

科目番号	科目名	区分	請求記号	書名	著者／編者	出版者	備考
I111E	アルゴリズムとデータ構造(E)	教科書	C42.1/ A	アルゴリズム論	浅野哲夫, 和田幸一, 増澤利光 著	オーム社, 2003	
		教科書	C42.1/ U	はじめてのアルゴリズム	上原隆平 著	近代科学社, 2013	
I212E	情報解析学特論(E)	参考書	C53.1/ O	Signals and Systems [2nd ed.]	A. Oppenheim, A. Willsky, and S. Nawab	Prentice Hall, 1997	
I213E	離散信号処理特論(E)	参考書	C54.2/ C	Linear system theory and design [International 4th ed.]	Chi-Tsong Chen	Oxford University Press, 2013	
		参考書	C53.1/ O	Discrete-Time Signal Processing [3rd ed.]	Alan V. Oppenheim and Ronald W. Schaffer	Pearson/Prentice-Hall, 2010	
I214E	システム最適化(E)	参考書	412.6/ G	A Gentle Introduction to Optimization	B. Guenin, J. Könemann, L. Tuncel	Cambridge University Press, 2014	
		参考書	412.6/ B	Introduction to Linear Optimization	D. Bertsimas and J. N. Tsitsiklis	Athena Scientific, 1997	
I218E	計算機アーキテクチャ特論(E)	教科書	C31.3/ H/ 1	コンピュータの構成と設計: ハードウェアとソフトウェアのインタフェース [第6版] (上)	David A.Patterson, John L.Hennessy 著 ; 成田光彰 訳	日経 B P 社, 2021	
		教科書	C31.3/ H/ 2	コンピュータの構成と設計: ハードウェアとソフトウェアのインタフェース [第6版] (下)	David A.Patterson, John L.Hennessy 著 ; 成田光彰 訳	日経 B P 社, 2021	
I219E	ソフトウェア設計論(E)	参考書	C42.3/ B	UMLユーザガイド [第2版]	G.ブーチ他著	ピアソンエデュケーション, 2010	
		参考書	C42.3/ R	UMLリファレンスマニュアル	J.ランボー他著	ピアソンエデュケーション, 2002	
		参考書	C42.3/ F	UMLモデリングのエッセンス: 標準オブジェクトモデリング言語入門 [第3版]	M.ファウラー著	翔泳社, 2005	
		参考書	C45.2/ O	オブジェクト指向における再利用のためのデザインパターン [改訂版]	E.ガンマ他著	ソフトバンクパブリッシング, 1999	
		参考書	C33.1/ A	プログラミング言語Java [第4版]	K.アーノルド	ピアソンエデュケーション, 2007	
		参考書	C45.1/ K	ソフトウェア工学	岸知二, 野田夏子	近代科学社, 2016	学内ネットワークからのみ閲覧可能 https://elib.maruzen.co.jp/elib/html/BookDetail/Id/3000033195
I235E	ゲーム情報学特論(E)	参考書	C51/ Y	Artificial Intelligence and Games	Georgios N. Yannakakis and Julian Togelius	Springer, 2018	学内ネットワークからのみ閲覧可能 https://doi.org/10.1007/978-3-319-63519-4
		参考書	C42/ H/ 1	Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies (v. 1)	Ryohei Nakatsu, Matthias Rauterberg, Paolo Ciancarini (Eds.)	Springer, 2017	
		参考書	C42/ H/ 2	Handbook of Digital Games and Entertainment Technologies (v. 2)	Ryohei Nakatsu, Matthias Rauterberg, Paolo Ciancarini (Eds.)	Springer, 2017	
		参考書	C51/ C	Chips Challenging Champions : Games, Computers and Artificial Intelligence	Jonathan Schaeffer and Jaap van den Herik (Eds.)	Elsevier, 2002	
I239E	機械学習(E)	参考書	C53.3/ B	Pattern recognition and machine learning	Christopher M. Bishop	Springer, 2006	
		参考書	C51.3/ M	Machine Learning: A Probabilistic Perspective (Adaptive Computation and Machine Learning) [4th printing]	Kevin P. Murphy	MIT press, 2012	
		参考書	C51.3/ G	Deep Learning	Ian Goodfellow and Yoshua Bengio and Aaron Courville	MIT press, 2016	
		参考書	C51.3/ G	Hands-On Machine Learning with Scikit-Learn and Tensorflow : concepts, tools, and techniques to build intelligent systems [3rd ed.]	Aurélien Géron	O'Reilly, 2022	
I440	高機能オペレーティングシステム	参考書	C44.1/ T	Distributed Operating Systems	A.S.Tanenbaum	Prentice-Hall, 1995	
		参考書	C44/ B	Hard Real-Time Computing Systems : Predictable Scheduling Algorithms and Applications [3rd ed.]	Giorgio C. Buttazzo	Springer, 2011	
I628E	情報処理論(E)	参考書	C21.2/ H	Handbook for CTFers	Nu1L Team	Springer, 2022	学内ネットワークからのみ閲覧可能 https://doi.org/10.1007/978-981-19-0336-6
		参考書	C31.9/ A	Practical binary analysis	Dennis Andriesse	No Starch Press, Inc. , 2019	
		参考書	C21.2/ S	Practical Malware Analysis	Michael Sikorski, Andrew Honig	No Starch Press, 2012	
		参考書	C41/ W	The Formal Semantics of Programming Languages	Glynn Winskel	MIT Press, 1993	
I658E	シーケンスモデリングの基礎(E)	参考書	C53.3/ B	Pattern recognition and machine learning	Christopher M. Bishop	Springer, 2006	
		参考書	C52.1/ J	Speech and Language Processing [2nd ed.]	Daniel Jurafsky and James Martin	Pearson/Prentice Hall, 2009	
		参考書	C52.1/ J	Speech and Language Processing [2nd ed.]	Daniel Jurafsky and James Martin	Pearson/Prentice Hall, 2009	