発者Wes McKinneyによる、データ分析を行うための基本を網羅しています。すべてのサンプルコードはダウンロード可能で、Jupyter Notebookで対話的に試し、実際に手を動かしながら知識を確実なものにすることが可能です。Python 3に対応した待望の改訂版です。



Python データサイエンスハンドブック

—Jupyter、NumPy、pandas、Matplotlib、scikit-learnを使ったデータ分析、機械学習

Jake VanderPlas 著
菊池 彰 訳

2018年5月発行 / 556頁
ISBN978-4-87311-841-3 / 定価: 本体4,200円+税

Pythonのデータサイエンス用のツールを使いこなし、効率よく仕事を進めるための、実用的な情報が詰め込まれたリファレンスです。IPythonとJupyter、NumPy、pandas、Matplotlib、scikit-learnをカバーします。それぞれのトピックについて、押さえておくべき基本、tips、便利なコマンドなどを紹介します。Pythonでデータの操作、変換、可視化、統計的処理、データモデルの構築、科学計算を行う人にとってはいつも手元に置いておきたい「使える」一冊です。



IPython データサイエンスクックブック

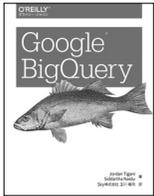
—対話型コンピューティングと可視化のためのレシピ集

Cyrille Rossant 著
菊池 彰 訳

2015年12月発行 / 508頁
ISBN978-4-87311-748-5 / 定価: 本体3,800円+税

本書はPythonの対話型環境IPython notebookを使ってデータ分析および可視化を行うためのレシピを集めたクックブックです。Pythonは、豊富な科学技術計算用のライブラリを簡単に使いこなせるため、科学計算やデータサイエンスの分野で人気を集めています。取り上げる話題は、近年注目度の高い統計や機械学習といったデータサイエンス関連を中心に広範囲に及び、実際のデータを分析して可視化するという作業を通して、Pythonの使い方をマスターします。PythonそしてIPython notebookの可能性を体感できる一冊です。





Google BigQuery

Jordan Tigani, Siddhartha Naidu 著
Sky株式会社 玉川 竜司 訳
2015年3月発行 / 524頁
ISBN978-4-87311-716-4 / 定価: 本体4,600円+税

本書は、クラウド上でSQLを使ってビッグデータを解析する Google BigQuery について包括的に解説する書籍です。Google BigQuery の使い方から内部動作、そして BigQuery ならではの SQL の活用法、サードパーティのツールとの連携までを詳しく解説します。また、BigQuery を支える Google のインフラストラクチャについても総覧しており、現代最高の超巨大インフラストラクチャの姿を知ることができます。BigQuery の全体像をマスターできる本書は、ビッグデータを SQL で活用したいデータサイエンティスト、ソフトウェア開発者必携の一冊です。



Head First データ解析 —頭からだて覚えるデータ解析の基本

Michael Milton 著
大橋 真也 監訳
木下 哲也 訳
2010年7月発行 / 480頁
ISBN978-4-87311-464-4 / 定価: 本体3,200円+税

大量で複雑なデータを分析し、意味のある適切な情報にまとめて把握し、効果的に見せる手法は、ビジネスでも研究でも必須のスキルです。本書ではデータの収集、整理、視覚化、解析、そしてプレゼンテーションというデータ解析の手順に沿って、実際に手を動かしながらやさしく解説します。エクセルやRをはじめさまざまなデータ解析ツールを使って効果的なデータの提示方法が身につくように構成されています。[Head First Statistics] とともに読むとさらに効果的。実践で役立つ情報が満載の一冊です。



RとRubyによるデータ解析入門

Sau Sheong Chang 著
瀬戸山 雅人、河内 崇、高野 雅典、橋本 吉治 訳
2013年4月発行 / 284頁
ISBN978-4-87311-615-0 / 定価: 本体2,800円+税

人気の高いオープンソースのツール、RとRubyを使い、生データを処理し、シミュレーションし、仮説を立て、統計的手法を用いて検証する、というデータ解析の基本的理解を促します。基本が学べるだけでなく、自分のメールボックスや自分の心臓の鼓動など身近な題材を対象としており、データサイエンスの醍醐味を味わうことができる一冊です。日本語版ではさまざまな統計分析手法についての入門となる章を追加。この本で使っている統計の基礎も学べる構成になっています。プログラマ視点で書かれた本書は、ビッグデータを活用するためのスキルを身に付ける必要に迫られた多くの開発者にとっても貴重な情報源となるでしょう。



RStudioではじめる Rプログラミング入門

Garrett Golemund 著
大橋 真也 監訳
長尾 高弘 訳
2015年3月発行 / 276頁
ISBN978-4-87311-715-7 / 定価: 本体2,600円+税

「統計を使わずに、Rを純粋にプログラミング言語として学ぼう」というコンセプトに基づいて書かれた本書は、統計学の難しい知識がなくてもプログラミングの経験があまりなくても、プログラミングを学んでみようという意欲さえあれば読める、画期的な書籍です。サイコロを作る、ゲームで遊ぶトランプを作る、スロットマシンを作る、という3つの簡単なプロジェクトに取り組み過程で、Rのプログラミング統合環境、RStudioを活用して、楽しみながら効率的にRのプログラミングスキルを身に付けていきます。統計だけに使うのはもったいない、Rのプログラミング言語としての隠れた魅力と可能性を紹介しています。



Rクイックリファレンス 第2版

Joseph Adler 著
大橋 真也、木下 哲也 訳
2014年1月発行 / 860頁
ISBN978-4-87311-651-8 / 定価: 本体4,200円+税

統計分析の標準ツールとして不動の人気を誇るオープンソースソフトウェアRについてのリファレンス。Rの基本操作から、パッケージの詳細、コマンドや関数の一覧、さらには可視化、最適化、並列化など、Rをさらにパワーアップさせるテクニックまで、幅広いトピックを取り上げます。Rの持つ機能を詳しく解説しつつ、Rの可能性を追求する一冊です。圧倒的な情報量を誇り、初心者にも上級者にも有用な情報が満載です。Rユーザーにとっては常に手元に置いておきたい一冊です。



Rクックブック

Paul Teetor 著
大橋 真也 監訳
木下 哲也 訳
2011年12月発行 / 374頁
ISBN978-4-87311-533-7 / 定価: 本体2,800円+税

オープンソースの統計解析ツール、Rの使い方、機能、威力を、200以上におよぶ問題の「レシピ」を通じて紹介するクックブックです。Rを使う上で頻繁に遭遇する問題、役に立つヒントを厳選した、実用的、実際のテクニック集となっています。Rの基本操作から、高度なテクニックまで網羅。初心者がつまづきやすいポイントや間違いやすい箇所を的確にフォロー。中級者以上にとってはRを使った作業がより生産的、効率的になるような「使える」レシピを用意しています。



アート・オブ・Rプログラミング

Norman Matloff 著
大橋 真也 監訳
木下 哲也 訳
2012年9月発行 / 392頁
ISBN978-4-87311-579-5 / 定価: 本体3,200円+税

Rは統計分野では標準ツールとして使われている人気の高いオープンソースソフトウェアです。統計分野のみならず、金融、数学、物理、化学、天文、バイオ、薬学等の幅広い分野での利用をサポートする豊富なパッケージ群が用意されており、多くのユーザーからの支持を集めています。本書はRの強力かつ柔軟なプログラミング能力に焦点を当て、Rスクリプトを書く上でのテクニック、コツ、注意点をわかりやすく解説します。また、他言語との連携、並列R、デバッグ、コードの高速化など他のR書籍にはなかった情報も提供します。プログラミング言語としてRを活用し、その威力を最大限発揮させる上で必携の一冊です。



Rグラフィックスクックブック —ggplot2によるグラフ作成のレシピ集

Winston Chang 著
石井 弓美子、河内 崇、瀬戸山 雅人、古島 敦 訳
2013年11月発行 / 432頁
ISBN978-4-87311-653-2 / 定価: 本体3,400円+税

いまや統計解析の標準ツールとなったオープンソースソフトウェアRの強力なグラフィックスパッケージであるggplot2を使ってグラフを作成するためのレシピ集です。棒グラフや折れ線グラフ、散布図といった基本的なグラフから箱ひげ図、バイオリンプロット、ドットプロット、地図といったさまざまなグラフィックスの作成方法だけでなく、こうしたグラフのきめ細かいカスタマイズ方法、効果的な表示方法、色の使い方、さらには文書用データへの変換方法まで、およそグラフに関することはほとんど網羅しています。実際の「やりたいこと」に応じた解決法を提示。描きたいグラフがすぐに描ける、実用的な一冊です。





Rパッケージ開発入門

—テスト、文書化、コード共有の手法を学ぶ

Hadley Wickham 著
瀬戸山 雅人、石井 弓美子、古島 敦 訳

2016年2月発行 / 232頁
ISBN978-4-87311-759-1 / 定価: 本体2,800円+税

ggplot2, plyr, tidyrといったRを代表するパッケージやRStudioの開発で知られる「Rの神様」ハドリー・ウィッカムがRパッケージの作成方法を解説した書籍です。Rパッケージ作成を通じて、無駄のない開発や生産性の向上だけでなく、Rの哲学や作法など、Rプログラミングに関するさまざまなことを学ぶことができます。実際にパッケージ開発には関わらないような一般のユーザにとっても、再利用しやすく、保守しやすいスクリプトを書くことができ、効率的なRプログラミングが可能となります。さらに効率化を図りたいデータサイエンティスト、スキルを磨いて次のステップに進みたい開発者に最適の一冊です。



Rによるテキストマイニング

—tidytextを活用したデータ分析と可視化の基礎

Julia Silge, David Robinson 著
大橋 真也 監訳
長尾 高弘 訳

2018年5月発行 / 228頁
ISBN978-4-87311-830-7 / 定価: 本体3,000円+税

「Rの神様」ハドリー・ウィッカムに「Rのデータ分析を変えた」と言わしめた革新的なパッケージ、tidytextの開発者たちによる、データ分析と可視化の基礎を学ぶことができるテキストマイニングの入門書です。取得した生データを、「整理データ原則」に基づいてtidytextで扱いやすい形に変換すると、簡単に既存のツールと組み合わせることができ、効果的にデータ分析や可視化を行うことができます。本書はその原則に基づき、tidytext、dplyr、gggraph、widyr、widyrパッケージ等を使って、ジェーン・オースティンの小説や古典、Twitter、ニュースサイト、NASAのメタデータなどを分析していきます。



データサイエンスのための統計学入門

—予測、分類、統計モデリング、
統計的機械学習とRプログラミング

Peter Bruce, Andrew Bruce 著
黒川 利明 訳
大橋 真也 技術監修

2018年2月発行 / 348頁
ISBN978-4-87311-828-4 / 定価: 本体3,000円+税

データサイエンスに必要な統計学と機械学習の重要な50の基本概念と、関連する用語について、簡潔な説明と、それを裏付ける最低限の数式、クリアな可視化、実現するRコードを提示して、多方面からの理解を促します。データの分類、分析、モデル化、予測という一連のデータサイエンスのプロセスにおいて統計学のどの項目が必要か、どの項目が不必要かを示し、重要な項目について、その概念、数学的裏付け、プログラミングの各側面からアプローチします。データサイエンスに必要な項目を効率よく学べて、深く理解することが可能です。



Mathematica クックブック

Sal Mangano 著
松田 裕幸 訳

2011年4月発行 / 672頁
ISBN978-4-87311-483-5 / 定価: 本体4,200円+税

Mathematicaを使って数多くの問題を「料理」することを通じ、Mathematicaで何ができるのか、その威力と魅力を伝えるレシピ集。Mathematicaは数学、物理、工学、化学、統計、天文、金融工学、建築、音楽等々、幅広い分野で利用されており、本書でカバーするトピックも同様に多岐にわたっています。数多くの事例を取り上げており、サンプルコードも満載です。Mathematicaの可能性を広げる意欲作。リファレンスとしても役に立つ一冊です。バージョン8対応。



統計クイックリファレンス 第2版

Sarah Boslaugh 著
黒川 利明、木下 哲也、中山 智文、
本藤 孝、樋口 匠 訳

2015年1月発行 / 628頁
ISBN978-4-87311-710-2 / 定価: 本体3,700円+税

本書は統計の基本概念から応用の手法まで、幅広い情報を網羅したリファレンスです。情報の時代の現代、膨大なデータを収集・分析・解釈・説明するための知識とテクニックが求められています。本書は、「統計的に考える」ことを念頭に、データをしっかりと理解し、データの誤用を避け、数字に感わされなないための考え方と知識、テクニックを身に付けられるよう執筆されています。複雑な専門用語に関してもよく整理されており、わかりやすく解説。後半では、ビジネス、医療、教育などのさまざまな専門に特化した部分にも触れて概略がわかるよう工夫されています。新しい情報も数多く盛り込み、時代に即した内容となっています。



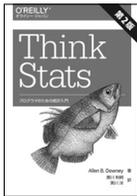
Head First Statistics

—頭とからだで覚える統計の基本

Dawn Griffiths 著
黒川 利明 監訳
木下 哲也、黒川 洋、黒川 めぐみ 訳

2009年8月発行 / 560頁
ISBN978-4-87311-420-0 / 定価: 本体3,200円+税

イラストや写真を使ってやさしく楽しく解説する人気のHead Firstシリーズに統計学が登場! 視覚的に統計の基礎と統計を使ってできること、統計の効果的な使い方を視覚的に紹介します。刺激的なレイアウト、楽しいエクササイズ、具体的なたとえで統計が直感で理解できます。基本だけでなく、統計を有効利用するための応用力も身につきます。初めて学ぶ方、過去に挫折した経験のある方、知識を確固たるものにした方に特にオススメです。「やさしく学ぶ」「楽しく学ぶ」「深く学ぶ」をすべて満たしてくれる一冊です。



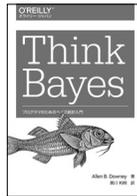
Think Stats 第2版

—プログラマのための統計入門

Allen B. Downey 著
黒川 利明、黒川 洋 訳

2015年8月発行 / 272頁
ISBN978-4-87311-735-5 / 定価: 本体2,400円+税

「プログラミングのスキルを統計の理解に役立てよう」というコンセプトで人気を博した第1版に大幅な加筆を行い、全面的に書き換えた改訂版です。数学的な観点から語られることが多い統計について、計算処理の観点から説明。実際にPythonのコードを示し、実データを分析しながら統計の基礎を解説しています。実際に手を動かしながら統計が学べる、という第1版の長所はそのままだに、Anaconda、pandas、IPython Notebookといったツールやライブラリを使った統計手法を示すほか、仮説検定、回帰、時系列分析、生存分析などについて新たな章を追加し内容を充実させました。例題、演習問題をGitHubに掲載。



Think Bayes

—プログラマのためのベイズ統計入門

Allen B. Downey 著
黒川 利明 著

2014年9月発行 / 236頁
ISBN978-4-87311-694-5 / 定価: 本体2,400円+税

サンプルコードを動かして統計の直観的な理解を促した「Think Stats」の著者によるベイズ統計・ベイズ推論の解説書です。ベイズ統計は、不確実な問題を扱い、条件を付けた予測が必要ときに威力を発揮する統計手法の1つ。本書は「Think Stats」と同様、数学的な観点での記述は最小限にとどめ、実例を多く使って実用的観点からベイズ手法を解説します。Pythonで書かれたサンプルコードを使って実際に手を動かしながらベイズ統計を学ぶことができますが、プログラミングを知らない人にも役立つ内容です。





アルゴリズムパズル —プログラマのための数学パズル入門

Anany Levitin, Maria Levitin 著
黒川洋、松崎公紀 訳

2014年4月発行 / 336頁
ISBN978-4-87311-669-3 / 定価: 本体3,000円+税

大学で計算機科学を教える著者が、「パズルを解くことで、アルゴリズム的思考を鍛える」というコンセプトに基づいて、古今東西150の「アルゴリズム的」な数学パズルを取録。優れたアルゴリズム設計戦略と分析テクニックを通して、アルゴリズム的思考と柔軟な発想を育てます。また、近年では、入社試験にパズル的な難問を出す企業も増えており、その対策としても役立つ一冊です。



エレガントな問題解決 —柔軟な発想を引き出すセンスと技

Paul Zeitz 著
山口文彦、松崎公紀、三橋泉、
松永多苗子、伊知地宏 訳

2010年12月発行 / 452頁
ISBN978-4-87311-405-7 / 定価: 本体3,200円+税

どのように問題を捉え、解決すればよいのか——その取り組み方を示し、問題解決のセンスを養うとともに、その面白さ、楽しさ、美しさを伝えます。一見、どこから手をつけてよいかわからない難問も、著者の手にかかれば、視点を少し変えるだけで驚くほど簡単に、美しく解けてしまうのです。柔軟な発想で数学の問題を解くことを通じ、他の場面でも応用できるような問題解決能力が身に付きます。日常生活で起こる問題や仕事上の問題を解決する上でも、多くのヒントを与えてくれるエレガントな解法と柔軟なアイデアが満載です。

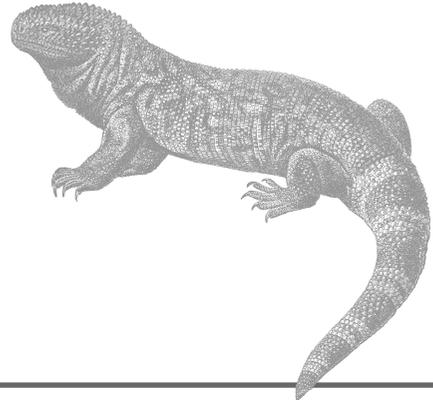


行列プログラマー —Pythonプログラムで学ぶ線形代数

Philip N. Klein 著
松田晃一、弓林司、脇本佑紀、
中田洋、齋藤大吾 訳

2016年10月発行 / 688頁
ISBN978-4-87311-777-5 / 定価: 本体5,400円+税

本書では数学的概念を実装するプログラムで実際に問題を解決しながら、その応用方を探求します。具体的には、図形変換、顔検出、画像圧縮、画像補正、ページランク、機械学習、暗号と秘密共有などの例を使い、ベクトルと行列、それらを動かすアルゴリズムについて学びます。対象は、プログラマーおよび具体計算を通して線形代数を学びたい学生。厳密な証明が目的ではないので数学に詳しくなくてもかまいません。Python 3プログラムを用いることで図やグラフからベクトルと線形変換を視覚的にとらえることができるため読者はイメージをつかみやすいでしょう。章末の問題を解くことで自分がその章で何を学んだのか、また自分の理解度を確認できます。



ゼロから作るDeep Learning —Pythonで学ぶディープラーニングの理論と実装

斎藤 康毅 著

2016年9月発行 / 320頁
ISBN978-4-87311-758-4 / 定価: 本体3,400円+税

ディープラーニングの本格的な入門書。外部のライブラリに頼らずに、Python 3によってゼロからディープラーニングを作ること、ディープラーニングの原理を楽しく学びます。ディープラーニングやニューラルネットワークの基礎だけでなく、誤差逆伝播法や畳み込みニューラルネットワークなども実装レベルで理解できます。ハイパーパラメータの決め方や重みの初期値といった実践的なテクニック、Batch NormalizationやDropout、Adamといった最新のトレンド、自動運転や画像生成、強化学習などの応用例、さらには、なぜディープラーニングは優れているのか? なぜ層を深くすると認識精度がよくなるのか? といった“Why”に関する問題も取り上げます。



ゼロから作るDeep Learning ② —自然言語処理編

斎藤 康毅 著

2018年7月発行 / 432頁
ISBN978-4-87311-836-9 / 定価: 本体3,600円+税

コンピュータの専門書としては異例の大ヒットを記録した「ゼロから作るDeep Learning」の続編。第2弾の本書では、自然言語処理や時系列データ処理に焦点を当て、ディープラーニングを使ってさまざまな問題に挑みます。word2vecやRNN(リカレントニューラルネットワーク)、LSTMやGRU、seq2seqやAttention……ディープラーニングを支えるこれら最先端の技術を実装レベルでマスターできます。前作同様、やさしい言葉で分かりやすくをモットーに、高度に見える技術の裏側をじっくり説明し、実際に作ることで理解を深めます。最後までコンセプトは変わらない。ゼロから作る!



実践Deep Learning —PythonとTensorFlowで学ぶ 次世代の機械学習アルゴリズム

Nikhil Buduma 著
太田 満久、藤原 秀平 監訳
牧野 聡 訳

2018年4月発行 / 336頁
ISBN978-4-87311-832-1 / 定価: 本体3,600円+税

2000年代にニューラルネットワークの研究が再び活発になりました。現在、ディープラーニングは近代的な機械学習の道を開いている非常に活発な研究領域となっています。Google、Microsoft、Facebookなどの企業では、社内のディープラーニングチームが急成長しています。しかし、多くの人にとってディープラーニングはまだまだとても複雑で困難な課題です。本書ではサンプルのPython 3プログラムと簡潔な説明を通してこの複雑な分野の主要な概念を紹介します。微積分、行列演算、Pythonの基礎があれば誰でも本書を始めることができます。



Artificial Intelligence



直感 Deep Learning —Python×Kerasでアイデアを形にするレシピ

Antonio Gulli, Sujit Pal 著
大串正矢、久保隆宏、中山光樹 訳

2018年8月発行 / 336頁
ISBN978-4-87311-826-0 / 定価: 本体3,400円+税

直感的かつ短いコードでアイデアを形にできるKerasはTensorFlowのラッパーとして大人気のライブラリです。本書でもTensorFlowをバックエンドとして使用し、自然言語処理、画像識別、画像生成、音声合成、テキスト生成、強化学習、AIゲームプレイなどさまざまなモデルをPythonとKerasで実装します。対象読者は、各種のディープラーニングを素早く実装したいプログラマー、データサイエンティスト。ディープラーニングを支える技術の学習にも好適です。数式はなるべく使わずにコードと図で説明します。ニューラルネットワークおよびPython 3の基本を理解している人であれば誰でも始めることができます。



RとKerasによるディープラーニング

François Chollet, J. J. Allaire 著
瀬戸山雅人 監訳
長尾高弘 訳

2018年10月発行 / 400頁
ISBN978-4-87311-857-4 / 定価: 本体4,000円+税

Pythonのディープラーニング用ライブラリKeras開発者のFrançois Cholletと、RStudio創設者兼CEO兼開発者としてRコミュニティで絶大な信頼を集めるJ. J. Allaireによる共著。ディープラーニングを学びたいRユーザー向けに、まず概念を説明し、それを実装したサンプルを示すというスタイルで、実際にサンプルを動かしながら学ぶことができます。ディープラーニングとはどんなものか、AIや機械学習との関連、なぜ重要性が増しているのかだけでなく、コンピュータビジョン、自然言語処理などの実用的な例題も扱います。使い慣れたRを使ってディープラーニングについて学びたいというRユーザーの期待に応える一冊です。



scikit-learnとTensorFlowによる 実践機械学習

Aurélien Géron 著
下田倫大 監訳
長尾高弘 訳

2018年4月発行 / 568頁
ISBN978-4-87311-834-5 / 定価: 本体4,500円+税

本書はコードを動かしながら学び、機械学習が使えるようになることを目的とした書籍です。深層学習以外の機械学習にはscikit-learnを使い、機械学習プロジェクトの流れ、データからモデルを学習する方法、コスト関数の最適化、データの処理・クリーニングなどの基礎から、特徴量の選択や過学習、データの次元削減など応用までを学びます。深層学習にはTensorFlowを使い、ニューラルネットワークの構築と訓練、ニューラルネットワークアーキテクチャ、深層学習や強化学習、さらにTensorFlowの分散処理のメカニズムや実装までを幅広く解説します。すべてのコードがGitHub上で公開されており、Jupyter Notebookを使って試しながら学ぶことができます。



Pythonではじめる機械学習 —scikit-learnで学ぶ特徴量エンジニアリングと 機械学習の基礎

Andreas C. Müller, Sarah Guido 著
中田秀基 訳

2017年5月発行 / 392頁
ISBN978-4-87311-798-0 / 定価: 本体3,400円+税

Pythonの機械学習用ライブラリの定番、scikit-learnのリリースマネージャを務めるなど開発に深く関わる著者が、scikit-learnを使った機械学習の方法を、ステップバイステップで解説します。ニューラルネットを学ぶ前に習得しておきたい機械学習の基礎をおさえるとともに、優れた機械学習システムを実装し精度の高い予測モデルを構築する上で重要となる「特徴量エンジニアリング」と「モデルの評価と改善」について多くのページを割くなど、従来の機械学習の解説書にはない特長を備えています。



実践 機械学習システム

Willi Richert, Luis Pedro Coelho 著
斎藤 康毅 訳

2014年10月発行 / 288頁
ISBN978-4-87311-698-3 / 定価: 本体3,200円+税

本書は、実際に手を動かしながらシステムを作成し、そのエッセンスを身につけることを目的とした機械学習システムの実践的な解説書です。「データといかに向き合うか」という視点から、生のデータからパターンを見つける方法を解説します。Pythonと機械学習の基本、ライブラリの使い方をはじめ、具体的な例に基づいたデータセット、モデル化、レコメンドと、その改良、音声や画像の処理など、より重要な問題についても解説します。さらに、テキストや画像、音声に対して機械学習の手法を適用する方法を学び、機械学習関連技術の評価方法や、最適な選択を行うための比較方法について学びます。本書で学んだツールと知識があれば、実際の問題を解決できる独自のシステムを作成できるようになるでしょう。



入門 機械学習

Drew Conway, John Myles White 著
萩原 正人、奥野 陽、水野 貴明、木下 哲也 訳

2012年12月発行 / 344頁
ISBN978-4-87311-594-8 / 定価: 本体3,200円+税

本書はプログラミングの素養がある読者向けに、数学的・理論的な知識が必要なくても読めるよう、理論より実践に重きを置いて書かれた機械学習の入門書です。難しい理論的な解説はできるだけ避け、実際のテクニックを詳述する、プログラマの視点に立ったプログラマ向けの内容です。大規模データの処理に威力を発揮する機械学習の実践的な知識とテクニックを習得したいと考えるプログラマに最適な一冊です。



仕事ではじめる機械学習

有賀 康顕、中山 心太、西林 孝 著

2018年1月発行 / 248頁
ISBN978-4-87311-825-3 / 定価: 本体2,800円+税

ソフトウェアエンジニアの間でも一般的な言葉になった「機械学習」。本書では、その機械学習やデータ分析の道具をどのようにビジネスに生かしていけば良いのか、また不確実性の高い機械学習プロジェクトの進め方などを「仕事で使う」という観点から整理します。プロジェクトのはじめ方や、システム構成、学習のためのリソースの収集方法など、読者が「実際にどうするの?」と気になるであろう点を中心にまとめています。上司に「人工知能でいい感じの成果を出してくれ」とあまい指示をされたとき、本書で学んだことが生きてくるに違いありません。



入門 自然言語処理

Steven Bird, Ewan Klein, Edward Loper 著
萩原 正人、中山 敬広、水野 貴明 訳

2010年11月発行 / 592頁
ISBN978-4-87311-470-5 / 定価: 本体3,800円+税

自然言語処理の実践的な入門書です。「自然言語」とは、英語や日本語など人々が日常のコミュニケーションで使う言語のことです。NLPに基づく技術は、モバイル端末におけるテキストの予測や手書き文字認識、検索エンジンにおける統一されていないテキスト内の情報取得、機械翻訳においてはある言語で書かれたテキストの分析と多言語への変換など、広範囲に活用されるようになってきています。本書では、NLPの理論的な基礎、理論、応用をバランスよく解説。本書の例から学び、実際のプログラムを書き、そして実装することを通して、読者はNLPを始めるための実用的な知識と技術を得られるでしょう。

Artificial Intelligence





作って動かす Alife

—実装を通した人工生命モデル理論入門

岡 瑞起、池上 高志、ドミニク・チェン、
青木 竜太、丸山 典宏 著

2018年8月発行 / 224頁
ISBN978-4-87311-847-5 / 定価：本体2,600円+税

生命性をコンピュータ上でシミュレートすることにより、生命の本質に迫る「ALife (人工生命)」は、「AI (人工知能)」の発展系として、近年改めて注目されつつある分野です。本書は、セルラーオートマトンやボイドモデルなど、さまざまなALifeの理論モデルを、Pythonで書かれたサンプルコードで実装することで体感的に学ぶことができるユニークな書籍です。雑多な情報を整理して「最適化」する力に優れたAIと比較して、「新たな自然を作り出す」という特徴を持つALifeは、人間の多種多様な創造的行為を支援すると考えられ、その応用先は、デザイン、ゲーム、アート、建築など、創造性が必要となる領域全般に及びます。



実践 コンピュータビジョン

Jan Erik Solem 著
相川 愛三 訳

2013年3月発行 / 288頁
ISBN978-4-87311-607-5 / 定価：本体3,000円+税

コンピュータビジョンの理論とアルゴリズムを基礎から学べる実践的な入門書。コンピュータビジョンの理論よりも実践に重きを置き、実際に動くサンプルを示しながら物体認識や3Dの復元、ステレオ画像、拡張現実、その他コンピュータビジョンの応用について解説します。本書ではサンプルを自分の環境で実際に試しながら学ぶことができます。また、各章末には演習問題が用意してあります。演習問題を解くことで自分がその章で何を学んだのか、また自分の理解度を確認することができます。



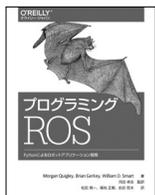
詳解 OpenCV 3

—コンピュータビジョンライブラリを使った
画像処理・認識

Adrian Kaehler, Gary Bradski 著
松田 晃一、小沼 千絵、永田 雅人、花形 理 訳

2018年5月発行 / 992頁
ISBN978-4-87311-837-6 / 定価：本体6,800円+税

OpenCVの開発者によるベストセラー書の改訂版。最新のC++インターフェースに対応。OpenCVは現在、ロボットの視覚システムだけでなくスマホやパソコンの顔認識、画像アプリやセキュリティ監視の人物検出、製造、医療、自動運転車、ゲームやARアプリ、さらには機械学習に代表される人工知能の研究など、さまざまな分野で利用されています。本書では、カメラ入力やファイル出力といった簡単な使い方から、画像の変換やセグメンテーション、テンプレートマッチング、パターン認識、特徴量、物体や動きのトラッキング、ステレオビジョンからの3Dの再構成、機械学習まで、基礎から丁寧かつ詳細に解説します。関数のリファレンスとしても利用可能です。



プログラミング ROS

—Pythonによるロボットアプリケーション開発

Morgan Quigley, Brian Gerkey, William D. Smart 著
河田 卓志 監訳
松田 晃一、福地 正樹、田谷 哲夫 訳

2017年12月発行 / 480頁
ISBN978-4-87311-809-3 / 定価：本体3,800円+税

ROS(ロボットオペレーティングシステム)の解説書。ROSのコンセプトから、Python 2.7によるロボットプログラミングの具体的な方法、インストールやデバッグ時のヒントまで、ROSユーザーが知っておくべき基本を網羅的に解説します。単純なテレオペットから始めて、認識・行動制御を伴うより複雑な自律型ロボットへと段階的に学んでいくので、読者は学習を進めながら理解を深めることができます。各章が典型的なユースケースナリオに對するレシピ(具体的なコード、図、解説)として構成されているため、自分自身の目的や興味に合わせて読み進めることも可能です。日本語版では、PepperプログラミングとROS2アーキテクチャーについての解説を巻末付録として収録しました。

Product・Innovation



トラクション

—スタートアップが顧客をつかむ19のチャネル

ガブリエル・ワインバーク、ジャスティン・メアーズ 著
和田 祐一 訳

2015年5月発行 / 272頁
ISBN978-4-87311-722-5 / 定価：本体2,200円+税

市場に出せる製品やサービスを持っていたにもかかわらず、失敗に終わってしまったスタートアップ企業。彼らに足りなかったのは「トラクション」です。トラクションは「地面を掴むことで生み出される推進力」を意味します。つまり、トラクションが足りないということは、推進力を得るために十分な顧客を掴んでいないということです。本書は、著者ははじめとするスタートアップを成功させた創業者やCEOなどが持つ豊富な経験を織り交ぜて、トラクションを獲得するためのフレームワークと19のチャネルを紹介します。



コネクト

—企業と顧客が相互接続された未来の働き方

Dave Gray, Thomas Vander Wal 著
野村 恭彦 監訳
牧野 聡 訳

2013年7月発行 / 318頁
ISBN978-4-87311-619-8 / 定価：本体2,200円+税

顧客は企業よりも速いスピードで、革命的な技術に適応を続けています。つながり合う世界の中で、つながり合う顧客に対応するには、つながり合う会社になる 必要があります。コネクト型企業では、権限を与えられた「ポッド」と呼ばれる小さなチームがそれぞれ共通の目的を自律的に追求、学習して顧客に対応します。本書はコネクト型企業の原理を読者の企業に適用し、変化を続けるグローバルな市場で生き残るための方法を示します。付録「フューチャーセッション—コネクト型企業のイノベーション創出手法」を収録。



リーン顧客開発

—「売れないリスク」を極小化する技術

シンディ・アルバラデホ 著
堤 孝志、飯野 将人 監訳
児島 修 訳
エリック・リース シリーズエディタ

2015年4月発行 / 296頁
ISBN978-4-87311-721-8 / 定価：本体2,600円+税

「顧客が本当にほしがるもの」を理解していなければ「誰も買いたがらないものを開発してしまう」リスクが高まります。顧客開発は、仮説と検証を繰り返すことで顧客を理解し、適切なセグメントに向けた製品を迅速に開発する手法です。本書は顧客開発のプロセスにおいて「構築・計測・学習」のフィードバックループを実践するための書籍です。ターゲット顧客のプロフィールをマッピングする方法から、顧客の行動背景や課題を明確にするインタビューのコツまで、顧客開発を行うための手順を具体的に解説します。「リーンスタートアップ」を実践したい人、必読の一冊です。



Product・Innovation



Running Lean

—実践リーンスタートアップ

アッシュ・マウリヤ 著
角征典 訳
渡辺 千賀 解説
エリック・リース シリーズエディタ

2012年12月発行 / 278頁
ISBN978-4-87311-591-7 / 定価: 本体2,200円+税

成功したスタートアップの2/3が、当初のプランを途中で大幅に変更しています。成功のカギは、最初のプランが優れていたからではなく、リソースを使い切る前にうまくいくプランを見つけたからです。Running Lean (ランニング・リーン) とは、リソースを使い切る前に最初のプランからうまくいくプランへと反復的に移行する体系的なプロセスです。本書では、顧客が必要とする MVP を構築する方法、構築・計測・学習ループを高速化する方法、製品 / 市場フィットを達成する方法などについて、リーンキャンパスや顧客インタビューの手法を使いながら具体的に解説します。



Lean Analytics

—スタートアップのためのデータ解析と活用法

アーステア・クローラ、ベンジャミン・ヨスコビッツ 著
角征典 訳
林千晶 解説
エリック・リース シリーズエディタ

2015年1月発行 / 400頁
ISBN978-4-87311-711-9 / 定価: 本体3,300円+税

本書は「リーンスタートアップ」が提唱する構築・計測・学習ループの「計測」にフォーカスしたものです。6つのビジネスモデルを例に挙げ、具体的なデータの裏付けを使いながら、スタートアップが成長するための「計測すべき数値」について詳細に解説します。数字や指標が苦手な人も、企業家ではないビジネスマンも、スタートアップの第一人者が提唱する最重要指標 (OMTM) やリーンアナリティクスのステージといった概念を使えば、本物の行動につながる「アナリティクス」が実現できます。



リーンブランディング

—リーンスタートアップによるブランド構築

ローラ・プッシュェ 著
堤孝志、飯野将人 監訳
児島修 訳
エリック・リース シリーズエディタ

2016年8月発行 / 356頁
ISBN978-4-87311-769-0 / 定価: 本体3,000円+税

ブランドは大企業だけでなく、スタートアップでも重要です。新製品や新サービスについて顧客に意図を正しく認知させ、興味をもってもらうためにはブランドが不可欠です。事業をゼロからつくる時と同様に、ブランド作りでもリーン・スタートアップが役立つ。本書では、実用最小限のブランドから構築・計測・学習ループを回してリーンにブランド構築をし、「顧客との関係」を確実に成長させていく方法を事例を交えてわかりやすく解説します。



リーンエンタープライズ

—イノベーションを実現する創発的な組織づくり

ジェス・ハンブル、ジョアヌ・モレスキー、
バリー・オリリー 著
角征典 監訳、笹井崇司 訳
エリック・リース シリーズエディタ

2016年10月発行 / 384頁
ISBN978-4-87311-774-4 / 定価: 本体3,400円+税

新規事業を生み出し、顧客にすばやく価値を届けるには、それを支援する体制が必要で、本書は、あらゆるムダを省き、継続的に仮説検証を繰り返しながら、プロダクトやサービスを構築する「リーンスタートアップ」の手法を既存の企業に適用するための方法を説明します。市場環境や顧客ニーズの変化に対応し、イノベーションを加速させ、組織文化、ガバナンス、財務管理を最適化し続けるハイパフォーマンス組織になるための原則とバターンを、さまざまな成功企業のケーススタディとともに詳述します。



Lean UX 第2版

—アジャイルなチームによるプロダクト開発

ジェフ・ゴセルフ、ジョシュ・セイデン 著
坂田一倫 監訳
児島修 訳
エリック・リース シリーズエディタ

2017年7月発行 / 256頁
ISBN978-4-87311-805-5 / 定価: 本体2,500円+税

本書は、Lean UX のプロセス、MVP やプロトタイプを使った仮説の検証、さらにユーザーからのフィードバックを効率的に得る方法など Lean UX の全体を解説します。今回の改訂では企業の導入事例も紹介しており、より実践的に手法を学ぶことができます。チームや開発のアジリティ (柔軟性や俊敏性、課題への対応力) を保ちつつも、プロダクト開発のライフサイクルにおけるユーザーニーズにも応えるという課題を持つすべての人、必携の一冊です。



UX 戦略

—ユーザー体験から考えるプロダクト作り

Jaime Levy 著
安藤幸弘 監訳
長尾高弘 訳

2016年5月発行 / 388頁
ISBN978-4-87311-754-6 / 定価: 本体3,000円+税

本書は企業戦略としてユーザー体験の価値向上を取り入れ、プロダクトを成功へと導く「UX 戦略」についての解説書です。UX 戦略の考え方にもとづき潜在的顧客、競合他社製品、バリュープロポジション (提供価値の創造) といった要素の分析や評価を行い、革新的ユーザー体験を持つプロダクトを作り出す手法について、著者の豊富な経験から実例を使って解説します。成功するプロダクトを作るための具体的な手法の解説や、4名の UX 戦略家たちの至高のメッセージが盛り込まれた一冊です。



マッピングエクスペリエンス

—カスタマージャーニー、サービスブループリント、その他ダイアグラムから価値を創る

James Kalbach 著、武倉広幸、武倉るみ 訳

2018年1月発行 / 370頁
ISBN978-4-87311-800-0
定価: 本体3,600円+税

顧客は様々な体験を判断材料として製品やサービスを選びますが、一貫性がなく、場当たりの対応は顧客体験を損う恐れがあります。それを選けるには組織内の部門間で連携が取れている必要があり、マップなどのダイアグラムが役に立ちます。本書はマップを作ることで顧客体験上の課題を可視化し、部門間の連携を促進させる方法を解説します。タッチポイントを通じてユーザー体験とビジネスプロセスを結びつけるマッピングについて解説する本書は、製品やサービスのプランニング、デザイン、開発に関わるすべての人に必携の一冊です。



デザインスプリント

—プロダクトを成功に導く短期集中実践ガイド

Richard Banfield, C. Todd Lombardo,
Trace Wax 著
安藤幸弘、佐藤伸哉 監訳、牧野聡 訳

2016年11月発行 / 276頁
ISBN978-4-87311-780-5
定価: 本体3,000円+税

本書は GV (旧 Google Ventures) および Google で提唱しているデザイン思考「デザインスプリント」の概念とその手順を実践的に解説。デザインスプリントではプロダクトやサービスのアイデアを短時間で作り上げ、ユーザーに示して評価してもらい、アイデア創出からプロトタイプ、ユーザーテストと評価までをわずか5日間で完了させるためのプロセスが定められています。本書では組織でデザインスプリントを実践するために必要な事柄を紹介し、多くのリソースを投入する前にプロダクトやサービスのアイデアを検討し、チームメンバー、ステークホルダー、そしてユーザーを巻き込みながら短期間でより良いユーザー体験を作り上げる方法を伝授します。



Product · Innovation



ユーザーストーリーマッピング

Jeff Patton 著
川口 恭伸 監訳
長尾 高弘 訳

2015年7月発行 / 368頁
ISBN978-4-87311-732-4 / 定価: 本体3,000円+税

本書はユーザーストーリーマッピングの作者、ジェフ・パットンが自ら開発した手法について書き下ろした書籍です。ストーリーマッピングの概要、優れたストーリーマッピングを作るためのコンセプトから、ユーザーストーリーを完全に理解する方法、ストーリーのライフサイクルの認識、イテレーションやライフサイクルごとにストーリーを使う方法まで、手法全体を包括的に解説します。製品開発、UXデザイン、業務要件定義の現場で、関係者が共通理解を持ち、使いやすく・実現可能なサービスや商品を作りたいと考えているすべての人、必携の一冊です。



カンバン仕事術

一チームではじめる見える化と改善

Marcus Hammarberg, Joakim Sundén 著
原田 騎郎、安井力、吉羽 龍太郎、
角征典、高木 正弘 訳

2016年3月発行 / 364頁
ISBN978-4-87311-764-5 / 定価: 本体3,600円+税

チームの仕事や課題を見える化する手法「カンバン」について、その導入から実践までをイラストでわかりやすく解説する書籍です。カンバンの原則や流れの管理などの入門的な事柄から、サービスクラス、マトリクスの使用、プロセスの改善など、一歩進んだ応用的な話題までを網羅的に解説します。カンバンを一から学びたい、組織で使ってみたい方に最適な一冊です。



ゲームストーミング

一会議、チーム、プロジェクトを成功へと導く
87のゲーム

Dave Gray, Sunni Brown, James Macanuff 著
野村 恭彦 監訳
武舎 広幸、武舎 るみ 訳

2011年8月発行 / 302頁
ISBN978-4-87311-505-4 / 定価: 本体2,600円+税

ゲームストーミングはゲームのアルゴリズムと視覚的效果および効用を利用してグループワークを促進させる手法・技術・行為の総称です。本書では、プロジェクト内での意思疎通、業務の簡素化、目標や日程の設定、アイデアの創出、具体的な計画の立案といった作業やプロセスを改良・改善するためのアナログゲームを80種類以上紹介しながら、ゲームストーミングの実践方法を明らかにします。日本語版では特別付録として野村恭彦氏による「フューチャーセンターでのゲームストーミング活用事例」を収録しました。



説得とヤル気の科学

一最新心理学研究が解き明かす
「その気にさせる」メカニズム

Susan Weinschenk 著
武舎 広幸、武舎 るみ 訳

2014年1月発行 / 288頁
ISBN978-4-87311-657-0 / 定価: 本体2,200円+税

人間はいつも人に何かしてほしいと思いつつながら過ごしています。商品を買ってほしい、大量に発注してほしい、もっと働いてほしい……これは仕事に限らず家庭生活においても同じです。もっと勉強してほしい、自発的に行動してほしい、家事を手伝ってほしい……本書では心理学の最新の研究結果を示しながら、人を説得しヤル気を引き出すメカニズムを科学的に解き明かします。本書で紹介するストラテジーを実践すれば、ご自身の希望に気持ちよく応じてもらうことができるようになります。「インタフェースデザインの心理学」の著者最新刊。



プロジェクト・マネージャーが知るべき97のこと

Barbee Davis 編
神庭 弘年 監修
笹井 崇司 訳

2011年11月発行 / 268頁
ISBN978-4-87311-510-8 / 定価: 本体1,900円+税

本書は世界中で活躍するプロジェクト・マネージャーによる97本のエッセイを収録した書籍です。ソフトウェア開発においてマネージャーに求められることは何か、人とチーム、さらにステークホルダーの管理、プロジェクトプロセスやプロジェクト要求、契約、国際化への対応と地理的に分散したチームの管理などについて、経験豊かなプロジェクト・マネージャーが自らの体験を踏まえて解説します。プロジェクト・マネージャーを勇気づけ、新たな気づきをもたらす一冊です。日本語版には、奥沢薫、神庭弘年、重木昭信、芝尾芳昭、富永章、初田賢司、林衛による11本の書き下ろしを収録。



プログラマが知るべき97のこと

Kevin Henney 著
和田 卓人 監訳
夏目 大 訳

2010年12月発行 / 276頁
ISBN978-4-87311-479-8 / 定価: 本体1,900円+税

人々のさまざまな思いを技術で形にするプログラマ。本書は世界中で活躍するプログラマによる97本のエッセイを収録した書籍です。プログラミングにおいてもっとも重要な事柄は何か、バージョン管理やテスト、設計原則とコーディングテクニック、また腕を磨くための勉強法などについて、経験豊かなプログラマが自らの体験を踏まえて解説します。プログラマを勇気づけ、新たな気づきをもたらす一冊です。日本語版では、小飼謙、関将俊、鋸野祐一、まつもとゆきひろ、宮川達彦、森田創、吉岡弘隆、和田卓人による10本の書き下ろしを収録。



ソフトウェアアーキテクトが知るべき97のこと

Richard Monson-Haefel 編
鈴木 雄介 監修
長尾 高弘 訳

2009年10月発行 / 246頁
ISBN978-4-87311-429-3 / 定価: 本体1,900円+税

ビジネスとプログラム両方の知識と経験が求められるソフトウェアアーキテクト。本書は世界中で活躍するソフトウェアアーキテクトによる97本のエッセイを収録した書籍です。プロジェクトにおいてもっとも重要な事柄とは何か、顧客やチーム、またコーディングやスケジューリングなどについて、経験豊かなアーキテクトが自らの体験を踏まえて解説します。ソフトウェアアーキテクトを勇気づけ、新たな気づきをもたらす一冊です。日本語版には、伊藤直也、江島健太郎、小野和俊、榊原彰、鈴木雄介、萩本順三、萩原正義、牧野友紀による11本の書き下ろしを収録。



Technical Essays · Others



ゲームクリエイターが知るべき97のこと2

NPO法人IGDA日本 小野 憲史 編

2013年8月発行 / 216頁
ISBN978-4-87311-622-8 / 定価: 本体1,900円+税

「ゲームクリエイターが知るべき97のこと」の第二弾。第一弾では、プロのクリエイターが自らの体験を踏まえて、ソフトウェアやエンターテインメント産業の未来を語ってくれました。第二弾の本書では、ゲーム開発者コミュニティ「IGDA」に集う人々の知見に触れます。コンピュータゲームの開発に携わるプロだけでなく、研究者、アナログゲーム関係者、同人ゲーム開発者、メディアほか、利害に関係なく自発的にコミュニティ活動に取り組み、さまざまな立場でゲームを支える方々が、ゲームのさまざまな側面を語ります。ゲームクリエイターのみならず、ゲームを愛するすべての人を勇気づけ、新たな気づきをもたらす一冊です。



ゲームクリエイターが知るべき97のこと

吉岡直人 編

2012年11月発行 / 224頁
ISBN978-4-87311-570-2 / 定価: 本体1,900円+税

コンピュータゲーム開発は、ソフトウェアやエンターテインメント産業の未来そのものです。そこでは、エンジニアリングとアートそしてエンターテインメントビジネスのノウハウが総合的に融合し、互いに協力しながら、また触発し合いながら世界をターゲットにした作品が生み出され続けています。しかし、開発にかかわる専門家の領域が非常に多岐に渡るため、その総合的な姿をパブリックに示す機会はなかなかありませんでした。本書は、その答えです。経験豊かなプロが自らの体験を踏まえて、ゲーム制作のさまざまな側面を語ります。ゲームクリエイターのみならず、すべてのソフトウェア開発者を勇気づけ、新たな気づきをもたらす一冊です。



プログラマのためのサバイバルマニュアル

Josh Carter 著
長尾高弘 訳

2012年8月発行 / 260頁
ISBN978-4-87311-571-9 / 定価: 本体2,200円+税

プロフェッショナルとしてこの業界で生きていくための実践を33のtipにまとめて提供します。本番システムのプログラミングや開発ツールについて心得ておくべきことなどを解説しているのはもちろんだが、コードで生活を立てるために必要なことはそれだけではありません。本書は、プログラミングの仕事にまつわるその他のすべてについて説明しようとするものです。たとえば、エンジニアリング部門のなかで仕事かどのようにまわっているか、リリースまでにコードがどのように育っていくかなど、プログラマが知っておくべきことは多岐にわたります。本書はそうしたプログラマとその仕事をとりまくあらゆることについて実践的な提案を行ないます。プログラマとしてこの業界を生き抜くための実践マニュアルです。



アート・オブ・プロジェクトマネジメント - マイクロソフトで培われた実践手法

Scott Berkun 著
村上雅章 訳

2006年9月発行 / 464頁
ISBN4-87311-299-0 / 定価: 本体3,200円+税

本書では「ものごとを成し遂げるためには何を行う（あるいは行わない）べきか」という実用的な視点からプロジェクトを捉えて、スケジュール、ビジョン、要求定義、仕様書、意思決定、コミュニケーション、トラブル対策、リーダーシップ、政治学といったさまざまな角度から考察しています。マイクロソフトで多くの巨大プロジェクトを成功へと導いてきた著者の豊富な経験とノウハウが凝縮された一冊として、マネージャやチームリーダーだけでなく、プログラマ、テスターなど、プロジェクトに関与するすべての人におすすめです。

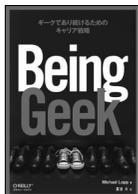


エラスティックリーダーシップ - 自己組織化チームの育て方

Roy Osherove 著
島田浩二 訳

2017年5月発行 / 288頁
ISBN978-4-87311-802-4 / 定価: 本体2,800円+税

複雑で変化の激しい問題に取り組みながら成果を出すチームとは、学習するチームであり、自己組織化されたチームです。そうした状態へとチームを導くには、どのようなリーダーシップが求められるのでしょうか。本書は「エラスティックリーダーシップ」というリーダーシップモデルをもとに、チームを学習する力のある自己組織化された状態へと育てる方法を解説します。チームをより良くする実践的なヒントが詰まっており、チームリーダーやマネージャだけでなく、チームで成果に取り組むすべての人におすすめの一冊です。日本語版では、まつもとゆきひろ氏をはじめ13名によるリーダーシップについてのエッセイを収録。



Being Geek - ギークであり続けるためのキャリア戦略

Michael Lopp 著
夏目大 訳

2011年6月発行 / 368頁
ISBN978-4-87311-499-6 / 定価: 本体2,300円+税

NetscapeやBorlandなどシリコンバレーの企業で長年働いた経験を持つ著者が、ソフトウェア開発者のキャリア形成について解説します。エンジニアが転職を考えると、何を検討し、決断するか。転職後のマネージャや同僚と関係の築き方や、エンジニアがマネージャになる際の困難とは。そしてさらなるチャレンジを考える時にすべきことは何か。組織を構成する複雑な人間関係を理解し、自身の力を最大限に発揮しながら、自分にあったキャリアと働き方を提案する本書は、ギークであり続けたいと考えるエンジニア必携の一冊です。



Team Geek - Googleのギークたちはいかにしてチームを作るのか

Brian W. Fitzpatrick, Ben Collins-Sussman 著
角征典 訳

2013年7月発行 / 228頁
ISBN978-4-87311-630-3 / 定価: 本体2,200円+税

複数のプログラマが関わる場合、優れたコードを書くだけではプロジェクトは成功しません。全員が最終目標に向かって協力することが重要であり、チームの協力はプロジェクト成功のカギとなります。本書は、Subversionをはじめ、たくさんのフリーソフトウェア開発に関わり、その後Googleでプログラマを経てリーダーを務めるようになった著者が、「エンジニアが他人とうまくやる」コツを紹介するものです。「チームを作る三本柱」や「チーム文化のつくり方」から「有害な人への対処法」までエンジニアの社会性について、楽しい逸話とともに解説します。2013年 Jolt Award 受賞作品。



エンジニアのためのマネジメントキャリアパス - テックリードからCTOまで マネジメントスキル向上ガイド

Camille Fournier 著
武倉広幸、武倉るみ 訳、及川卓也 まえがき

2018年9月発行 / 312頁
ISBN978-4-87311-848-2 / 定価: 本体2,600円+税

本書は、技術系マネージャとそれを目指すエンジニアに向けて、IT業界の管理職に求められるスキルを解説する書籍です。テックリードからCTOになった経験を持つ著者が、管理職についてエンジニアが歩むキャリアパスについて段階をおって紹介します。インタンのメンターから始まり、テックリード、チームをまとめるエンジニアリングリード、複数のチームを管理する技術部長、経営にかかわるCTOやVPと立場が変わることによって求められる役割について、それぞれの職務を定義しながらくわしく説明します。さらに管理職の採用や評価、機能不全に陥ったチームの立て直し、管理職についてからの技術力の維持など、様々なハードルを乗り越えるための考え方やテクニックを多数紹介。



Technical Essays・Others





ヘルシープログラマ
—プログラミングを楽しく続けるための健康Hack
 Joe Kutner 著
 Sky株式会社 玉川 電司 訳
 2015年7月発行 / 296頁
 ISBN978-4-87311-728-7 / 定価: 本体2,600円+税

長時間座ったまま仕事を続けるプログラマには、腰痛、手首の痛み、目の痛みや頭痛がつきものです。少しの間イスから立ち上がりたり、食生活を意識したり、体重などの数値を計測するなど、生活習慣を変えるだけで健康状態は改善します。本書は、身体を意識することの重要性やウォーキングが健康に及ぼす好影響、栄養を意識した食事、簡単なエクササイズを解説し、さらに眼精疲労や腰痛など、プログラマが直面する様々な健康問題を回避し克服するアイデアとテクニックを紹介します。日本語版では吉岡弘隆氏による「散歩とインテグレーション」を付録として収録。



リファクタリング・ウェットウェア
—達人プログラマーの思考法と学習法
 Andy Hunt 著
 武倉 広幸、武倉 るみ 訳
 2009年4月発行 / 304頁
 ISBN978-4-87311-403-3 / 定価: 本体2,800円+税

アジャイルなソフトウェア開発の実践において、プログラムの改善にリファクタリングが欠かせないのと同様に、プロジェクトを本当の意味で改善するためには開発にかかわる人間の脳(ウェットウェア)をリファクタリングすることが重要という考えのもと、認知科学、神経科学、学習理論、行動理論などを駆使し、人間の脳がどのように機能するかを明らかにします。本書で紹介するテクニックを実践すれば、読者は学習スキルおよび思考スキルを向上させて日々の生産性を20%から30%改善できると著者は言います。名著「達人プログラマー」の著者による最新刊!



Mind Hacks
—実験で知る脳と心のシステム
 Tom Stafford, Matt Webb 著
 夏目大 訳
 2005年12月発行 / 440頁
 ISBN4-87311-271-0 / 定価: 本体2,800円+税

最新の脳科学を基にした解説と簡単な実験で、脳と心のはたらきを知る、まったく新しい脳の本です。本書では長い間かけて進化してきた脳のはたらきを、Webサイトの動画や身体を使った「ハッキング」で明らかにします。脳がどのように自分を「ごまかして」いるのか、それを知ったとき、世界はまったく違うものに見えるでしょう。自分の頭のなかでは何が起きているのかを知りたい方、心の成り立ちを知り、その知識を仕事に役立てたい方におすすです。池谷裕二氏推薦。



Mindパフォーマンス Hacks
—脳と心のユーザーマニュアル
 Ron Hale-Evans 著
 夏目大 訳
 2007年8月発行 / 396頁
 ISBN978-4-87311-337-1 / 定価: 本体2,800円+税

脳のはたらきや仕組みを説いた「Mind Hacks」に続く本書は、脳の実践的な使い方を解説する、言わば「あなたの脳の取扱説明書」です。「記憶」「情報の処理」「創造力」「意志決定」「コミュニケーション」「明晰さ」など、日常生活の重要なテーマを中心に様々な実践テクニックを紹介。脳に眠っている驚くべき能力を引き出します。



カンフーマック
—猛獣を飼いならす310の技
 Keir Thomas 著
 武倉 広幸 訳
 2012年10月発行 / 352頁
 ISBN978-4-87311-582-5 / 定価: 本体2,800円+税

OS Xを徹底活用するためのtip集。あまり知られていない設定や隠された設定を変えてアプリを効率的に利用する方法、標準装備されたアプリやツールを限界まで使い倒す方法、設定を徹底的にアレンジして自分の理想のシステムにMacを調整する方法などを、手軽に試せる310個の技、ヒント、ハックとして収録しています。本書に収録されているテクニックをマスターすれば、究極のMacユーザーになって仕事を「早く」「賢く」そして「楽しく」こなす、Macライフをさらに充実したものに変わられます。Snow Leopard(10.6)、Lion(10.7)、Mountain Lion(10.8)で動作の可否を検証しました。



入門 Unix for OS X 第5版
 Dave Taylor 著
 酒井 皇治 訳
 2013年10月発行 / 312頁
 ISBN978-4-87311-644-0 / 定価: 本体2,400円+税

ロングセラー書の改訂第5版。OS Xで初めてUnixに触れる人にとって必要な情報は何かを簡潔にまとめた、Macユーザにとっても敷居が高くならないUnixコマンドの解説書。Unixシステムでよく使われるコマンドを網羅的に解説します。コマンド例を示しながら詳しく丁寧に説明しているので、読者はターミナルアプリを操作し実際にコマンドを試しながらUnixの基礎を学ぶことができます。本書を読み進めながらUnixのさまざまな機能に触れアプリケーションを探求することで、Unixコマンドを自然に使いこなせるようになります。



PDF 構造解説
 John Whittington 著
 村上 雅章 訳
 2012年5月発行 / 248頁
 ISBN978-4-87311-549-8 / 定価: 本体2,200円+税

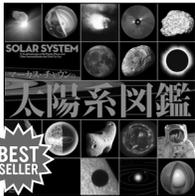
PDFの仕組み、構造を詳しく解説。PDFの技術的背景が理解でき、PDFをより柔軟かつ有効に活用する上で役に立つヒントを提供しています。日本語版独自に、新たに「第6.5章 日本語の取り扱い」を、さらにJavaScriptを使ってPDFを操作する方法を紹介する「付録A JavaScriptの埋め込み」と、電子書籍としてPDFを活用する上で役に立つ「付録B 電子書籍に便利なツール集」を追加。ロングセラー「PDF Hacks」のコンパニオンブックとして、結果をPDFに出力するアプリケーション開発の担当者、PDFについてより深く知りたいユーザ等に最適の一冊です。



Excel Hacks 第2版
—プロが教える究極のテクニック140選
 David Hawley, Raina Hawley 著
 羽山博 監訳
 日向あおい 訳
 2007年11月発行 / 396頁
 ISBN978-4-87311-347-0 / 定価: 本体2,900円+税

究極のExcel活用術を紹介するベストセラー書「Excel Hacks」の改訂版。第2版の本書は、前版で紹介したHackの内容を最新のものにアップデートし、使えなくなった古いHackを削除。新たにHackを追加してトータル140個のHackで構成されています。Excel 97、2000、XP、2003、2007対応です。本書では使用するExcelのバージョンをHackごとに明記しているので、自分が使っているバージョンのExcelでそのHackが利用可能かどうかひと目でわかります。





マーカス・チャウンの太陽系図鑑

マーカス・チャウン 著
糸川洋 訳

2012年4月発行 / 224頁
ISBN978-4-87311-516-0
定価：本体3,400円＋税

私たちの星・地球が属する太陽系のすべてを、その中心である太陽から、そして最も外側に位置する「オールトの雲」まで詳細に解説する書籍です。NASAや各国宇宙機関から提供された400点を超える写真には、宇宙探査機によって撮影されたものや、肉眼では見ることができない各種センサーが捉えた画像も含まれ、それらは読者が太陽系に持つイメージをまったく新しいものにするものでしょう。また、サイエンスライターとして豊富な著作を持つ著者が、最新の知見をもとに執筆した各天体の驚くべき特徴や、人類による発見・探査のストーリーも本書の大きな魅力です。各種データや図解も豊富に掲載し、宇宙に興味を持つすべての読者にお楽しみいただけます。



カーハッカーズ・ハンドブック

—車載システムの仕組み・分析・セキュリティ

Craig Smith 著
井上博之 監修
自動車ハッククラブ 訳

2017年12月発行 / 312頁
ISBN978-4-87311-823-9 / 定価：本体3,200円＋税

本書は、複雑な電子機器とコンピュータシステムを備えた現代の自動車が、どのような仕組みで動作しているかを、より深く知りたい読者（ハッカー）のための書籍です。自動車の有威モデルの紹介にはじまり、CANバスをはじめとしたさまざまなバスネットワークを解説、さらにCANバスのリバーエンジニアリングを行います。そしてECUをハッキングするための基礎的な知識と具体的なハッキングの手法も紹介。車載インフォテックシステムや車車間通信についても解説した上で、そこまでに紹介した方法を用いて発見した脆弱性を攻撃するツールを実際に作成。攻撃のリスクや問題点に対する充分な知識を得た上で、読者がそれらに対応することを可能にします。



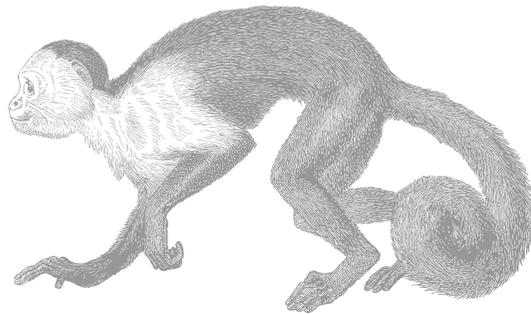
イプシロン・ザ・ロケット

—新型固体燃料ロケット、誕生の瞬間

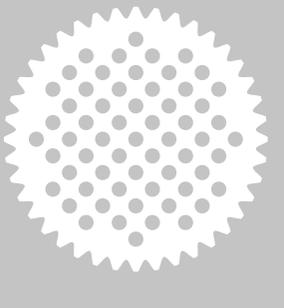
西澤丞 写真

2013年11月発行 / 112頁
ISBN978-4-87311-639-6
定価：本体2,500円＋税

新型ロケット製造の過程を、圧倒的な迫力で捉えた写真集！ JAXAをはじめ製造メーカー各社の協力のもと、これまで部外者が立ち入ることのできなかったロケット製造現場の生の姿を撮影。町工場における部品製作にはじまり、艦装、各種の試験、衛星の開発、輸送から、射点における組み立て、打ち上げまで、その全貌を150点を超える写真で紹介する。さらに、プロジェクトマネージャの森田泰弘氏をはじめ、イプシロンに携わった方々の開発にかけた想いや、巨大プロジェクトを支える秘訣を語ったインタビューも収録。



Make:



私たちはみなメイカーだ

—メイカーが変革する教育、仕事、社会、そして自分自身

Dale Dougherty, Ariane Conrad 著
金井哲夫 訳

2017年8月発行 / 416頁
ISBN978-4-87311-812-3 / 定価：本体2,400円＋税

本書は、雑誌「Make:」やイベント「Maker Faire」によってメイカームーブメントを牽引してきた著者による初めての書籍です。DIYとハッキングの「交差点」から生まれた、このムーブメントを誰よりも深く知る著者が、これまで知り合ったメイカーたちの経験と発言を通して、彼らがコミュニティ、学び方、働き方、そして自分自身をどのように作り変えていったのかを紹介し、「アマチュア」という存在が社会の中で持つ意味を考えます。消費者からメイカーへ、世界は着実に変化しています。その変化がどんな人にも恩恵をもたらすことを、本書によって実感することができるでしょう。



Makerムーブメント宣言

—草の根からイノベーションを生む9つのルール

Mark Hatch 著
金井哲夫 訳

2014年7月発行 / 268頁
ISBN978-4-87311-680-8 / 定価：本体2,200円＋税

本書は、レーザーカッター、CNCミリングマシン、3Dプリンターなどの工作機械や、CADソフトウェアなどを備えた会員制工房（メイカースペース）として知られる「TechShop」のCEOによる書籍です。まったく製造業に関わりがなかった人々が、持って生まれた創造性と「民主化された」工具、無理なく自由にできる時間と資金を活用して、アイデアを形にし、ハードウェアスタートアップとして起業したり、余暇を活かしたビジネスを立ち上げるなどして、それぞれの望みに合った成功を手に入れる様子を紹介。また、クラウドファンディングや大企業とMakerの関わりなど、Makerムーブメントを支える環境についても解説します。日本語版では、小林茂氏に解説を寄稿していただきました。



物を作って生きるには

—23人のMaker Proが語る仕事と生活

John Baichtal 著
野中モモ 訳

2015年12月発行 / 304頁
ISBN978-4-87311-747-8 / 定価：本体2,200円＋税

本書は、物を作ることにによって生活を立てているMakerによるエッセイおよびインタビュー集です。登場するMakerが作る物は、エレクトロニクスキット、家具、玩具、さらにハッカーのための共有スペースまで幅広く、その目的や規模もさまざまです。しかし、共通しているのは、自分に一番適したやり方を自分の頭で考え抜き、そのアイデアを実際に手を動かして実現していること。いくつかのエッセイでは製造や販売などに関する実践的なノウハウも紹介されています。日本語版では、ヒゲキタ、乙幡啓子、山田斉（工房Emerger）、テクノ手芸部、石渡昌太（機楽）、湯前裕介（ホットプロシード）の各氏によるエッセイとインタビューを追加しました。



Make:





ギークママ

—21世紀のママと家族のための実験、工作、冒険アイデア

Natania Barron, Kathy Cecerri,
Corrina Lawson, Jenny Williams 著
堀越 英美、星野 靖子 訳

2013年10月発行 / 280頁
ISBN978-4-87311-636-5 / 定価: 本体2,200円+税

コミック、SF、サイエンスなど、幅広いテクノロジーや空想の世界を愛し、我が子と分かち合いたいと思っている「ギーク」なママと家族のための書籍です。その中心は、家庭にある素材を使ってすぐに楽しめるユニークな実験・工作・体験活動。紙コップで作った要塞をスーパーヒーローになりきってこぼれみじんじんにすることや、ホラー小説の作文、親子で楽しむテーブルトークRPG、電子レンジでプラズマ発光、フィボナッチ数列と黄金比を取り入れたアクセサリー作りなど、その内容はユニークなものばかり。さらに、子どもの成長にスーパーヒーローの果たす意味、非オタクのママ友とのつきあい方、子どもに夕飯作りを任せるための成功戦略など、先輩ギークママからのアドバイスも多数掲載しました。



生き物としての力を取り戻す 50の自然体験

—身近な野あそびから森で生きる方法まで

カシオ計算機株式会社 監修
株式会社Surface&Architecture 編

2018年7月発行 / 236頁
ISBN978-4-87311-842-0 / 定価: 本体2,200円+税

子供から大人まで誰でも試してみたい自然体験の数々を紹介! 自然の面白さとは何でしょうか? 目を見張る。心が躍る。ほっとする。自然の中には、心が動く体験がたくさんあります。こんな体験のなかで、人はふたたび自然の一部となり、失ってしまった「生き物としての力」を取り戻してのりのかもれませぬ。本書は、これまでもとはひと味違う自然体験のアイデア集です。身近な公園で楽しめるものから森の中で生きる方法まで、感性や心の野生を取り戻す幅広い自然体験を紹介しています。33人のスペシャリストと、生き物としての力を取り戻す体験をしに出かけましょう。



ティンカリングをはじめよう

—アート、サイエンス、テクノロジーの交差点で作って遊ぶ

Karen Wilkinson, Mike Petrich 著
金井 哲夫 訳

2015年6月発行 / 228頁
ISBN978-4-87311-726-3 / 定価: 本体2,800円+税

「ティンカリング」とは、家庭材道具を修理してまわった流しの修理屋(ティンカー)を語源に持つ言葉で、さまざまな素材や道具、機械を「いじくりまわす」こと。本書は、体験型科学博物館として知られる「エクスプロラトリウム」のメンバーと、そこに集うMakerがティンカリングした22点の作品について、その背景、使われている手法、初心者向けの簡単な作り方を解説します。それぞれの作品は、扇を使った空撮、光で空中に描くアート、塩をたっぷり入れた粘土で作る電子回路、ウェアラブルな電子回路など、自分でも作ってみたい!と思うものばかり。作ることが好きな人なら誰でも楽しめる書籍です。



「もの」はどのように つくられているのか?

—プロダクトデザインのプロセス事例

Chris Lefteri 著
田中 浩也 監訳
水原文 訳

2014年5月発行 / 300頁
ISBN978-4-87311-677-8 / 定価: 本体3,000円+税

本書は、プロダクトデザインを学ぶ人のためにさまざまな工業製品の製造手法を、豊富な図解と写真とともに解説する書籍です。紹介する技法は、ガラス吹きなどの伝統的な技術から、射出成形などの大量生産の基礎となった技術、さらにCNC切削加工やステレオリソグラフィ(光造形)などのデジタルファブリケーション技術まで多岐にわたります。各項目は、代表的なプロダクト、原価、加工速度、精度などが紹介され、リファレンスのように使用することも可能です。ものづくりの創造的なプロセスを知ることで、自分のイメージを形にする際のアイデアの素にしたいと考えるMakerにもおすすめです。



退屈をぶっ飛ばせ!

—自分の世界を広げるために本気で遊ぶ

Joshua Glenn, Elizabeth Foy Larsen 著
大網 拓真、渡辺 圭介 訳

2018年5月発行 / 348頁
ISBN978-4-87311-839-0 / 定価: 本体2,500円+税

自分自身にとって意味のある人生を作りたいと考えている10代の青少年のための書籍です。その内容は「すぐに大人にほめさせない」「学校に行かないで学ぶ」「ADHDの子どものメッセージ」など、成長の過程で必要なことが書かれたエッセイから、「文章を書くためのエクササイズ」「批評する方法を身につける」「スニーカーをデコる」「クッキーの焼き方を通して科学実験を学ぶ」「政治家に自分の考えを伝える」「ガレージセールでお金を稼ぐ」「自分で自転車を修理する」「ゲームデザインを学ぶ」など、自己表現、社会活動、DIYに関連したハウトゥまで幅広く、これらを知り、体験することで、企業が提供する出来合いの娯楽ではない、本当に夢中になれることを自分で見つけることができるでしょう。



子どもが体験すべき 50の危険なこと

Gever Tully, Julie Spiegler 著
金井 哲夫 訳

2011年5月発行 / 184頁
ISBN978-4-87311-498-9 / 定価: 本体2,000円+税

本書は、さまざまな分野から選んだ50の活動を通して「本当の危険を見きわめる力」と「それに対処する力」を身につけるための書籍です。「ナイフを使う」「目かくして1時間過ごす」「強風の中で手作り風をあげる」「やりを投げる」「ミツバチの巣を探る」「車を運転する」「指を瞬間接着剤でくっつける」などの活動を親子で行うことで、道具を使う技術、とっさの際の身体の使い方、テクノロジーと社会の仕組みなどに関して、体験にもとづいた知識を得ることを可能にします。大人の読者にとっても、子供のころの感覚を取り戻したり、気づかないうちに設けていた制限に気づくためのきっかけになることでしょう。



作ることで学ぶ

—Makerを育てる新しい教育のメソッド

Sylvia Libow Martinez, Gary Stager 著
阿部和広 監修
酒匂 寛 訳

2015年3月発行 / 400頁
ISBN978-4-87311-720-1 / 定価: 本体3,000円+税

本書は、教育の新しい潮流として注目されている「STEM教育」や「プログラミング教育」に携わる教育者のための書籍です。まずは基礎編として、テクノロジーを活用した教育の歴史と「構築主義」などの教育理論、学習のためのデザインモデルを解説。その上で実践編として、Arduino、Raspberry Pi、3Dプリンター、Scratchなどのハードウェア、ソフトウェア双方の学習素材の紹介、授業を行うための環境の整備、カリキュラムの作成と評価の方法、生徒との関わり方などを詳しく解説し、新しい分野に取り組もうとする教育者をサポートします。企業内ラボ、Makerスペースの運営者にもおすすめです。日本語版では、阿部和広氏による日本国内の情報を追加しました。



Fab

—パーソナルコンピュータから パーソナルファブリケーションへ

Neil Gershenfeld 著
田中 浩也 監修
糸川 洋 訳

2012年11月発行 / 264頁
ISBN978-4-87311-588-7 / 定価: 本体2,300円+税

本書は、MITビット・アンド・アトムズセンター所長の著者による「ものづくりのデジタル化」と「パーソナルファブリケーション」を解説する書籍です。インド、ポストン、ノルウェー、カナダなどにおいて、ものづくりとは縁のなかった人々が、自分だけが必要としているものをどんな方法で作ったのか、先進的な事例を紹介。デジタルデータを物体に変換するための2つの手法(減産的技法、加算的技法)や、プログラミング、計測技術、通信技術など、新しいものづくりに必要な技術の解説と合わせて、パーソナルコンピュータの登場に匹敵するこのムーブメントの可能性を明らかにします。



Make:



FabLife

—デジタルファブ리케이션から生まれる「つくりかたの未来」

田中浩也 著
2012年6月発行 / 224頁
ISBN978-4-87311-555-9 / 定価: 本体2,200円+税

採用

本書は、工業機械の小型化、デジタル化(デジタルファブ리케이션)と、ネットワークでつながる個人が生んだムーブメント「工業の個人化(パーソナルファブ리케이션)」について、ファブロボジャパンの発起人がはじめて綴る書籍です。MITメディアラボの人気授業「(ほぼ)なんでもつくる方法」体験記と、インド、ポストン、アムステルダム、鎌倉、つくばなど世界各地のファブロボのユニークな活動の様子を中心に、このムーブメントの最前線を紹介。エンジニア、デザイナー、アーティスト、ハッカーなど多様な人々が支持し、成長を続けるこのムーブメントについて知りたい、参加したいと考えるすべての読者におすすめします。



Cooking for Geeks 第2版

—料理の科学と実践レシピ

Jeff Potter 著
水原文 訳
2016年12月発行 / 504頁
ISBN978-4-87311-787-4 / 定価: 本体3,400円+税

BEST SELLER

ギーク、エンジニア、プログラマー、そして料理を深く知りたい読者のための書籍です。味(塩味、甘味、酸味、苦味、うま味など)を構成する物質や、食材に含まれるタンパク質、脂質の種類に応じた最適な調理方法(温度×時間)など、料理の背景にあるサイエンスを詳しく解説。これらを知ること、いつもの料理はよりおいしくなり、まったく新しいレシピを生み出すヒントになり、さらにお店の料理を深く楽しむことも可能になります。朝食、メインディッシュ、そしてデザートまで、100を超えるユニークなレシピと、シェフ、研究者、パティシエなどのインタビューも掲載。第2版では、話題の「真空調理法」についても詳しく解説を行います。



発酵の技法

—世界の発酵食品と発酵文化の探求

Sandor Ellix Katz 著
水原文 訳
2016年4月発行 / 524頁
ISBN978-4-87311-763-8 / 定価: 本体3,600円+税

BEST SELLER

本書は、発酵の基本と多様な発酵食品の製法を、野菜、ミルク、穀物、豆類、肉、魚などの食材別に解説した書籍です。さまざまな文献や各地の発酵愛好家から寄せられた情報をもとに、著者が実際に作って学んだプロセスを紹介し、取り上げている発酵食品は、ザワークラウト、キムチ、ヨーグルト、ケフィア、テンペ、ビール、みそ、納豆などのよく知られたものから、中南米、アフリカのものまで幅広く、その多様性と根底にあるいくつかのシンプルなパターンに驚かされるはず。微生物と人間の関係に関する新しい見方や、発酵食品を扱うスモールビジネスに役立つ実践的なノウハウも解説。



マイクロシェルター

—自分で作れる快適な小屋、ツリーハウス、トレーラーハウス

Derek Diedricksen 著
金井哲夫 訳
2017年5月発行 / 260頁
ISBN978-4-87311-803-1 / 定価: 本体2,600円+税

狭小建築プロジェクトは、材料も少なく済み(捨てられた材料の再利用も可能)、失敗にも寛容という特徴を持っています。本書「マイクロシェルター」は、これまで机上に乗る作品を作ってきた読者を「自分の居場所を自分で作る」という、まったく新しい世界へと誘う書籍です。実際に生活できる小さな家(タイニーハウス)、世の中のわずらわしいことから逃れるための一時的な隠れ家、ツリーハウス、移動式の家(トレーラーハウス)など、狭いスペースを有効に使うための驚くようなアイデアが盛り込まれた50を超えるプロジェクトをフルカラーで紹介し、読者の想像力と独立心を刺激します。狭小建築に最適な工具の選び方や低コストの部屋の飾り方など、実践的な情報も紹介しています。



Amazing Science

—驚きのエンターテインメントサイエンス工作25

Stephen Voltz, Fritz Grobe 著
高橋信夫 訳
2015年5月発行 / 200頁
ISBN978-4-87311-723-2 / 定価: 本体2,600円+税

本書は、YouTubeで大きな話題を集めた「コーラ&メントス」間欠泉の動画を作成したチームによる25の科学実験・工作を集めた書籍です。本書の特徴は、人をあっと驚かせるような素晴らしいトリックと、「なぜそうなのか」に関する科学的な説明を両立していること。その内容は、コーラ&メントス間欠泉の方法と原理はもちろんのこと、その発展形のコーラ&メントス駆動ミニロケットカー、大量の付箋紙で作る「滝」、永久に飛び続ける紙飛行機、風船を通り抜ける針、空気砲、プロワーで作るホバークラフトなど、簡単なものから大がかりなものまで皆で楽しめる実験が25本。ほとんどの実験・工作は、すぐに手に入る文具や日用品が主な材料なので、気軽に試せることも大きな魅力です。



Mad Science

—炎と煙と轟音の科学実験54

Theodore Gray 著
高橋信夫 訳
2010年5月発行 / 240頁
ISBN978-4-87311-454-5 / 定価: 本体2,800円+税

BEST SELLER

科学の歴史では、数多くのアマチュアサイエンティストが自宅の地下室や作業場で実験を行い、驚くべき成果をあげてきました。本書「Mad Science」はその伝統を継ぎ、エクストリーム(過激)な実験を通して、科学の原理と楽しさを伝える書籍です。すべての実験はプロの写真家によって撮影され、読者は「オレオクッキーを燃料にしたロケット」「コップ一杯の水と電池で水素を作る方法」「シャボン玉爆弾」「雪の結晶を永久保存する方法」など、54本の実験の決定的な瞬間を安全に楽しむことができます。十分な経験を持つ読者なら、実験を実際に行うことも可能です。



Mad Science 2

—もっと怪しい炎と劇薬と爆音の科学実験

Theodore Grey 著
高橋信夫 訳
2014年3月発行 / 188頁
ISBN978-4-87311-666-2 / 定価: 本体2,800円+税

本書は、大きな反響を呼んだ「Mad Science」の続編です。科学に関して深い知識と愛情を持つ著者が考案した実験を35本収録。劇的な瞬間を捉えた美しい写真とウィットに富んだ文章で、科学の原理と本当の面白さを読者に伝えます。その内容は、スプレー缶で自転車のロックを凍結破壊したり、砂糖や七面鳥を爆発させるなどの過激なものや、空中にアルミ箔の船を浮かべ、想像を超えた光景を作り出すものなどユニークなものばかり。液体窒素や溶けた鉛に手を入れるなど、体を張ったスリリングな実験が多いことも特徴です。LED、サイリウム、切り株除去剤など、日常用品を使った実験から、身近で役立つ科学の原理も知ることができます。



ハンダづけをはじめよう

Marc de Vinck 著
テクノ手芸部 監訳
鈴木英倫子 訳
2018年8月発行 / 156頁
ISBN978-4-87311-852-9 / 定価: 本体1,400円+税

NEW!

本書は、エレクトロニクス(電子工作)初心者向けのハンダづけ入門書です。独学で電子工作を学ぶ読者を対象に、さまざまなハンダづけの手法の紹介に始まり、ハンダごてやハンダなど必要な道具の選び方、そして実際のハンダづけの手順、失敗した際の対処法まで、詳しく解説を行い、初めてのハンダづけへの不安を取り除きます。さらに上級者のためには、表面実装部品のハンダづけ方法も解説。日本語版ではテクノ手芸部によるオリジナル作例(紙箱で作るハンダの煙吸い取り器、暗くなるとほんのり光る小さなライト)を追加しました。



Make:





エレクトロニクスをはじめよう

Forrest M. Mims III 著
斉田一樹 監訳
鈴木英倫子 訳

2018年2月発行 / 192頁
ISBN978-4-87311-827-7 / 定価: 本体2,000円+税

本書は、エレクトロニクス(電子工作、電子工学)初学者のための入門書です。電気の基礎から、スイッチ、抵抗、コンデンサーなどの基本的な電子部品、ダイオード、トランジスタなどの半導体、そしてデジタルICなどについて、その原理と基本的な使い方を紹介しています。原書は1983年に出版、手書きの文字とイラストの親しみやすいスタイルで、今でも変わらないエレクトロニクスの基本原則が丁寧に語られ、130万部を売り上げました。そして現在でも多くの読者に愛用されています。最終章にはシンプルで理解しやすい100の電子回路を掲載しました。



Make: Electronics 一作てわかる電気と電子回路の基礎

Charles Platt 著
鴨澤真夫 訳

2010年11月発行 / 344頁
ISBN978-4-87311-477-4 / 定価: 本体3,000円+税

本書は「発見による学習」というプロセスを通じて基本を学ぶ、新しいエレクトロニクス入門書。「電気を舌で味わう」「電子部品の分解」「LEDを焼き切る」などの実験や、侵入アラーム、反射速度計測タイマー、ロボットカーなどの製作を通じ、退屈になりがちな学習をより深く心に残る「体験」にします。また本書では、ホビーとしてのエレクトロニクス(電子工作)を楽しむための実践的なアドバイス、さまざまな法則や電子部品にまつわる数多くのコラムも多数掲載。入門者にかぎらず、中・上級者にも新たな発見があることでしょう。



Making Things Move 一動くモノを作るためのメカニズムと材料の基本

Dustyn Roberts 著
岩崎修 監修
金井哲夫 訳

2012年3月発行 / 320頁
ISBN978-4-87311-536-8 / 定価: 本体2,700円+税

動く機械を自分の手で作るには、大きな満足がともないます。本書は、デザインやアートを学ぶ学生向けの講座がもとになった、動くモノを作りたいと考えている方のためのメカニズム入門書です。機械に関する知識がほとんどない読者を対象に、ネジや歯車など基本的な機械要素とその背景にある物理法則、材料の特性、部品の結合方法、トルク、エネルギーなどについてわかりやすく説明し、その後、モータの制御や各種の要素を組み合わせたメカニズムについて解説します。解説を読み、実際に手を動かしてネジ3本挿入動力自動車やDIYモータなどの作例(プロジェクト)を作ること、メカニズムの基本を身に付けられるでしょう。



Make: Analog Synthesizers

Ray Wilson 著
斉田一樹/株式会社コログ 監訳
小池実、高橋達也 訳

2017年3月発行 / 180頁
ISBN978-4-87311-751-5 / 定価: 本体3,000円+税

最近アナログシンセサイザーの音をシミュレートするスマートフォンアプリが、多数登場しています。しかし実際の電子回路から生まれる暖かみのある音案に真の意味で取って代わることはできません。本書は基礎的な電子工学の知識を持った読者を対象にしたアナログシンセサイザー自作のための書籍です。まずは、必要な工具や測定機器の紹介にはじまり、アナログシンセサイザーを構成するモジュールの働きを詳しく解説。後半では、著者オリジナルの「ノイズトaster」の製作を行います。さらにコンピューターを接続したマルチトラックの音楽制作も紹介。付録では、アナログシンセサイザーのモジュールで頻繁に使用される回路も多数解説し、それらに応用することも可能にします。



Raspberry Piをはじめよう 第3版

Matt Richardson, Shawn Wallace 著
水原文 訳

2018年3月発行 / 200頁
ISBN978-4-87311-831-4 / 定価: 本体2,000円+税

本書は、全世界で多くのユーザーの支持を集めているシングルボードコンピューター「Raspberry Pi」の入門書です。ハードウェアの概要、必要な周辺機器、Linuxの基礎、Pythonプログラミングの基本を解説しています。さらに、Arduinoとの連携、GPIOの使い方、ウェブカメラの活用、インターネットからのデータの取得、Raspberry Piをウェブサーバにする方法なども紹介。第3版ではRaspberry Pi 3に対応しているほか、用途別の多様なディストリビューションや、アナログ入出力についても強化しています。



Raspberry Pi クックブック 第2版

Simon Monk 著
水原文 訳

2017年8月発行 / 448頁
ISBN978-4-87311-811-6 / 定価: 本体3,600円+税

本書は、全世界で多くのユーザーの支持を集めているマイコンボード「Raspberry Pi」を使いこなすためのレシピ集です。ハードウェアの基本、オペレーティングシステムの使い方、ネットワーク接続、Pythonプログラミングの基本を紹介した上で、実際の作品製作に必要な、高度なPythonプログラミング、GPIO(汎用出力)、モーター、センサー、ディスプレイなどの使い方へと解説を進めていきます。247本収録された「レシピ」には、すぐに使えるサンプルコードや回路図を豊富に盛り込みました。さらに、コンピュータビジョンによる顔検出や動き検出、センサーとインターネットを組み合わせたIoTの例、Arduinoとの連携についても詳しく解説しています。



micro:bitではじめるプログラミング 一親子で学べるプログラミングとエレクトロニクス

スイッチエデュケーション編集部 著

2017年11月発行 / 188頁
ISBN978-4-87311-813-0 / 定価: 本体2,000円+税

micro:bitは、イギリス生まれのSTEM教育用マイコンボードです。英国放送協会(BBC)が主体となって開発したこのボードには、ボタンスイッチ、LED、加速度センサー、光センサー、地磁気センサー、温度センサー、BLE(Bluetooth Low Energy)などが搭載されており、これ1つでさまざまな動きを表現できます。また、ブラウザ上でブロックを組み合わせるだけでプログラムを作れるので、子どもでもかんたんにプログラミングを習得することができます。本書では、はじめてマイコンボードに触れる小学校高学年以上を対象に、ハードウェアの基本からプログラミングのしかた、さまざまな作品の作り方をていねいに解説。親子で学べるプログラミングとエレクトロニクスの入門書にぴったりの一冊です。



Prototyping Lab 第2版 一「作りながら考える」ための Arduino実践レシピ

小林茂 著

2017年11月発行 / 496頁
ISBN978-4-87311-789-8 / 定価: 本体3,800円+税

本書は、Arduinoを使った新しいものづくりの実践を目的とした書籍です。その中心は「距離を測る」「動きを検出する」「光(RGB LED)をコントロールする」「DCモータをコントロールする」「サウンドを再生する」「無線で接続する」などの目的ごとに、すぐに使える35本のレシピ(線図+サンプルコード)をまとめたクックブック。電子回路とArduinoの基礎も解説し、読者のアイデアを実現することをサポートします。第2版では、Bluetooth LEによる無線通信やウェブサービスとの連携を扱った章とArduinoとRaspberry Piを組み合わせた自律型2輪ロボットの作例を追加。さらにArduinoをベースにプロトタイプが作られたさまざまなプロダクトの事例を紹介しています。





Arduinoをはじめよう 第3版

Massimo Banzi, Michael Shiloh 著
船田巧 訳

2015年11月発行 / 260頁
ISBN978-4-87311-733-1 / 定価: 本体2,000円+税

Arduino (アルドゥイーノ) は、プロトタイピングのためのオープンソースのプラットフォーム。安価なハードウェアと使いやすい開発環境を組み合わせることで、電子工作の経験がない人でも容易にインタラクティブなオブジェクトを作ることが可能になります。本書では、開発者自身が、Arduinoの哲学、ハードウェア、ソフトウェアの基礎を解説し、誰にでもできる簡単なチュートリアルを行います。日本語版ではリファレンスを付録として加えました。第3版ではArduino Leonardoに関する章と、リアルタイムクロック、温度・湿度センサ、そしてリレーを使った、より規模の大きい作例を追加しています。

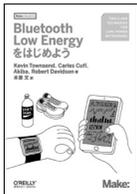


Processingをはじめよう 第2版

Casey Reas, Ben Fry 著
船田巧 訳

2016年9月発行 / 284頁
ISBN978-4-87311-773-7 / 定価: 本体2,000円+税

Processingは、イメージ、アニメーション、インタラクティブなグラフィックスをプログラムするためのオープンソースのプログラミング言語です。すぐに結果が確認できることから、プログラミング入門として優れています。開発者自身が執筆した本書では、シンプルな図形の描画にはじまり、変形、インタラクティブな動き、関数を使ったプログラム、さらにArduinoを使ったセンサーのデータの可視化まで、わかりやすく順を追って解説します。日本語版では付録としてクイックリファレンスを掲載。第2版では、Processing 3.Xに対応し、データビジュアライゼーションの章などが追加されました。



Bluetooth Low Energyをはじめよう

Kevin Townsend, Carles Cufi, Akiba, Robert Davidson 著
水原文 訳

2015年2月発行 / 200頁
ISBN978-4-87311-713-3 / 定価: 本体2,300円+税

Bluetooth Low Energy (BLE) は、低コスト、低消費電力などを目的に開発された無線技術です。本書では、モバイルアプリケーション開発者と組み込み技術者を対象に、BLEのデータ構造や、デバイスが相互に通信する方法などについて、質の高い情報を提供します。まず、プロトコルの基本を紹介し、次にBLEの理解に欠かせないGAP (汎用アクセス・プロファイル) とGATT (汎用アトリビュート・プロファイル) について丁寧に解説。開発プラットフォーム、デバッグツール、アプリケーション設計ツールの紹介を行った上で、実際のAndroid、iOS、組み込みデバイスの開発についてステップバイステップで解説します。



XBeeで作るワイヤレスセンサーネットワーク

Robert Faludi 著
小林茂 監訳
水原文 訳

2011年12月発行 / 348頁
ISBN978-4-87311-530-6 / 定価: 本体3,200円+税

本書は、無線によるセンサーネットワークの構築に興味がある方や、無線を利用して実現したい作品のアイデアを持っているハードウェアハッカー、デザイナー、アーティストのための無線ネットワークの入門書です。省電力に優れたZigBee規格の無線機器のなかで、最も使いやすく豊富な機能を持つXBee無線モジュール (シリーズ2) を対象に、ハードウェアの選び方、最初の設定、ArduinoやProcessingと組み合わせる方法などの基本を詳しく解説します。作例も、シンプルな2台の機器の通信から、スケラブルなメッシュネットワーク、さらにクラウドサービスとの連携まで幅広く、それらを通してXBeeの機能を身につけることが可能になります。付録にはXBeeコマンドリファレンスも掲載しました。



Make: Technology on Your Time Volume 01 ~ 12

オライリー・ジャパン 編

2006年8月~2012年11月発行 / 172 ~ 192頁
各定価: 本体1,500円+税

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------------|
| Volume 01 / ISBN4-87311-298-2 | Volume 02 / ISBN978-4-87311-318-0 |
| Volume 03 / ISBN978-4-87311-338-8 | Volume 04 / ISBN978-4-87311-360-9 |
| Volume 05 / ISBN978-4-87311-379-1 | Volume 06 / ISBN978-4-87311-401-9 |
| Volume 07 / ISBN978-4-87311-411-8 | Volume 08 / ISBN978-4-87311-421-7 |
| Volume 09 / ISBN978-4-87311-433-0 | Volume 10 / ISBN978-4-87311-457-6 |
| Volume 11 / ISBN978-4-87311-491-0 | Volume 12 / ISBN978-4-87311-556-6 |

自由な発想でテクノロジーを使いこなすMakerのためのテクノロジー系DIY工作専門誌。各巻、本国の本誌から選りすぐられた記事に日本オリジナル記事を加え、魅力的な特集とプロジェクトが満載のマガジンスタイルの書籍になっています。本文オールカラー。



Make:

Maker Faire®

>> Web サイト
<http://makezine.jp/events>



Maker (メイカー) が集うテクノロジーと物作りのお祭り

Maker Faireは、地上最大の (DIYの) 展示発表会です。家族で楽しめる、発明と創造に役に立つ情報がいっぱいの展示会であり、Makerムーブメントのお祭りです。そこは人々が自分で作った物を見せ合う場所であり、自分が学んだことをシェアする場所でもあります。日本では主に東京「Maker Faire Tokyo」と、そのほか岐阜県大垣市「Ogaki Mini Maker Faire」や京都「Maker Faire Kyoto」で開催しています。

■ 本カタログに掲載していないタイトルもあります。全てのタイトルは、オライリー・ジャパンのホームページをご覧ください。



Team O'Reilly

取扱書店一覧

(2018年10月現在)

■北海道

札幌市中央区	紀伊國屋書店札幌本店	011-231-2131
	MARUZEN & ジュンク堂書店札幌店	011-223-1911
	三省堂書店札幌店	011-209-5600
札幌市北区	コーチャンフォー新川通り店	011-769-4000
	ヨドバシカメラマルチメディア札幌店	011-242-1010
札幌市豊平区	コーチャンフォーミュンヘン大橋店	011-817-4000
札幌市手稲区	丸善キャンパスショップ北海道科学大学店	011-688-0017
札幌市清田区	コーチャンフォー美しが丘店	011-889-2000
函館市	函館 蔦屋書店	0138-47-3771
旭川市	ジュンク堂書店旭川店	0166-26-1120
	コーチャンフォー旭川店	0166-76-4000
釧路市	コーチャンフォー釧路店	0154-46-7777
帯広市	喜久屋書店帯広店	0155-66-7799
北見市	コーチャンフォー北見店	0157-26-1122

■青森県

青森市	戸田書店青森店	017-762-1815
弘前市	ジュンク堂書店弘前中三店	0172-34-3131
八戸市	伊吉書院西店	0178-28-8211

■岩手県

盛岡市	ジュンク堂書店盛岡店	019-601-6161
	エムズエクスポ盛岡店	019-648-7100
	MORIOKA TSUTAYA	019-656-4747

■宮城県

仙台市青葉区	丸善仙台アエル店	022-264-0151
	ジュンク堂書店仙台TR店	022-265-5656
	ヤマト屋書店仙台三越店	022-393-8541
仙台市宮城野区	ヨドバシカメラマルチメディア仙台店	022-295-1010
仙台市泉区	蔦屋書店仙台泉店	022-772-2011

■秋田県

秋田市	ジュンク堂書店秋田店	018-884-1370
	宮協書店秋田本店	018-825-5515

■福島県

郡山市	ジュンク堂書店郡山店	024-927-0440
	岩瀬書店富久山店	024-936-2220
	みどり書房桑野店	024-939-0047
	紀尚堂日本大学工学部購買部書籍店	024-943-0291
会津若松市	紀伊國屋書店会津大学ブックセンター	0242-33-0773

■茨城県

つくば市	ACADEMIA イーアスつくば店	029-868-7407
	TSUTAYA LALA ガーデンつくば	029-861-1811
	丸善筑波支店第三学群売店	029-858-0422
	丸善筑波支店大学会館売店	029-858-0409
ひたちなか市	蔦屋書店ひたちなか店	029-265-2300
水戸市	未来屋書店水戸内原店	029-259-9151

■栃木県

宇都宮市	喜久屋書店宇都宮店	028-614-5222
	落合書店宝木店	028-650-2211

落合書店イトーヨーカドー店	028-613-1313
---------------	--------------

■群馬県

前橋市	ブックマンズアカデミー前橋店	027-280-3322
	紀伊國屋書店前橋店	027-220-1830
	蔦屋書店前橋みなみモール店	027-210-0886
高崎市	ブックマンズアカデミー高崎店	027-370-6166
	戸田書店高崎店	027-363-5110
太田市	ブックマンズアカデミー太田店	0276-40-1900
	喜久屋書店太田店	0276-47-8723

■埼玉県

さいたま市浦和区	須原屋本店	048-822-5321
	紀伊國屋書店浦和パルコ店	048-871-2760
さいたま市大宮区	ジュンク堂書店大宮高島屋店	048-640-3111
	紀伊國屋書店さいたま新都心店	048-600-0830
さいたま市中央区	ブックデポ書楽	048-859-4946
さいたま市南区	須原屋武蔵浦和店	048-872-0550
さいたま市緑区	旭屋書店イオンモール浦和美園店	048-812-2123
川越市	ブックファーストルミネ川越店	049-240-6212
川口市	文教堂書店川口駅店	048-227-4821
桶川市	丸善桶川店	048-789-0011
越谷市	旭屋書店新越谷店	048-985-5501
新座市	旭屋書店志木店	048-487-6165
比企郡	録電サービス (東京電機大学 埼玉鳩山キャンパス)	049-296-2962

■千葉県

船橋市	旭屋書店船橋店	047-424-7331
	ジュンク堂書店南船橋店	047-401-0330
	巖翠堂北習志野店	047-465-0926
習志野市	丸善津田沼店	047-470-8311
	くまざわ書店津田沼店	047-475-8311
市川市	福家書店市川店	047-379-0298
千葉市中央区	三省堂書店そごう千葉店	043-245-8331
	くまざわ書店ペリエ千葉店	043-202-2900
千葉市美浜区	くまざわ書店ブレナ幕張店	043-296-7531
	蔦屋書店イオンモール幕張新都心店	043-306-7361
印西市	喜久屋書店千葉ニュータウン店	0476-40-7732
茂原市	蔦屋書店茂原店	0475-27-2332
柏市	ジュンク堂書店柏モディ店	04-7168-0215
	KaBoS ららぽーと柏の葉店	04-7168-1760
流山市	紀伊國屋書店流山おおたかの森店	04-7156-6111

■東京都

新宿区	紀伊國屋書店新宿本店	03-3354-0131
	ブックファースト新宿店	03-5339-7688
	くまざわ書店オペラシティ店	03-5334-6066
	芳林堂書店高田馬場店	03-3208-0241
	ビックロ ビックカメラ新宿東口店	03-3226-1111
	ビックカメラ新宿西口店	03-5326-1112
	ヨドバシカメラ新宿西口本店マルチメディア館	03-3346-1010
千代田区	丸善丸の内本店	03-5288-8881
	三省堂書店神保町本店	03-3233-3312
	書泉グランデ	03-3295-0011
	書泉ブックタワー	03-5296-0051

	有隣堂ヨドバシ AKIBA 店	03-5298-7474
	丸善お茶の水店	03-3295-5581
	三省堂書店有楽町店	03-5222-1200
	文教堂書店市ヶ谷店	03-3556-0632
	紀伊國屋書店大手町ビル店	03-3201-5084
	ヨドバシカメラマルチメディア Akiba 店	03-5209-1010
	ビックカメラ有楽町店	03-5221-1111
中央区	八重洲ブックセンター八重洲本店	03-3281-8203
	丸善日本橋店	03-6214-2001
文京区	東京大学生活協同組合本郷書籍部	03-5841-2420
	中央大学生活協同組合理工工	03-3814-5928
港区	文教堂書店浜松町店	03-3437-5540
	くまざわ書店品川店	03-3472-0481
	文教堂書店赤坂店	03-5573-4321
	ブックファースト六本木店	03-3403-0327
品川区	未来屋書店品川シーサイド店	03-5783-9737
	有隣堂アトレ大井町店	03-5709-7361
	有隣堂アトレ目黒店	03-3442-1231
	ブックファーストレミィ五反田店	03-6408-1811
渋谷区	MARUZEN & ジュンク堂書店渋谷店	03-5456-2111
	啓文堂書店渋谷店	03-5784-3800
	BOOK LAB TOKYO	050-3551-0625
	有隣堂アトレ恵比寿店	03-5475-8384
目黒区	恭文堂書店	03-3712-4049
中野区	ブックファースト中野店	03-3319-5161
	文教堂書店中野坂上店	03-5358-5285
豊島区	ジュンク堂書店池袋本店	03-5956-6111
	三省堂書店池袋本店	03-6864-8900
	旭屋書店池袋店	03-3986-0311
	ビックカメラ池袋本店パソコン館	03-5956-1111
北区	談・文教堂赤羽店	03-5249-2601
練馬区	ジュンク堂書店大泉学園店	03-5947-3955
大田区	くまざわ書店グランデュオ蒲田店	03-3737-5351
	ACADEMIA 東急プラザ蒲田店	03-5480-7771
	有隣堂グランディオ蒲田店	03-5703-1921
	ブックファーストアトレ大森店	03-5767-6831
世田谷区	紀伊國屋書店玉川高島屋店	03-3709-2091
	文教堂書店二子玉川店	03-5797-5168
江東区	紀伊國屋書店ららぽーと豊洲店	03-3533-4361
墨田区	くまざわ書店錦糸町店	03-5610-3034
	ヨドバシカメラマルチメディア錦糸町店	03-3632-1010
八王子市	くまざわ書店本店	0426-25-1201
	有隣堂八王子店	042-655-2311
	有隣堂八王子購買部	0426-35-5060
立川市	ジュンク堂書店立川高島屋店	03-6712-2850
	オリオン書房ノルテ店	042-522-1231
	ビックカメラ立川店	042-548-1112
武蔵野市	ジュンク堂書店吉祥寺店	0422-28-5333
	ブックス・ルーエ	0422-22-5677
	ヨドバシカメラマルチメディア吉祥寺店	0422-29-1010
三鷹市	啓文堂書店三鷹店	0422-79-5840
府中市	啓文堂書店府中本店	042-366-3151
調布市	真光書店本店	0424-87-2222
	くまざわ書店調布店	042-490-2052
	書原つっじヶ丘店	0424-81-6421
町田市	久美堂本店	042-725-1330
	有隣堂町田モディ店	042-739-5231
	ヨドバシカメラマルチメディア町田店	042-721-1010
小金井市	くまざわ書店武蔵小金井店	042-385-2351
稲城市	コーチャンフォー若葉台店	042-350-2800
日野市	紀伊國屋書店明星大学ブックセンター	042-599-7121
国分寺市	紀伊國屋書店国分寺店	042-325-3991

武蔵村山市	オリオン書房イオンモールむさし村山店	042-567-6911
多摩市	丸善多摩センター店	042-355-3220
	ACADEMIA くまざわ書店桜ヶ丘店	042-337-2531
	啓文堂書店多摩センター店	042-372-2288
羽村市	ブックス・タマ小作店	042-555-3904
西多摩郡	未来屋書店日の出店	042-597-6255

■神奈川県

川崎市	丸善ラゾーナ川崎店	044-520-1869
	文教堂書店溝ノ口本店	044-812-0063
	住吉書房武蔵中原店	044-753-5678
	丸善ブックセンター明治大学生田店	044-920-6253
	ヨドバシカメラマルチメディア川崎ルフロ	044-223-1010
横浜市西区	有隣堂横浜西口店	045-311-6265
	紀伊國屋書店横浜店	045-450-5901
	ブックファースト横浜西口店	045-349-8377
	丸善横浜みなとみらい店	045-323-9660
	くまざわ書店ランドマーク店	045-683-1021
	ヨドバシカメラマルチメディア横浜店	045-313-1010
横浜市中区	有隣堂本店書籍館	045-261-1231
横浜市港南区	あおい書店上大岡店	045-846-1836
	ヨドバシカメラマルチメディア京急上大岡店	045-845-1010
横浜市港北区	三省堂書店新横浜店	045-478-5520
	天一書房日吉店	045-565-0211
横浜市神奈川区	神奈川大学生生活協同組合書籍部	045-481-4012
横浜市戸塚区	有隣堂戸塚モディ店	045-881-2661
横浜市都筑区	ACADEMIA 港北店	045-914-3320
	紀伊國屋書店ららぽーと横浜店	045-938-4481
横浜市青葉区	ブックファースト青葉台店	045-989-1781
相模原市	ACADEMIA くまざわ書店橋本店	042-700-7020
	くまざわ書店相模大野店	042-767-1285
	ブックファーストポノー相模大野店	042-702-3555
横須賀市	くまざわ書店横須賀店	046-821-2403
平塚市	紀伊國屋書店東海大学ブックセンター	0463-50-1250
	紀伊國屋書店神奈川大学ブックセンター	0463-59-4010
藤沢市	ジュンク堂書店藤沢店	0466-52-1211
	有隣堂藤沢店	0466-26-1411
	有隣堂テラスモール湘南店	0466-38-2121
厚木市	有隣堂厚木店	046-223-4111

■新潟県

新潟市	ジュンク堂書店新潟店	025-374-4411
	知遊堂亀貝店	025-211-1858
長岡市	戸田書店長岡店	0258-22-5911
	文信堂書店技大店	0258-46-6437
三条市	知遊堂三条店	0256-36-7171

■山梨県

甲府市	ジュンク堂書店岡島甲府店	055-231-0606
中央市	戸田書店山梨中央店	0276-47-8723

■長野県

長野市	平安堂新長野店	026-224-4545
松本市	丸善松本店	0263-31-8171
	宮脇書店松本店	0263-24-2435
上田市	平安堂上田しおだ野店	0268-29-5254

■富山県

富山市	BOOKS なかだ本店専門書館	076-492-1197
	紀伊國屋書店富山店	076-491-7031
	文苑堂書店富山豊田店	076-433-8150
高岡市	文苑堂書店福田本店	0766-27-7800

■ 石川県

金沢市	明文堂書店金沢県庁前本店(金沢ビーンズ)...	076-239-4400
	うつのみや金沢香林坊店.....	076-234-8111
	文苑堂書店示野本店.....	076-267-7007
	Super KaBoS大桑店.....	076-226-1170
小松市	明文堂書店小松シリーズ.....	0761-23-4280
野々市市	KITブックセンター(金沢工業大学).....	076-248-4454
	明文堂書店金沢野々市店.....	076-294-0930

■ 福井県

福井市	紀伊國屋書店福井店.....	0776-28-9851
	勝木書店本店.....	0776-24-0428
	SuperKaBoS新二の宮店.....	0776-27-4678

■ 岐阜県

岐阜市	丸善岐阜店.....	058-297-7008
	カルコス岐阜本店.....	058-294-7500
大垣市	ACADEMIA大垣店.....	0584-77-6450
	喜久屋書店大垣店.....	0584-77-1717
各務原市	カルコス各務原店.....	0583-89-7500

■ 静岡県

静岡市	戸田書店静岡本店.....	054-205-6111
	MARUZEN & ジュンク堂書店新静岡店.....	054-275-2777
	戸田書店江尻台店.....	054-361-3511
	戸田書店富士店.....	0545-51-5121
富士市	谷島屋浜松本店.....	053-457-4165
浜松市	谷島屋イオンモール浜松志都呂店.....	053-415-1341
	谷島屋サンストリート浜北店.....	053-584-3025
磐田市	谷島屋ららぽーと磐田店.....	053-859-0358

■ 愛知県

名古屋	ジュンク堂書店名古屋店.....	052-589-6321
	ジュンク堂書店口フト名古屋店.....	052-249-5592
	三省堂書店名古屋本店.....	052-566-6801
	丸善名古屋本店.....	052-238-0320
	三洋堂書店上前津店.....	052-251-8334
	ジュンク堂書店名古屋栄店.....	052-212-5360
	ビックカメラ名古屋駅西店.....	052-459-1111
	丸善南山大学名古屋売店.....	052-838-5566
	三洋堂書店新開橋店.....	052-871-3934
	未来屋書店大高店.....	052-624-4061
	ちくさ正文館書店BOOKSHOP.....	052-833-8215
豊橋市	精文館書店豊橋本店.....	0532-54-2345
	精文館書店技科大店.....	0532-47-0624
岡崎市	TSUTAYA ウイングタウン岡崎店.....	0564-72-5080
	精文館書店尾張一宮店.....	0586-26-1616
春日井市	丸善中部大学売店.....	0568-51-1204
刈谷市	本の王国刈谷店.....	0566-28-0833
豊田市	精文館書店新豊田店.....	0565-33-3322
	紀伊國屋書店愛工大ブックセンター.....	0565-43-1025
長久手市	未来屋書店長久手店.....	0561-64-5722
小牧市	カルコス小牧店.....	0568-77-7511
西春日井郡	紀伊國屋書店名古屋空港店.....	0568-39-3851

■ 三重県

津市	別所書店修成店.....	059-246-8822
四日市市	丸善四日市店.....	059-359-2340
	宮脇書店四日市本店.....	0593-59-5910
鈴鹿市	未来屋書店鈴鹿店.....	059-375-0617

■ 大阪府

大阪市	紀伊國屋書店梅田本店.....	06-6372-5821
	MARUZEN & ジュンク堂書店梅田店.....	06-6292-7383
	ヨドバシカメラマルチメディア梅田店.....	06-4802-1010
	ジュンク堂書店大阪本店.....	06-4799-1090
	紀伊國屋書店グランフロント大阪店.....	06-7730-8451
	ジュンク堂書店近鉄あべのハルカス店.....	06-6626-2151
	喜久屋書店阿倍野店.....	06-6634-8606
	ジュンク堂書店難波店.....	06-4396-4771
	ジュンク堂書店天満橋店.....	06-6920-3730
	紀伊國屋書店本町店.....	06-4705-4556
	旭屋書店なんばCITY店.....	06-6644-2551
豊中市	田村書店千里中央店.....	06-6831-5657
吹田市	関西大学生協同組合吹田店.....	06-6368-7548
高槻市	紀伊國屋書店高槻店.....	072-686-1195
	関西大学生協同組合高槻店.....	072-699-0275
守口市	未来屋書店大日店.....	06-6900-6030
泉南市	未来屋書店りんくう泉南店.....	072-482-0517

■ 京都府

京都市中京区	丸善京都本店.....	075-253-1599
	ジュンク堂書店京都店.....	075-252-0101
	大垣書店京都ヨドバシ店.....	075-371-1700
	ヨドバシカメラマルチメディア京都店.....	075-351-1010
	アバンティブックセンター京都店.....	075-671-8987
	大垣書店イオンモールKYOTO店.....	075-692-3331
	大垣書店イオンモール京都桂川店.....	075-925-1717
	紀伊國屋書店京都産業大学ブックセンター.....	075-708-1356
相楽郡	ACADEMIA けいはんな店.....	0774-98-4053

■ 兵庫県

神戸市中央区	ジュンク堂書店三宮店.....	078-392-1001
	ジュンク堂書店三宮駅前店.....	078-252-0777
	大垣書店神戸ハーバーランドumie店.....	078-382-7112
	喜久屋書店神戸南店.....	078-599-7345
	喜久屋書店北神戸店.....	078-983-3755
西宮市	ジュンク堂書店西宮店.....	0798-68-6300
	ブックファースト阪急西宮ガーデンズ店.....	0798-62-6103
姫路市	ジュンク堂書店姫路店.....	0792-21-8280
明石市	ジュンク堂書店明石店.....	078-918-6670
加古川市	紀伊國屋書店加古川店.....	079-427-3311

■ 滋賀県

大津市	大垣書店フォレオ大津一里山店.....	077-547-1020
	丸善龍谷大学瀬田売店.....	077-543-5135
草津市	ジュンク堂書店滋賀草津店.....	077-569-5553
	喜久屋書店草津店.....	077-516-1118

■ 奈良県

大和郡山市	喜久屋書店大和郡山店.....	0743-55-2200
橿原市	喜久屋書店橿原店.....	0744-20-3151
奈良市	ジュンク堂書店奈良店.....	0742-36-0801

■ 和歌山県

和歌山市	TSUTAYA WAY ガーデンパーク和歌山店.....	073-480-5900
------	------------------------------	--------------

■ 鳥取県

鳥取市	今井書店吉成店.....	0857-51-7020
米子市	本の学校今井ブックセンター.....	0859-31-5000
松江市	今井書店グルーブセンター店.....	0852-20-8811

■ 岡山県

岡山市北区	丸善岡山シンフォニービル店	086-233-4640
	宮脇書店岡山本店	086-242-2188
	啓文社岡山本店	086-805-1123
倉敷市	喜久屋書店倉敷店	086-430-5450

■ 広島県

広島市中区	丸善広島店	082-504-6210
	紀伊國屋書店広島店	082-225-3232
	フタバ図書アルティアルパーク北棟店	082-270-5730
	ジュンク堂書店広島駅前店	082-568-3000
	フタバ図書MEGA中筋店	082-830-0606
	フタバ図書ジ アウトレット広島店	082-961-5250
福山市	啓文社ポートプラザ店	084-971-1211
	フタバ図書アルティ福山本店	084-973-8780
安芸郡	フタバ図書TERA 広島府中店	082-561-0770

■ 山口県

下関市	くまざわ書店下関店	0832-28-0401
-----	-----------	--------------

■ 徳島県

徳島市	紀伊國屋書店徳島店	088-602-1611
-----	-----------	--------------

■ 香川県

高松市	宮脇書店総本店	087-823-3152
	宮脇書店本店	087-851-3733
	宮脇書店南本店	087-869-9361
	ジュンク堂書店高松店	087-832-0170

■ 愛媛県

松山市	ジュンク堂書店松山店	089-915-0075
-----	------------	--------------

■ 高知県

高知市	TSUTAYA 中万々店	088-875-0320
香美市	金高堂工科大学売店	0887-52-3811

■ 福岡県

福岡市	ジュンク堂書店福岡店	092-738-3322
	紀伊國屋書店福岡本店	092-434-3100

	丸善博多店	092-413-5401
	ヨドバシカメラマルチメディア博多店	092-471-1010
	紀伊國屋書店福岡工業大学ブックセンター	092-608-5080
	紀伊國屋書店九州大学伊都キャンパスブックセンター	092-807-3061
	九州大学生協同組合伊都校舎店	092-805-7700
	九州大学生協同組合ウエスト5号館店	092-834-2810
	福岡金文堂福岡大学店	092-871-1611
北九州市	喜久屋書店小倉店	093-514-1400
	喜久屋書店小倉南店	093-383-8022
	ブックセンタークレスト小倉本店	093-522-3924
久留米市	紀伊國屋書店久留米店	0942-45-7170
	久留米工業大学購買部菊竹金文堂	0942-22-2123

■ 佐賀県

佐賀市	紀伊國屋書店佐賀店	0952-36-8171
-----	-----------	--------------

■ 長崎県

長崎市	紀伊國屋書店長崎店	095-811-4919
	メトロ書店本店	095-821-5464

■ 熊本県

熊本市中央区	蔦屋書店熊本三年坂	096-212-9101
菊池郡	紀伊國屋書店熊本光の森店	096-233-1700

■ 大分県

大分市	ジュンク堂書店大分店	097-536-8181
	紀伊國屋書店大分店	097-552-6100
	紀伊國屋書店日本文理大学ブックセンター	097-593-0955

■ 宮崎県

宮崎市	未来屋書店宮崎店	0985-77-7507
-----	----------	--------------

■ 鹿児島県

鹿児島市	ジュンク堂書店鹿児島店	099-216-8838
	ブックスミスミオブシア	099-813-7012

■ 沖縄県

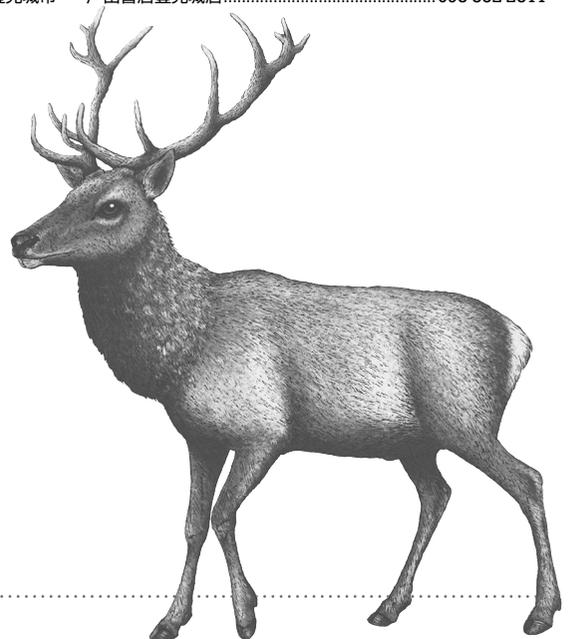
那覇市	ジュンク堂書店那覇店	098-860-7175
豊見城市	戸田書店豊見城店	098-852-2511

■ リストに掲載されていない大学生協、ブックセンターでもお取り扱いしています（一部店舗除く）。

■ 取扱店ではない書店でもご注文可能です。

■ 最新情報はオーム社のホームページ、常備書店一覧をご参照ください。

<https://www.ohmsha.co.jp/bookstore/>



書名索引

A		H	
Amazing Science	48	Hacking : 美しき策謀 第2版	12
AngularJS アプリケーション開発ガイド	31	Hadoop 第3版	33
Apache クックブック 第2版	28	Haskellによる並列・並行プログラミング	19
Arduinoをはじめよう 第3版	50	Head First C	13
B		Head First Java 第2版	14
Backbone.js アプリケーション開発ガイド	31	Head First Python 第2版	5・16
Being Geek	44	Head First SQL	33
Binary Hacks	19	Head First Statistics	38
Bluetooth Low Energyをはじめよう	50	Head First オブジェクト指向分析設計	15
C		Head First データ解析	37
C++実践プログラミング 第2版	14	Head First デザインパターン	15
C++プログラミング入門 新版	14	HTML5 Canvas	29
Cooking for Geeks 第2版	48	I	
CSS3 開発者ガイド 第2版	29	Infrastructure as Code	10
CSS シークレット	29	IPython データサイエンスクックブック	36
Cython	17	J	
Cクイックリファレンス 第2版	13	JavaScript: The Good Parts	30
C実践プログラミング 第3版	13	JavaScript 第6版	30
D		JavaScript デザインパターン	30
Debug Hacks	21	JavaScript で学ぶ関数型プログラミング	18
Diameter プロトコルガイド	11	JavaScriptによるデータビジュアライゼーション入門	35
DNS & BIND 第5版	11	JavaScript パターン	30
Docker	10	JavaScript リファレンス 第6版	30
E		JavaによるRESTfulシステム構築	15
Effective Debugging	20	Javaによる関数型プログラミング	15
Effective DevOps	5・10	Java パフォーマンス	15
Effective Modern C++	14	Jenkins	23
Effective Python	16	jQuery クックブック	31
Excel Hacks 第2版	45	K	
F		Kafka	7・34
Fab	47	L	
FabLife	48	Land of Lisp	18
Fluent Python	16	Lean Analytics	42
G		Lean UX 第2版	42
GitHub ツールビルディング	23	Linux サーバ Hacks	9
GNU Make 第3版	22	Linux サーバ Hacks 2	9
Google BigQuery	37	Linux システムプログラミング	9
Go 言語でつくるインタプリタ	6・21	Linux デバイスドライバ 第3版	9
Go 言語による Web アプリケーション開発	18	Linux プログラミングインタフェース	9
Go 言語による並行処理	8・18	M	
		Mad Science	48
		Mad Science 2	48
		Make: Analog Synthesizers	49

Make: Electronics.....	49
Make: Technology on Your Time Volume 01 ~ 12.....	50
Makerムーブメント宣言.....	46
make 改訂版.....	22
Making Things Move.....	49
Mathematicaクックブック.....	38
micro:bitではじめるプログラミング.....	49
Mind Hacks.....	45
Mind パフォーマンス Hacks.....	45
MongoDB イン・アクション.....	34

N

NFC Hacks.....	27
Nodeクックブック.....	31

O

Optimized C++.....	14
--------------------	----

P

PDF 構造解説.....	45
Postfix 実用ガイド.....	11
Processingをはじめよう 第2版.....	50
Prototyping Lab 第2版.....	49
Pythonからはじめる数学入門.....	16
Python チュートリアル 第3版.....	16
Python データサイエンスハンドブック.....	6・36
Pythonではじめる機械学習.....	40
Pythonではじめるデータラングリング.....	36
PythonとJavaScriptではじめるデータビジュアライゼーション.....	35
PythonによるWebスクレイピング.....	36
Pythonによるデータ分析入門 第2版.....	6・36
Python 文法詳解.....	17

R

Raspberry Piクックブック 第2版.....	49
Raspberry Piをはじめよう 第3版.....	4・49
React ビギナーズガイド.....	31
Real World HTTP.....	27
RESTful Web サービス.....	27
RStudioではじめるRプログラミング入門.....	37
Running Lean.....	42
Rクイックリファレンス 第2版.....	37
Rクックブック.....	37
Rグラフィックスクックブック.....	37
Rではじめるデータサイエンス.....	34
RとKerasによるディープラーニング.....	8・40
RとRubyによるデータ解析入門.....	37
Rによるテキストマイニング.....	5・38
Rパッケージ開発入門.....	38

S

scikit-learnとTensorFlowによる実践機械学習.....	5・40
---------------------------------------	------

sed & awk プログラミング 改訂版.....	22
Selenium デザインパターン & ベストプラクティス.....	28
Serverspec.....	10
Sparkによる実践データ解析.....	33
SQL アンチパターン.....	33
SRE サイトリライアビリティエンジニアリング.....	10
SVG エッセンシャルズ 第2版.....	29

T

Team Geek.....	44
Think Bayes.....	38
Think Stats 第2版.....	38

U

UnityによるARゲーム開発.....	24
UnityによるVRアプリケーション開発.....	24
Unityによるモバイルゲーム開発.....	7・23
UX 戦略.....	42

W

Web API: The Good Parts.....	27
Windows PowerShellクックブック.....	11
WordPressによるWebアプリケーション開発.....	32
WSHクイックリファレンス 第2版.....	11

X

XBeeで作るワイヤレスセンサーネットワーク.....	50
-----------------------------	----

あ行

アート・オブ・Rプログラミング.....	37
アート・オブ・プロジェクトマネジメント.....	44
アイソモーフィックJavaScript.....	31
アジャイルデータサイエンス.....	35
あなたの知らないところでソフトウェアは何をしているのか?.....	21
アナライジング・マルウェア.....	12
アルゴリズムクイックリファレンス 第2版.....	20
アルゴリズムパズル.....	39
アンダースタンディング コンピューテーション.....	21
生き物としての力を取り戻す50の自然体験.....	6・47
イブシロン・ザ・ロケット.....	46
インタフェースデザインの実践教室.....	26
インタフェースデザインの心理学.....	25
インタラクティブ・データビジュアライゼーション.....	35
エラスティックリーダーシップ.....	44
エレガントなSciPy.....	8
エレガントな問題解決.....	39
エレクトロニクスをはじめよう.....	4・49
エンジニアのための時間管理術.....	11
エンジニアのためのフィードバック制御入門.....	19
エンジニアのためのマネジメントキャリアパス.....	7・44
オブジェクト指向JavaScriptの原則.....	30
おもしろいゲームシナリオの作り方.....	24

「おもしろい」のゲームデザイン	24
か行	
カーハッカーズ・ハンドブック	46
開眼! JavaScript	30
家庭の低温調理	8
カンバン仕事術	43
カンフォーマック	45
ギークママ	47
行列プログラマー	39
組み込みLinuxシステム構築 第2版	9
クラウド セキュリティ & プライバシー	13
グラフデータベース	33
ゲーム開発者のためのAI入門	25
ゲームクリエイターが知るべき97のこと	44
ゲームクリエイターが知るべき97のこと 2	44
ゲームサウンド制作ガイド	24
ゲームストーミング	43
子どもが体験するべき50の危険なこと	47
コネクト	41
コマンドラインではじめるデータサイエンス	34
コンピュータサイエンス探偵の事件簿	6・21
コンピュータシステムの理論と実装	21

さ行

サーバーレスシングルページアプリケーション	28
サイバーセキュリティプログラミング	12
仕事ではじめる機械学習	4・40
実践 Appium	28
実践 CSIRT ブレイブブック	5・13
実践 Deep Learning	5・39
実践 JUnit	23
実践 Metasploit	12
実践 Python 3	16
実践 Qt 4 プログラミング	19
実践 Selenium WebDriver	28
実践 Vagrant	23
実践 機械学習システム	40
実践 コンピュータビジョン	41
実践 デバッグ技法	21
実践 ネットワークセキュリティ監査	12
実践ハイパフォーマンスMySQL 第3版	32
実践 バケット解析 第3版	6・12
実用 Git	23
実例で学ぶゲーム3D数学	25
実例で学ぶゲームAIプログラミング	25
集合知プログラミング	36
詳解 Linux カーネル 第3版	9
詳解 OpenCV 3	5・41
詳解 Tomcat	15
詳解 WordPress	32
詳解 シェルスクリプト	22

詳解 システム・パフォーマンス	10
詳説 Cポインタ	14
詳説 イーサネット 第2版	11
詳説 正規表現 第3版	19
情報アーキテクチャ 第4版	25
進化的アーキテクチャ	7・20
シングルページWebアプリケーション	31
スケーラブルリアルタイムデータ分析入門	33
説得とヤル気の科学	43
ゼロから作るDeep Learning	39
ゼロから作るDeep Learning ②	6・39
ゼロからはじめるデータサイエンス	34
戦略的データサイエンス入門	35
続・インタフェースデザインの心理学	25
続・初めてのPerl 改訂第2版	17
ソフトウェアアーキテクトが知るべき97のこと	43

た行

退屈なことはPythonにやらせよう	15
退屈をぶっとばせ!	5・47
「タッチパネル」のゲームデザイン	24
直感 Deep Learning	7・40
作って動かすAlife	6・41
作ること学ぶ	47
ティンカリングをはじめよう	47
データサイエンス講義	34
データサイエンスのための統計学入門	4・38
データ匿名化手法	36
データ分析によるネットワークセキュリティ	12
データベース実践講義	33
デザイン・インターフェース 第2版	26
デザイン・ボイスユーザーインターフェース	8
デザイン・マルチデバイス・エクスペリエンス	26
デザインスプリント	42
デザインの伝え方	26
テスト駆動開発による組み込みプログラミング	14
デバッグの理論と実践	21
統計クイックリファレンス 第2版	38
トラクション	41

な行

入門 bash 第3版	22
入門 GNU Emacs 第3版	22
入門 HTML5	29
入門 Kubernetes	4・11
入門 PySpark	34
入門 Python 3	16
入門 Qt 4 プログラミング	19
入門 React	31
入門 Unix for OS X 第5版	45
入門 vi 第6版	22
入門 機械学習	40

入門 自然言語処理.....	40
入門 ソーシャルデータ 第2版.....	36
入門 データ構造とアルゴリズム.....	20
ネットワークセキュリティ Hacks 第2版.....	13

は行

バイオビルダー.....	8
ハイパフォーマンスPython.....	16
ハイパフォーマンスWebサイト.....	27
ハイパフォーマンス ブラウザネットワーク.....	27
初めてのAndroid 第4版.....	26
初めてのAnsible.....	10
初めてのJavaScript 第3版.....	30
初めてのPerl 第7版.....	4・17
初めてのPHP.....	32
初めてのPHP、MySQL、JavaScript & CSS 第2版.....	32
初めてのPython 第3版.....	17
初めてのRuby.....	17
初めてのSpark.....	33
初めてのThree.js 第2版.....	32
初めての自動テスト.....	28
発酵の技法.....	48
パッドデータハンドブック.....	35
パフォーマンス向上のためのデザイン設計.....	26
ハンダづけをはじめよう.....	7・48
ビジュアライジング・データ.....	35
「ヒットする」のゲームデザイン.....	24
ビューティフルビジュアライゼーション.....	35
プログラマが知るべき97のこと.....	43
プログラマのためのサバイバルマニュアル.....	44
プログラミングC# 第7版.....	14
プログラミング Hive.....	34
プログラミング HTML5 Canvas.....	29
プログラミング PHP 第3版.....	32
プログラミング ROS.....	41
プログラミング Rust.....	7・18

プログラミング言語 Ruby.....	18
プロジェクト・マネジャーが知るべき97のこと.....	43
プロダクションレディマイクロサービス.....	20
並行コンピューティング技法.....	19
ベタープログラマ.....	20
ヘルシープログラマ.....	45

ま行

マーカス・チャウンの太陽系図鑑.....	46
マイクロインタラクション.....	26
マイクロサービスアーキテクチャ.....	20
マイクロシェルター.....	48
マスタリングNginx.....	28
マッピングエクスペリエンス.....	4・42
メタプログラミングRuby 第2版.....	18
モダンWeb.....	29
「もの」はどのようにつくられているのか?.....	47
物を作って生きるには.....	46
モバイルデザインパターン 第2版.....	26
問題解決のPythonプログラミング.....	7・17

や行

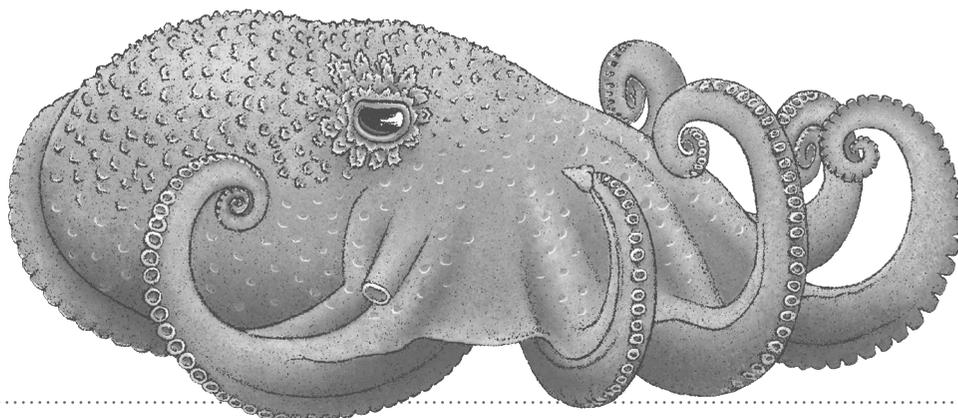
ユーザーストーリーマッピング.....	43
---------------------	----

ら行

リーダーコード.....	20
リーンエンタープライズ.....	42
リーン顧客開発.....	41
リーンブランディング.....	42
リバースエンジニアリング.....	12
リファクタリング・ウェットウェア.....	45
「レベルアップ」のゲームデザイン.....	24

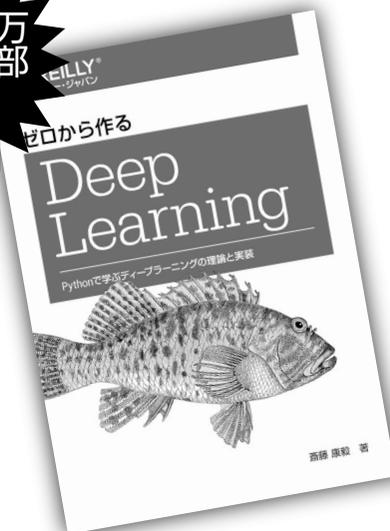
わ行

私たちはみなメイカーだ.....	46
------------------	----

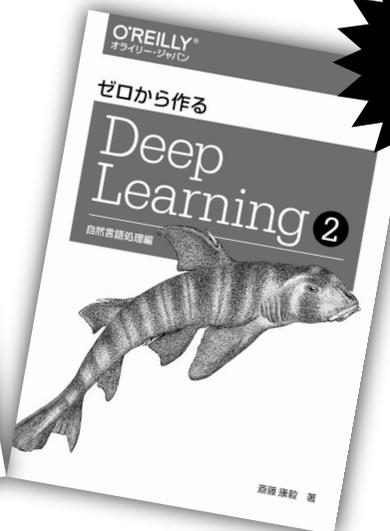


Deep Learning from Scratch

10万部
突破!



3万部
突破!



著者：斎藤 康毅

ゼロから作るDeep Learning
—Pythonで学ぶディープラーニングの
理論と実装

ISBN978-4-87311-758-4

定価（本体3,400円+税） 320ページ

ゼロから作るDeep Learning ②

—自然言語処理編

ISBN978-4-87311-836-9

定価（本体3,600円+税） 432ページ

Upcoming
New
Books
2019

機械学習のための特徴量エンジニアリング（仮）

PythonによるAIプログラミング入門（仮）

詳説 Deep Learning（仮）

Deep Learning クックブック（仮）

IPythonデータサイエンスクックブック第2版（仮）

Webエンジニアのための機械学習入門（仮）

Chainerクックブック（仮）

.....and more



Team O'Reilly

取扱書店一覧

<https://www.ohmsha.co.jp/bookstore/>



マークが付いている書店がオライリー・ジャパンの特約店です。

All items and details

発行書籍一覧

<https://www.oreilly.co.jp/catalog/>

全ての発行書籍一覧とタイトルごとの目次・詳しい内容・正誤表等の情報が参照できます。

Be the textbook!

教科書献本申し込み

<https://www.ohmsha.co.jp/tbc/kenpon.htm>

大学、高専、工業高校、専門学校向けの教科書をお探しの先生へ
「採用検討用見本」を献本させていただきます。

※ 教科書採用検討の目的以外の申し込みはご遠慮ください(個人使用など)。

※ 在庫状況によりご希望にそえない場合があります。

■お取り扱い店

