

Atsushi Kazama
Akari Togesaka
Ikoi Matsuzawa
Yuma Kobayashi



LibroWorks Design Team Portfolio 2024

株式会社デジタルグロースアカデミア リブワークスチーム デザイン室 ポートフォリオ 2024

Digital Growth Academia, INC.
LibroWorks #B 2F, Ma chambre, 2-18-9,
Minami-Ikebukuro, Toshima-ku, Tokyo 171-0022
TEL: +81-3-6804-1055 FAX: +81-3-6804-1055
<https://www.dga.co.jp> <https://libroworks.co.jp>

Web技術で「本」が作れる CSS組版Vivliostyle入門

表紙 中面

▼表

The book cover features a large blue 'CSS' on the left and '組版' in a black box on the right. Below this is 'Vivliostyle入門' in black and blue. A central illustration shows a globe and an open book. Text on the cover includes 'Web技術で本が作れる', 'Vivliostyle 監修', 'リプロワークス 著', '書店に並ぶ書籍まで', and '技術同人誌から'. At the bottom, it says 'OSS オープンソースソフトウェア + Markdown マークダウン + CSS シーエスエス' and '未知の表現力!'.

著者：リプロワークス
監修：Vivliostyle
size：A5
date：2023/5/12



Design point

本書はWeb技術で本を作る「CSS組版」、またそれを実現する「Vivliostyle」の解説書です。
ネットワークと本が融合したようなアイコンモチーフに、グリッド要素で組版を表現しました。
メインカラーはVivliostyleをイメージした青を使用しています。
中面は本作りをイメージしたトンボやバウンディングボックス、グリッドなどをモチーフにデザインしました。

▼裏

The back cover features the C&R研究所 logo, price information (定価 3,751円 (本体3,410円+税10%)), and the ISBN (978-4-09-95004-0). It also lists the chapter titles: Chapter 1 VivliostyleとCSS組版, Chapter 2 CSS組版ハンズオン, Chapter 3 MarkdownとVFM, Chapter 4 Vivliostyle CLI, Chapter 5 CSS組版テクニック集, Chapter 6 入稿データを作る, Chapter 7 Vivliostyle Pub.

▼全体図



01 CSS組版ってどんなもの?

CSS組版とは

CSS組版とは、CSSなどのWeb技術を使って印刷物の版下(はんしゅ)を作る技術です。組版用語になじみがない人のために補足すると、版下とは、印刷の原盤となるデータ、レイアウト済み原稿のこと。版下を組むから「組版」というわけです。

そして本書のもう1つの主役であるVivliostyle(ビブリオスタイル)は、CSS組版を実現するソフトウェアです。その動きを簡単に説明すると、Webページというものは整列のように縦に並びますが、それをVivliostyleは**用紙サイズに合わせて分割**します。分割した状態でPDFを書き出せば、それを印刷用の版下として使うことができますという仕組みです。

HTMLとCSS → Vivliostyle → ページレイアウトした版面

実践! CSS組版での本作り

CSS組版での本作りは、従来のDTPとはワークフローが大きく変わります。それがどんなものかを知っていたために、本書を作る過程を1年5ヶ月という期間に紹介しましょう。なお、本書は読者情報より筆者が編集者も兼ねているため、通常の書籍

1-01

制作ワークフローと異なる点があることはご了解ください。

●2022年8月——執筆用の仮デザインの作成

Git(バージョン管理ツール)のコミットメッセージによると、本企画は2022年の8月にスタートしており、最初に作ったのは**執筆用の仮デザインの作成**でした。本を作るには、まず1ページあたりの情報量、すなわち文字数と行数を決めなければいけません。これはデザイナーではなく編集者のタスクなので、CSSファイルを書いて簡単に本文や見出しなどの文字サイズと行送りを決めました。

執筆時に使っていた仮デザイン

```

081 p {
082   font-size: 120%;
083   line-height: 210%;
084   text-align: justify;
085   font-family: var(--textfont-1);
086   text-indent: 1em;
087 }
    
```

●2022年9月——執筆スタート

9月に入って執筆をスタートしました。CSS組版ではHTMLが原稿に相当しますが、

Chapter 2

CSS組版ハンズオン

実際に手を動かしながらCSS組版を体験しましょう。ここではCSSの指定方法だけでなく、版面や余白、Q数といった組版の用語や知識についても説明していきます。HTMLとCSSの知識はあるけれど、組版の経験がないという人向けの書です。

CONTENTS

はじめに 3

Chapter 1 VivliostyleとCSS組版

1-1 CSS組版ってどんなもの? 12

CSS組版とは 12

実践! CSS組版での本作り 12

CSS組版が得意なもの、苦手なもの 17

1-2 Vivliostyleってどんなもの? 19

CSS Paged Media 19

Vivliostyleを構成するソフトウェア 21

1-3 Vivliostyleを導入する 26

Node.jsのインストール 26

VS Code用拡張機能のインストール 27

Vivliostyle CLIのインストール 28

Vivliostyle CLIを最新版にアップデートする 31

Chapter 2 CSS組版ハンズオン

2-1 大きな紙面を設計する 34

まずはどんな本にしたいかを考える 34

CSS組版で使われる単位系 36

Vivliostyleで版面をプレビューする 38

本文領域(版面)を設計する 44

2-01

このキーワードに出てくる**block**と**inline**は、HTMLの要素の種類です。blockレベルの要素(h1~h6、p、ul、divなど)は前後で改行され、横書きであれば縦に並びます。一方、inlineレベルの要素(strong、a、img、spanなど)はテキストに追って配置され、横書きであれば横に並びます。縦書きの場合はblockは横に並び、inlineは縦に並びます。そのため縦書きだと、「要素の並ぶ向き」と「Top、leftなどの方向を表すキーワード」が使い違ってしまう。編者プロパティでは**要素の並ぶ向きを基準にする**ため、横書き/縦書きで指定を共通化します。

要素の外のアキをmargin(マージン)、要素の内側のアキをpadding(パディング)、要素の枠をborder(ボーダー)と呼びますが、それらを指定するプロパティは次の図のようになります。

従来のCSS(左)と編者プロパティ(右)

2-01

絶対配置(position: absolute)の際の位置指定は、次のようになります。

従来のCSS(左)と編者プロパティ(右)

Webページ制作で従来のtop、leftによる指定に慣れているなら、Vivliostyleでも従来の指定方法を使っても構いません。しかし、CSSの標準仕様では編者プロパティが推奨されており、比較的新しいFlexboxやCSS Gridなどもstart、endという指定方法が使われています。今から慣れておいて損はないはずです。

編者プロパティを使うときは、頭の中にblock軸とinline軸の矢印を描き、矢印の頭のはうらstart、矢印の尾のはうらendと考えましょう。

CSSで本文領域を指定する

47ページで決めた設定値をもとにCSSを書いていくと、次のようになります。

```

081 @charset "utf-8";
082
083 * {
084   box-sizing: border-box;
085 }
086
087 @page {
088   size: 148mm 218mm;
089 }
090
091 @page: left {
092   margin-block: 35px;
093   margin-inline: 16mm 18.25mm;
094 }
095
096
    
```

03 見出しのスタイルと改ページ調整

見出しの役割

本文領域が固まったので、各要素のスタイルを調整していきます。最初に手を付けるのは**見出し**です。見出しには章、節、項などのレベルがあり、**文書の構造を明確にする働き**があります。Webページだと見出しのレベルは文字サイズや装飾で表すのが一般的ですが、書籍の組版では「章タイトルのみで1ページ使用する(章扉)」「動タイトルの前で改ページする」といった場合に改ページを組み合わせて、構造を際立たせる手法も取ることがあります。

現状のサンプル文書の先頭ページを見ると、**h1見出し**と**h2見出し**はCSSのデフォルトスタイルのおかげで本文より大きめですが、そのあとに縦向きで改ページされてしまっていて、あまり目立ちません。

まずはh2見出しの所で改ページするよう設定してみましょう。

見出しのスタイルと改ページ調整 2-03

見出しの前で改ページする

sample1.htmlは、h1、h2、h3の3つの見出し要素を使っています。h2の前で改ページするよう設定します。改ページのためのプロパティには、**break-before**、**break-after**、**break-inside**の3種類があり、次の表に各設定値を設定できます。

設定値	説明
page	その位置で改ページする。
column	その位置で改ページする。
always	段組み内では改行し、段組みでない場合は改ページする。
left, right	ページがまたははじまりになるよう、1~2回の改ページを行う。
recto	奇数ページになるよう1~2回の改ページを行う。
verso	偶数ページになるよう1~2回の改ページを行う。
avoid, avoid-page, avoid-column	その位置での改ページや改行を避ける。break-afterで使った場合は直後の改ページを避けるが、その要素はページ内に配置されなければならない。break-insideで使った場合は要素のページ分割(段組み)を避ける。

*break-insideで避えるのは、上の表の設定値のavoidのみです。

筆者の感覚では、avoidを使うと予想外に次ページに迷ってしまうような気がします。結果の予想が難しいので、どうしても分断させたくない要素にbreak-inside: avoid;を指定する程度に留めることをおすすめします。

今回はh2に対してbreak-before: verso; (ヴェルソ)を指定し、偶数ページ始まりにします。語が必要ページから始まるので、初心者が読みやすいとされる設定です。1回の改ページで偶数ページにならない場合は、自ページが挿入されます。

```

084 /* 見出し節 */
085 h2 {
086   break-before: verso;
087 }
    
```

ほしい機能をVS Codeの拡張機能で実現

ほしい機能がVivliostyleにない場合、JavaScriptが書けるなら自分で足しても構いません。Vivliostyle自体のコードは簡単に検出するものではありませんが、HTML変換の際に独自処理を挟むならそう難しいことではありません。筆者がおすすめするのはVS Codeの拡張機能開発で、スタンドアロンのアプリを作るより敷居が低く、配布用のストアもそろっています。

vivliostyle-cli-helperのGitHubリポジトリ

- 画像をリミントする機能
- 置換リストによってHTMLを加工する機能(Markdown内においていた任意の記号をタグに置換するなど)
- コードに行番号を振る機能
- InDesignで読み込み可能なXMLファイルを書き出す機能

本書の「あとがき」でも触れますが(249ページ参照)、VivliostyleのようなOSSのコミュニティに対して、自社で使う機能を無料で付けてくれればなかなか頼めないものです。それよりは、自分でできることは自分でやっただけが建設的だと思います。

M5シリーズで楽しむロボット開発

M5Stack/M5Camera/M5StickC/M5StickV 対応

表紙

中面

▼表



著者：aNo研

size：A5

date：2020/8/22



Design point

本書はコンパクトで便利なマイコン端末「M5シリーズ」、またそれらを使用する「電子工作」の解説書です。

M5Stackの機器画像をメインに、制作事例に沿ったアイコンを組み合わせ、書名のあしらいで電子工作やロボット開発を表現しました。

メインカラーはM5Stackをイメージした青を使用しています。

中面はマイコン端末や基盤、配線などをモチーフにデザインしました。

▼裏



▼全体図



03 M5Stackのプログラミング開発を始めよう

M5Stackのプログラミング開発を始めよう Section 03

M5Stackには、ボタン、ディスプレイ、IMU、スピーカ、Wi-Fi通信などを扱うにあたり便利な「M5Stackライブラリ」が用意されています。これを使って、M5Stackをプログラミングしていきましょう。

M5Stackのプログラミングの大まかな流れは次の通りです。

```

    ① M5Stackのプログラミングの大まかな流れ
    #include <M5Stack.h> //M5Stackのライブラリを呼び出すヘッダ

    void setup(){
        // 起動直後に1回実行する
        M5.begin(); // M5Stackを初期化する
        M5.Power.begin(); // M5Stackのバッテリー管理機能を初期化する
        // 初期化処理を記述する
    }

    void loop(){
        // setup関数の終了後、ずっと繰り返し実行される
        M5.update(); // M5Stackの状態を更新する
        // センサーの読み取りや、繰り返し実行する処理を記述する
    }
    
```

M5Stackのプログラミング構造

プログラムの先頭で、「M5Stack.h」のヘッダを呼び出します。このヘッダファイルを呼び出すと、M5Stackを便利に扱うための関数が使えるようになります。

```

    #include <M5Stack.h> //M5Stackのライブラリを呼び出すヘッダ
    
```

setup関数は、M5Stackの電源をONにして、M5Stackが起動した直後に1回実行される関数です。M5.begin関数でディスプレイやボタンの初期化を行い、M5.Power.begin関数でバッテリー管理機能を初期化します。他に、M5Stackに

```


    void setup(){
        // 起動直後に1回実行する
        M5.begin(); // M5Stackを初期化する
        M5.Power.begin(); // M5Stackのバッテリー管理機能を初期化する
        // 初期化処理を記述する
    }

    void loop(){
        // setup関数の終了後、ずっと繰り返し実行される
        M5.update(); // M5Stackの状態を更新する
        // センサーの読み取りや、繰り返し実行する処理を記述する
    }
    
```

基本的な構造は以上です。では、実際にプログラムを入力してみましょう。

プログラム(スケッチ)の実行

Arduino IDEでは、プログラムのことを「スケッチ」と呼びます。エディタ領域にプログラムを入力したら、「スケッチを保存」でスケッチを保存し、「マイコンボードに書き込む」で実行します。



Chapter 3

M5StickCを使ってみよう



目次

はじめに..... 3

本書で解説する機器..... 4

Chapter 1 M5Stackを使ってみよう..... 9

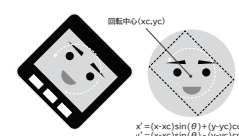
- 1-1 M5Stackとは?..... 10
- 1-2 Arduino IDEでM5Stack開発..... 14
- 1-3 M5Stackのプログラミング開発を始めよう..... 20
- 1-4 スマートグラス[辞書]を作ってみよう..... 36
- 1-5 プリンを守る「プリン・アラート」を作ってみよう..... 55

Chapter 2 M5Cameraを使ってみよう..... 65

- 2-1 M5Cameraとは?..... 66
- 2-2 Arduino IDEでM5Camera開発..... 68

お顔の回転は、グラスの回転角度から、三角関数を使って求めることができます。

①お顔の回転



$$\begin{aligned}
 x' &= (x-xc)\sin(\theta) + (y-yc)\cos(\theta) + xc \\
 y' &= (x-xc)\cos(\theta) - (y-yc)\sin(\theta) + yc
 \end{aligned}$$

```

    /* 回転させる関数 */
    void rot(int16_t &x_in, int16_t &y_in, int16_t &x_rot, int16_t &y_rot, float theta) {
        x_rot = (x_in - x_cent) * cos(theta) - (y_in - y_cent) * sin(theta) + x_cent;
        y_rot = (x_in - x_cent) * sin(theta) + (y_in - y_cent) * cos(theta) + y_cent;
    }
    
```

加速度センサーから求めた傾きの測定値に、移動平均を掛けています。加速度センサーは、グラスがぶつかった衝撃など、重力による加速度以外の振動する動きも測定してしまうため、移動平均を掛けて、振動する成分を取り除くことで、精度よく傾きを求めることができます。

```

    rot_theta = (1.0-weight) * rot_theta + weight * rot_new;
    
```

05 プリンを守る「プリン・アラート」を作ってみよう

プリンを守る「プリン・アラート」を作ってみよう Section 05

せっかく取っておいしたプリンを家族に食べられてしまった！ そんな経験はありませんか？

食べ物の悩み……それはコミュニティに多大な影響を及ぼす無視できない課題です。そんなときに備えて、冷蔵庫のプリン見守りデバイス「プリン・アラート」を製作しました。

①プリン・アラート



プリン・アラートの仕組み

プリン・アラートは、プリンを検知するセンサーとM5Stackで構成されています。プリン・アラートは、プリンが取られたことを検出すると、犯人に警告を与えます。怒った顔、「プリン、返してね」という強いメッセージ、ついでに音で知らせます。その人の心に罪悪感を与えます。プリンは多くの場合、ものつ場所に戻されることでもう。それに加えて、もし、プリンが戻らなかった場合にはLINEで通知する機能も搭載してみました。

M5StickVでディープラーニング Section 01

ライセンスに同意するか聞かれるため、「yes」と入力します。

```

    Do you accept the license terms? [yes/no]
    [no] >>>yes
    
```

Minicondaのインストール場所について聞かれたら、エンターキーを押します。

```

    Miniconda3 will now be installed into this location:
    /root/.miniconda3
    - Press ENTER to confirm the location
    - Press CTRL-C to abort the installation
    - Or specify a different location below

    [/root/.miniconda3] >>>
    
```

Minicondaを初期化して良いか聞かれるため、「yes」と入力します。

```

    Do you wish the installer to initialize Miniconda3
    by running conda init? [yes/no]
    [no] >>>yes
    
```

下記のメッセージが表示されたら、インストール完了です。

```

    conda config --set auto_activate_base false
    Thank you for installing Miniconda3!
    
```

次に「conda create」でPython本体を含めた環境を作成し、「conda install」でパッケージを追加します。Python本体を含めた環境を作成すると同時にPython、TensorFlow、Kerasなどのパッケージをインストールします。

```

    $ bash
    $ conda create -n ml python=3.6 tensorflow==1.14 keras==2.2.4
    $ conda install pillow numpy pydot graphviz
    
```

「conda activate」でCondaで作成したPython環境をアクティブ化します。Condaをアクティブ化する作業は、シェルを立ち上げることに必要です。Condaは、隔離したPython環境を作成してくれるので、システムのPython環境を壊すことなく、安心してプログラミングができます。Condaをアクティブ化したあとに、Minicondaの中のPython環境に、MatplotlibやOpenCVなどのライブラリを「pip install」でインストールします。

```

    $ conda activate ml
    $ pip install matplotlib sklearn langauge==0.2.6 opencv-python Pillow
    $ pip install requests tqdm pytest-cov codecov seaborn
    
```

学習モデル変換ツール「NNCase」をインストールする

「NNCase」は、KerasやTensorFlowで作成した学習データを、KPUの学習データ「kmodel」へ変換することができるツールです。NNCaseはKendryte K210の開発元Kendryteがリリースしているツールで、以下のURL（KendryteのGitHub）からダウンロードできます。本書の手順は、NNCase v0.1.0 RC5に対応しています。

<https://github.com/kendryte/nncase/>

```

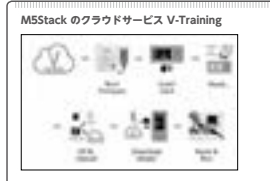
    $ mkdir ./ncc
    $ cd ./ncc
    $ wget https://github.com/kendryte/nncase/releases/download/v0.1.0-rc5/ncc-linux-x86_64.tar.gz
    $ tar -xzf ncc-linux-x86_64.tar.gz
    
```

例えば、TensorFlowの学習モデル「my_tflite」をNNCaseでKPUの学習データに変換するには、次のコマンドを入力します。datasetは画像が入っているフォルダを指定し、画像からディテックレンジ補正を行います。M5StickCで撮影した画像を入れておきましょう。

```

    $ ./ncc/ncc -i tflite -o k210model -dataset images my_tflite my_model
    
```

M5Stackのクラウドサービス V-Training



M5Stackは、M5StickVの学習モデルをクラウド上で作成できるV-Trainingのサービスを開始しています。

V-Trainingは、MobileNetでのクラス分類モードと、YOLOv3での物体検出モードで行うことができます。UbuntuとKerasがインストールされたPCがなくても、簡単に学習モデルを作れます。V-Trainingのサーバ上に画像データとアノテーションをアップロードし、学習モデルをダウンロードするという流れになっています。素晴らしいサービスですが、モデルの構造を自由にカスタマイズすることはできません。サーバの都合があるため、日本人の乗換とデータの送受信に時間がかかるという課題があります。

・V-Training
<http://v-training.m5stack.com/>

全体像と用語がよくわかる! Microsoft Azure 入門ガイド

表紙 中面

▼表



著者：山田裕進／本間咲来
size：A5
date：2022/1/18



Design point

本書はマイクロソフトのクラウドサービス「Azure」の解説書です。円形の幾何学模様と流星群のような放射線の背景でネットワークを表現しました。メインカラーはAzureをイメージした青を使用しています。中面は表紙と同じくネットワークをイメージした点と線のパターンをメインにデザインしました。

体系的に学べる Azure入門の決定版!

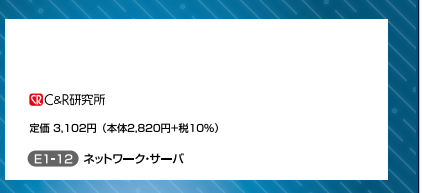
サーバーなどの基本サービスから、AI・機械学習やビッグデータ、IoTまで詳細に解説!

リソース管理やユーザー管理 (Azure Active Directory) など Azure の利用に役立つ知識も掲載!

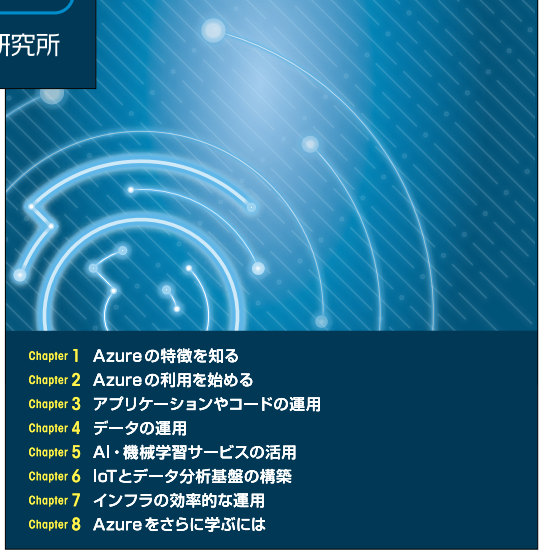
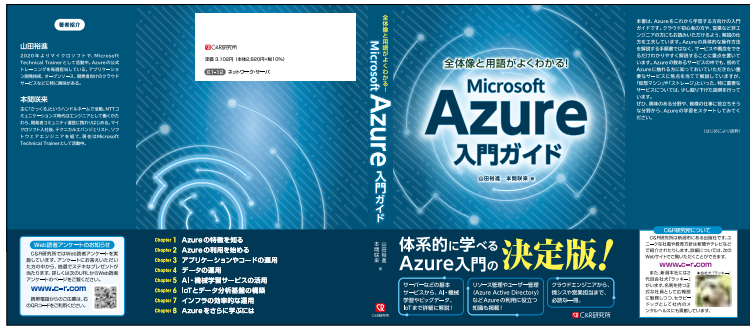
クラウドエンジニアから、情シスや営業担当まで、必読な一冊。



▼裏



▼全体図



- Chapter 1 Azureの特徴を知る
- Chapter 2 Azureの利用を始める
- Chapter 3 アプリケーションやコードの運用
- Chapter 4 データの運用
- Chapter 5 AI・機械学習サービスの活用
- Chapter 6 IoTとデータ分析基盤の構築
- Chapter 7 インフラの効率的な運用
- Chapter 8 Azureをさらに学ぶには

Section 10 Azureを使い始めるには

Azureは、Webブラウザさえあれば簡単に使い始めることができます。本節では、Azureを使う流れについて解説しましょう。

Azureを使い始める際の流れ

Azureは、Webブラウザを使用してオンライン上で手続きを行うことで、すぐに使い始めることができます。事前に準備しておく必要があるものは、メールアドレス、電話番号、クレジットカード番号だけです。最初は、無料のアカウントも利用できるのですが、気軽に始められます。

本書では、個人としてAzureを使い始める（Azureアカウントを作成する）場合の流れを説明します。個人の場合は、事前にMicrosoftアカウントまたはGitHubアカウントを作成しておき、Azureにサインアップします。

個人でAzureを使う場合の流れ

- ①MicrosoftアカウントまたはGitHubアカウントの作成
- ②Azureへのサインアップ
- ③「Azure無料アカウント」を使用する
- ④「保護された」へのアップグレード

なお、組織（企業）としてAzureの利用を開始する場合は、最初に「組織」としてサインアップする必要があります。詳しくは、Azureの営業担当者にお問い合わせ

Section 10 Azureを使い始めるには

を行うか、以下のページを参照してください。

- Azure Active Directoryを使用するように組織をサインアップする
<https://docs.microsoft.com/ja-jp/azure/active-directory/fundamentals/sign-up-organization>

①MicrosoftアカウントまたはGitHubアカウントの作成

個人でAzureを使い始めるには、MicrosoftアカウントまたはGitHubアカウントを作成します。これらはAzureのアカウントとは別のものですが、Azureのアカウントを作成する際にも必要です。これらのアカウントを持っていない場合は、事前に用意しましょう。

事前に準備するアカウントの種類

アカウントの種類	概要	アカウント作成ページ
Microsoft アカウント	Outlook.com、Office、Skype、OneDriveなどの各種サービスを利用するためのアカウント。作成は無料	https://account.microsoft.com/account
GitHub アカウント	GitHub上にコードをホスティングし共同開発を行うためのアカウント。作成は無料	https://github.com/join

なお、このアカウントで使用したメールアドレスは、Azureにアクセスする際にも利用します。

②Azureへのサインアップ

次に、Azureへのサインアップ（利用開始の手続き）を行い、Azure無料アカウントを作成します。このアカウントを作ると、Azureの利用を開始できます。Azure無料アカウントを作るには、以下のページにアクセスします。

- Azureの無料アカウントを今すぐ作成
<https://azure.microsoft.com/ja-jp/free/>

Chapter 6

IoTとデータ分析基盤の構築

本書では、IoTのシステムを構築する際にAzureのサービスについて紹介しています。IoTのシステム構築にあわせて使われる、データ分析のサービスについても解説します。

CONTENTS

注意書き 2
はじめに 3

Chapter 1 Azureの特徴を知る

01 クラウドコンピューティングとは 8
02 Azureとは 11
03 Azureの特徴① 最新テクノロジーが利用可能 14
04 Azureの特徴② マイクロソフト製品との連携が容易 17
05 Azureの特徴③ 豊富な開発支援サービスを提供 20
06 Azureの特徴④ コストの最適化が可能 23
07 Azureのグローバルインフラ 25
08 Azureのセキュリティ 29
09 Azureの歴史 31

Chapter 2 Azureの利用を始める

10 Azureを使い始めるには 36
11 Azureを操作する方法 40
12 Azureのリソース管理 48
13 Azureのユーザー管理 54
14 Azureのロールとポリシー 58
15 Azureのコスト管理 62

Section 36 データのリアルタイム処理

IoT Hubに入ってきたメッセージは、さまざまなサービスにルーティングできます。ここでは、データのリアルタイム分析に特化した、Azure Stream AnalyticsとAzure Time Series Insightsという2つのサービスを紹介します。これら2つのサービスは、IoT Hubの組み込みエンドポイントやEvent Hubsを入力とすることができ、連携するにあたって接続用のプログラムコードなどは必要ありません。本節では、あわせてEvent Hubsについても解説します。

Azure Stream Analytics

Azure Stream Analytics (以降、Stream Analytics) は、大量のストリーミングデータをリアルタイム処理するためのサービスです。SQL形式でクエリを記述することで、入ってきたメッセージに対してリアルタイムでフィルタリングや集計などを行えます。コンピューティング用のリソースの準備や、プログラミングの知識は必要ありません。

ただし、Stream Analytics自体にデータを保存する機能はないので、あくまで、ストリーミングデータの処理を行うプロセッサとして使用します。データの視覚化や通知、ワークフローの実行などは、出力先のサービスで行います。

IoT HubとStream Analyticsの連携

このクエリでは、デバイスIDが「Sensor-001」のデバイスから送信されてきたイベントデータのみに、「Storage-Sensor001」という名前前で登録されている出力先にルーティングします。FROM句を使用してデータを読み取る入力。INTO句を使用してデータを書き込む出力先を指定します。なお、クエリを書く前に、入力先、出力先のリソースをStream Analyticsに登録しておく必要があります。

```

SELECT createdat, temp AS Temperature, hmdt AS Humidity
INTO
Storage-Sensor001
FROM
IoTHub
WHERE
deviceid = 'Sensor-001'
    
```

Stream Analyticsでは、次のようなクエリを使用して、IoT Hubの組み込みエンドポイントから配信されてきたデータの処理をリアルタイムで行うことが可能です。

```

SELECT
createdat, temp AS Temperature, hmdt AS Humidity
INTO
Storage-Sensor001
FROM
IoTHub
WHERE
deviceid = 'Sensor-001'
    
```

このクエリでは、デバイスIDが「Sensor-001」のデバイスから送信されてきたイベントデータのみに、「Storage-Sensor001」という名前前で登録されている出力先にルーティングします。FROM句を使用してデータを読み取る入力。INTO句を使用してデータを書き込む出力先を指定します。なお、クエリを書く前に、入力先、出力先のリソースをStream Analyticsに登録しておく必要があります。

Stream Analyticsでは、ストリーム入力として、Event Hubs、Blob Storage、非構造化データとして、Blob StorageとAzure Data Lake Storage Gen2、SQL Databaseに対応しています。また出力として、各種ストレージやデータベース、キュー、Azure Functions、Power BIなどに対応しています。サポートされるデータ形式は、CSV、JSON、およびAvroです。

1 つのStream Analytics インスタンスで複数のクエリを記述し、複数の出力先に加工したデータをルーティングすることも可能です。

Section 11 Azure VMを作成する方法

続いて、サブスクリプションやリソースグループ、名前といった、VMの作成に必要な情報を選択または入力します。最後に「作成」ボタンをクリックすると、VMが作成されます。

必要情報を入力

作成ボタンをクリック

作成が完了すると、VMの一覧画面で、作成したVMを確認できます。

一覧画面でVMをクリックすると、そのVMの詳細な情報を表示したり、設定を変更したりできる画面が表示されます。

VMが不要になった場合は、削除することができます。VMを作成した際、ディスクネットワークインターフェイスカードといった、付随するいくつかのリソースもあわせて作成されますが、これらを含む「リソースグループ」というまとまりごと削除することも可能です。

なお、リソースを操作する各画面は**ブレード**と呼びます。

複数のIoT Hubにデバイスを登録するには

開発と本番用途の両用途に応じて、または世界中でIoTサービスを提供するために、IoT Hubを複数作成しておく場合があります。その際、デバイスをIoT Hubに登録する作業を、IoT Hub Device Provisioning Service (DPS) を介して実施できます。このサービスは、デバイスの起動時や仕様のタイミングで、複数あるIoT Hubから適切なものを自動で選んで接続するようにしたい、という場面で使用できます。

DPSを使用したIoT Hubへのデバイス登録とプロビジョニング

DPSには、あらかじめ1つ以上のIoT Hubを登録し、デバイスがそれを選択する条件を設定しておきます。デバイス側は組み込みDPSの接続先設定は、最初一実行後変更する必要はありません。デバイスがプロビジョニングを行う際はまずDPSとの通信を行い、DPSから接続先となるIoT Hubの情報を取得します。適切なIoT Hubへの接続と、初期設定を行うプロセスを支援するのが、DPSの役割です。

クラウドアプリ構築の流れと手法がよくわかる！ Microsoft Azure 入門ガイド

表紙 中面

▼表

Microsoft クラウドアプリ構築の流れと手法がよくわかる!

Azure

アプリ開発入門ガイド

山田裕進 著

豊富なサンプルコードと丁寧な図解で
ストレージやNoSQLデータベースの利用、
メール送信、AIによる画像・音声処理など、
Azureの具体的な利用方法を解説!

開発ツールやライブラリの導入、コーディング、デプロイなどの流れが学べる！

Azureの利用に欠かせない認証 (Azure Active Directory)・承認 (ロール) のしくみも掲載！

C&R 研究所

著者：山田裕進
size：A5
date：2023/9/8



Design point

本書は『全体像と用語がよくわかる！Microsoft Azure 入門ガイド』と同シリーズの、マイクロソフトのクラウドサービス「Azure」を使用したアプリ開発の解説書です。

前書の雰囲気や踏襲しつつ、新しい要素であるアプリ開発を強調しました。パターン素材で背景が切り替わるような、刷帯を活かした工夫を考えました。

メインカラーはAzureをイメージした青を使用しています。

中面は点と線が接続されているようなネットワークと宇宙や惑星をイメージしてデザインしました。

▼裏

C&R 研究所
定価 3,542円 (本体3,220円+税10%)
E1-12 ネットワーク・サーバ

Microsoft クラウドアプリ構築の流れと手法がよくわかる!
Azure
アプリ開発 入門ガイド

- Chapter 1 Azureの概要を知る
- Chapter 2 .NETの概要を知る
- Chapter 3 開発環境のセットアップ
- Chapter 4 C#プログラミングの概要を知る
- Chapter 5 Azureアプリ開発の概要を知る
- Chapter 6 Azure上のデータへのアクセス
- Chapter 7 Azure上の機能の呼び出し
- Chapter 8 Azure上でのコードの実行
- Chapter 9 Azureを使用したアプリの監視
- Chapter 10 Azureによる機密情報と構成の管理

▼全体図



Section 02 Azureの利用パターン

ここでは、アプリ開発において、Azureは具体的にどのようなケースで活用できるかを紹介していきます。ここでは、6つのパターンを取り上げます。

①アプリのデータをAzure上に記録する

アプリに入力されたデータをAzureに保存できます。Azureには、オブジェクトストレージの「Azure Blob Storage」、SQLデータベースの「Azure SQL Database」、NoSQLデータベースの「Azure Cosmos DB」などを始めとする、多くのストレージやデータベースのサービスがあります。本パターンの詳細については、第6章で解説します。

アプリのデータをAzure上に保存するパターン

②Azureが提供する機能をアプリから利用する

Azure上にあらかじめ用意されている、すぐに使用できる形で提供されている機能を、**アプリから呼び出して利用できます**。たとえば、メールの送信機能や、画像認識、音声合成、翻訳といったAI機能などをアプリに組み込めます。本パターンの詳細については、第7章で解説します。

Azureが提供する機能をアプリから利用するパターン

Chapter 3 開発環境のセットアップ

本章では、Azureプログラミングに必要なツール（.NET SDK、VS Codeなど）のインストール方法を説明します。また、VS CodeとAzure CLIの初期設定を行います。なお、本書で紹介するツールはすべて無料利用できます。

CONTENTS

- 注意書き 2
- はじめに 3
- 本書の方針と構成について 4

Chapter 1 Azureの概要を知る

- 01 Azureとは 10
- 02 Azureの利用パターン 14
- 03 Azureの利用を開始する 17
- 04 Azureの基本的な構成 21
- 05 Azureリソースの管理ツール 23
- 06 Azureの料金 27

Chapter 2 .NETの概要を知る

- 07 .NETとは？ 30
- 08 .NETによるアプリ開発 33
- 09 .NETにおけるコンソールアプリ開発の概要 38
- 10 .NETにおけるWebアプリ開発の概要 40

Chapter 3 開発環境のセットアップ

- 11 必要なソフトウェアのインストール 44
- 12 VS Codeの初期設定 51
- 13 Azure CLIの初期設定 60

Section 21 C#プログラミング演習④ ロギング

アプリからログが出力されるようにしておく、とエラーの原因を調査しやすくなります。実用的なアプリ開発には欠かせない機能です。本節では、ログを出力するためのしくみを確認し、コンソールにログを出力するサンプルコードを作成します。

① ロギングとは

ロギングとは、アプリやシステムから「ログ」を出力することです。たとえばWebサーバーは、HTTPリクエストを受信するたびに、「日時」「アクセス元IPアドレス」「アクセスされたパス」「レスポンスコード」「レスポンスのバイト数」などを「アクセスログ」として出力します。このようなログは、画面やファイルに出力したり、ネットワークを通じて別のサーバーに送信したりします。

② ロギングの必要性

ロギングは、**アプリやシステムの稼働状況を記録・監視するために必要**です。また、例外エラーが発生した場合、それらの情報もログに記録し、開発者がその情報を活用してエラーの原因究明を行います。では、ログを画面（コンソール）に出力するプログラムを作成していきます。

③ 演習の準備：サンプルコードを開く

ここから演習を行います。VS Codeで、サンプルコードの「[proj04-logging]フォルダーを開きましよう。フォルダーの開き方と演習用スクリプトの実行方法は、P.B3を参照してください。

④ Step 1：プロジェクトの作成

コンソールアプリのプロジェクトを作成し、ファイルを準備します。

```
dotnet new console --force
```

Step 2：パッケージの追加

コンソールへのログ出力に必要なパッケージである、「Microsoft.Extensions.Logging.Console」を追加します。

```
dotnet add package \Microsoft.Extensions.Logging.Console --version 7.0.0
```

Step 3：Program.csのコーディング

Program.csの内容を以下のように書き換えます。

```
using Microsoft.Extensions.Logging;
using var loggerFactory = LoggerFactory.Create(builder => {
    builder.AddSimpleConsole(options => {
        options.SingleLine = true;
        builder.AddFilter(nameof(Program), LogLevel.Trace);
    });
    var logger = loggerFactory.CreateLogger<Program>();
    logger.Log<Log>("trace");
    logger.LogDebug("debug");
    logger.LogInformation("information");
    logger.LogWarning("warning");
    logger.LogError("error");
    logger.LogCritical("critical");
});
Console.Out.Flush();
```

④ LoggerFactoryのCreateメソッドでLoggerFactoryを作成します。Createメソッドにはアクション「builder => { }」を渡し、ここでログ出力の設定を行います。ここで、builderはILoggingBuilder型であり、ログプロバイダーを構成するためのものです。

Section 11 必要なソフトウェアのインストール

ローカルの開発環境に、必要なソフトウェアをインストールして、開発の準備を整えます。なお、本書ではWindowsまたはmacOSを使用することを想定しています。

① インストールするソフトウェア

本書のサンプルを実行するために必要なソフトウェアは、以下の通りです。

No	名称	概要	使用する章
①	.NET SDK	.NETの開発環境	4章以降
②	Azure CLI	コマンドによるAzure操作	本書以降
③	Git for Windows	Windows向けのGitとBash	本書以降
④	VS Code	テキストエディタ	本書以降
⑤	Azure Functions Core Tools	Azure Functionsの開発ツール	第8章
⑥	Visual C++ 再配布可能パッケージ	Speech Serviceが必要	第7章

なお、①と②はWindowsの場合のみ必要です。

① .NET SDK

.NET SDK (Software Development Kit) は、.NETでの開発に必要なツール群をまとめたものです。クロスプラットフォームに対応しており、Windows/Linux/macOSで動作します。NETで開発を行うためには、.NET SDKが必要で、本書では「.NET 7.0 SDK」を使用します。次のページから、お使いのプラットフォーム（Windows、macOSなど）向けの「.NET 7.0 SDK」をダウンロードしましょう。

実行結果

① まとめ

ここでは.NETの構成について基礎を解説しました。構成は、Azure App Configurationのようなクラウドサービスで一元管理することも可能です。Azure App Configurationについては第10章で解説します。

Column ユーザーシークレット

ユーザーシークレットは、開発環境のプロジェクトで使用される機密情報（たとえば、接続文字列、パスワード、APIキーなど）を、プロジェクトとは別の場所（ユーザーのホームディレクトリ以下に配置されるJSONファイル）に格納し、.NETの構成を使用して取り出す、手軽なしくみです。プロジェクトの設定ファイルやコードの中に機密情報を格納する必要がないため、より安全です。プロジェクトを「dotnet new console」コマンドなどで作成してから、以下のように、ユーザーシークレットの初期化とシークレットのセットを行います。

```
dotnet user-secrets init
dotnet user-secrets set 'secret1' 'value1'
```

[Init]により、~\.csprojファイル内にUserSecretsIdという要素が追加され、ユーザーシークレットを記録するJSONファイルと関連付けられます。ユーザーシークレットの値を読み取るには「Microsoft.Extensions.Configuration.UserSecrets」パッケージを追加します。最も単純な使用例は以下ようになります。

```
using Microsoft.Extensions.Configuration;
var config = new ConfigurationBuilder()
    .AddUserSecrets<Program>().Build();
Console.WriteLine(config["secret1"]); // value1が表示される
```

なお、本書環境では、ユーザーシークレットではなく、Azure Key Vaultを使用して、機密情報を管理します。詳しくは第10章で解説します。

【超完全版】YouTube 大全

6ヶ月でチャンネル登録者数を10万人にする方法

表紙

中面

2

トーク下手でも勝負できる裏技——トーク力を鍛える

土台作り

YouTubeでヒットするには、トーク力は必須です。しかし、我々が携わるチャンネルの出演者でも、本当の意味でトーク力が高い人は多くありません。そこで、ここでは**トークが苦手な人でも勝負できるようになる裏技**を紹介しします。

▶ 合いの手を入れる

YouTubeではトーク力が必要と何度も説明しました。しかし、どうしてもトークが苦手な人が多いことは事実です。実は、トークが苦手な出演者でも、成功しているチャンネルがあります。

手っ取り早い解決策は、**合いの手を入れる**ことです。実際にカメラマンに合いの手を入れてもらう方法がよくあります。カメラマンから出演者に質問してもらいましょう。ただし、これはカメラマンにトーク力があることが前提です。

では、カメラマンはどのような質問をすればいいのでしょうか？ 合いの手を入れるカメラマンは、以下の2点を意識してください。

- ① 視聴者が知りたいことを予想して質問する
- ② 出演者のプライベート情報を引き出す

① 視聴者が知りたいことを予想して質問する

初心者をターゲットにした料理チャンネルで合いの手を入れる場合、カメラマンがすでに料理の作り方やコツなどを知っていたとしても、あえてわかっていることを質問しましょう。つまり、**視聴者が知らなくて聞きたいことをあえて質問する**のです。すると出演者から回答を引き出し、トークが成立します。



視聴者が何を知りたいかを常に意識しましょう！

② 出演者のプライベート情報を引き出す

プライベートなことを聞く理由は、視聴者との距離を縮めるためです(47ページ)。



プライベートな話は、出演者にファンを付けるために必要不可欠な情報です。

たとえば、料理人の出演者が「包丁さばきには自信があるんです」と言ったとき、すかさず合いの手役が「どこで身につけたの？」と聞くことで出演者を深掘りできます。出演者の過去や日常のストーリーが伝わる質問をすることで、より早く視聴者がファン化していきます。

合いの手役はカメラマンではなくても、2人組の出演者をポケとツッコミに分ける方法も考えられます。どうしてもトーク力に自信がない場合は、このような対策を考えましょう。

合いの手なし

今日はパスタを作ろうと思います。
……。
まずは、具材を切っていきます。
……。

合いの手あり

今日はパスタを作ろうと思います。
パスタはどこで学んだの？
ミシュランの店で修業していたときに学びました！
すごいですね!!

合いの手によるトークの差

3

トーク下手でも勝負できる裏技——トーク力を鍛える

第3章

本質的な価値を提供する
至高のコンセプトメイキング

Design point

本書はYouTubeに焦点を当てた動画マーケティングの解説書です。動画を表すアイコンや再生画面のUIをイメージしてデザインしました。

著者：小山竜央
size：A5
date：2023/3/25



▼表紙（他社制作）



5

運用に必要なリサーチ

チャンネル運営

チャンネルを成長させる土台となるチャンネルの顔となるヒット企画の作り方がわかってきたら、いよいよチャンネルの運用に入ります。運用ではさまざまなデータを確認し、データに基づいてチャンネルの現状把握に努めます。

▶ ヒットの目安について

コスタントに動画投稿を始めたら、いくつかのポイントを日々チェックします。基本的には「5つの要素」(110ページ)を確認してください。そして、最も見ておきたい要素は、最新の動画が「視聴回数別のランキング」で3位以内に入っているかどうかです。アナリティクス上の「ダッシュボード」をみると、「最新の動画の(フォーミュラ)」を確認できます。「視聴回数別のランキング」はその一項目です。動画のサムネイルの下には、その動画の評価コメントが表示されます。



ここが3位以内に入っているか確認する。

最新動画の評価コメント

シリコンバレー一流プログラマーが教える Python プロフェッショナル大全

表紙

中間

3-2 繰り返し処理でデータを 一気に処理しよう

リストなどのデータ構造から、1つずつ値を取り出す場合、いちいちインデックス番号を指定するのは大変です。そんなときは、繰り返し処理で一気に片付けてしまいましょう。Pythonにはwhile文とfor文という2つの繰り返し処理があります。ここでは、while文やfor文の使い方はもちろん、繰り返し処理と組み合わせることが多い関数についても解説します。



while文、continue文、break文の使い方を知ろう

while文

while文による繰り返し処理をやってみましょう。while文は条件を満たす間、同じ処理を繰り返す文です。繰り返し処理のことをループといいます。

まず、変数countに0を代入し、countが5より小さい間はループし続けるという処理を作成します。ループの中で、countの値を出力し、さらに1を足します。実行してみると、0から4までの数値が表示されることがわかるといいます。

```

コード: c3_3.1.py while文
count = 0
while count < 5:
    print(count)
    count += 1

```

実行結果

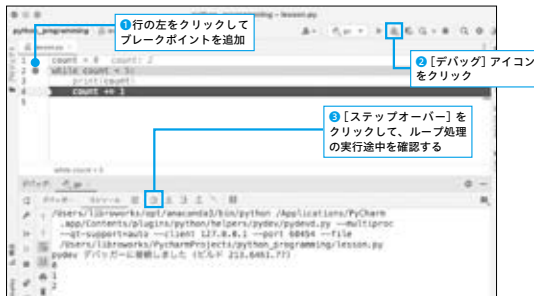
```

0
1
2
3
4

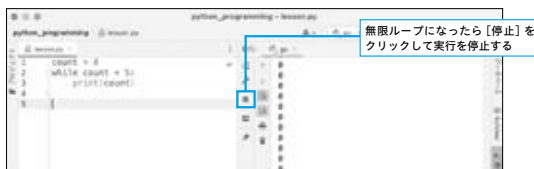
```

countを1つずつ増やす処理は、count = count + 1のようにも書けますが、**累算代入文**の+=を使うと、count += 1のように変数名を一度だけ書けば済むようになります。累算代入文には+=、-=、*=、/=などがあり、いずれも左辺の変数の内容を変化させる働きを持ちます。

whileの行にブレークポイントを追加してデバッガーを使うと、ループの処理の様子を1回ずつ確認できます。



ループの中でcountに1を足し忘れると、countが0のままとなり、5より大きくなることがないため、**無限ループ**になってしまいます。そうなってしまった場合、[停止]をクリックして処理を止めましょう。



break文

ループはbreak文を使って中断することができます。まず、while True:とします。これはこのままでは無限ループになってしまいます。

```

コード: c3_3.2.py break文
count = 0
while True:
    print('XXX')

```

実行結果

```

XXX
XXX
XXX
XXX

```

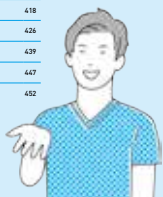
Lesson 13

応用編

データ解析

Pythonは、いわゆるビッグデータを扱うライブラリが充実しているため、データ解析の分野でも広く使われています。データ解析と聞くとなんとなく難しく感じられるかもしれませんが、データ解析に使うnumpyやpandas、グラフ化するmatplotlibなどのライブラリなどを使うだけで済むので、意外な手軽さに驚くことでしょう。ここでは、データ解析に関する用語や、さまざまなライブラリの使い方を学んだあと、独自のデータを解析して未来の株価を予測するプログラムを開発します。

- 13-1 データ解析をはじめの前に 410
- 13-2 データをまとめて扱うnumpy 418
- 13-3 pandasで表形式のデータを扱う 424
- 13-4 matplotlibでグラフを描画する 439
- 13-5 scikit-learnで機械学習を行う 447
- 13-6 独自のデータ解析と予測 452



Design point

本書はシリコンバレーのエンジニアによるプログラミング解説書です。講義動画の洗練されたテーマと多い分量を収める余白のデザインを意識しました。

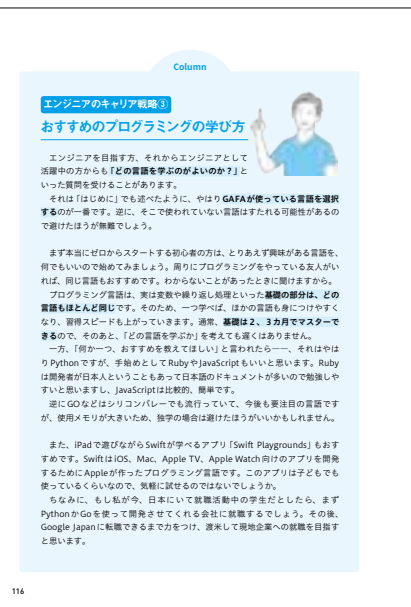
著者：酒井潤

size：A5

date：2022/8/16



▼表紙（他社制作）



改訂版 高校生からはじめる プログラミング

表紙

中面

CSSを使ったプログラミング SECTION 13

SECTION 13

CSSを使ったプログラミング

CSSとJavaScriptを組み合わせて使って、文字が縦方向に回転しているようなアニメーションを作ってみましょう。

プログラミングの準備をしよう

workspace フォルダの、css-study フォルダの中に、以下の3つのファイルを作成します。

- css-programming.html
- animation.js
- css-programming.css

作成したら、css-programming.htmlに次のコードを入力します。

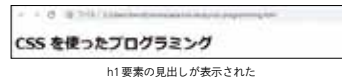
```
css-programming.html
<!DOCTYPE html>
<html lang="ja">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <title>CSS を使ったプログラミング</title>
  <link rel="stylesheet" href="css-programming.css">
</head>
<body>
  <h1 id="header">CSS を使ったプログラミング</h1>
  <script src="animation.js"></script>
</body>
</html>
```

今回入力するh1タグには、次のようにid属性を追加しています。「header」というid属性は、あとでJavaScriptプログラムから呼び出す際に利用します。

css-programming.html h1タグにid属性を追加する

```
<h1 id="header">CSS を使ったプログラミング</h1>
```

ここでいったんChromeに表示させてみましょう。css-programming.htmlを開くと、次のように見出しが表示されているはずですが、



h1要素の見出しが表示された

CSSの適用

CSSを適用するにあたり、新しくクラス(class)という機能を使ってみましょう。HTMLに入力したh1要素を次のように変更してみてください。

css-programming.html h1タグにclass属性を追加する

```
<h1 id="header" class="face">CSS を使ったプログラミング</h1>
```

h1要素に、新たにclass属性を追加しました。値には「face」と設定しています。

face (フェイス) : ここでは「オモテ面」という意味

class属性の値に設定した文字列(class名といいます)は、CSSのセレクタとして使用できます。複数のHTMLタグに同じclass名を設定すれば、CSSでそのclass名が設定されているHTML要素だけの見た目を変えることができるわけです。

では、CSSファイル側で、このfaceに対するスタイルを設定してみましょう。CSSファイルのセレクタで、class名を指定するためには、「.(ドット)」に続けてclass名を記述します。次のように「.face」と記述すれば、class名が「face」のHTML要素の見た目をまとめて変えることができます。

css-programming.css

```
.face {
  color: darkblue;
}
```

3

3 CSSでWebページをデザインしてみよう

172

173

CHAPTER 3

CSSでWebページを デザインしてみよう



Design point

本書は通信制学校「N高校」のWebプログラミング解説書です。カラーリングと多角形のあしらいでイラストと雰囲気を合わせたデザインにしました。

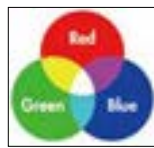
著者：吉村総一郎
size：B5
date：2021/7/2



▼表紙 (他社制作)



として記述し、16で1つ上の桁にあります。1つの色の最大値はFFで、赤・緑・青それぞれで16×16=256段階の色の明るさを設定できるのです。数値が大きくなるほど色は明るくなり、数値が小さくなるほど、色は暗くなります。そして、3つの色の明るさをかけあわせることで、黒から白まで、さまざまな色を表現しているのです。



赤はRed(赤)、Green(緑)、Blue(青)の3色の組み合わせで色を作っている

16進数カラーコードの記入例は以下のとおりです。

色	16進数カラーコード	表示される色	色	16進数カラーコード	表示される色
白	#FFFFFF		青	#0000FF	
黒	#000000		黄	#FFFF00	
赤	#FF0000		紫	#800080	
緑	#00FF00		水色	#00FFFF	

カラーコード選び

Googleなどで「カラーコード一覧」と検索すると、さまざまなカラーコードの一覧が見つかります。そのほかにも「カラーピッカー」と検索すると、Webサイトや画像から16進数カラーコードを取得するソフトウェアが見つかります。Webサイトにどんな色を使うか悩んでいる際には、これらのツールを活用してみるとよいでしょう。



04 カッコいいサイトを作るには

● HTMLだけで作れる折りたたみ機能

さて話をHTMLに戻しましょう。HTMLの基礎を説明してきましたが、「ワープロソフトでもできそうなことばかりで面白くないな」と思った人もいるかもしれません。この章の最後で、HTMLだけでできる、ちょっとだけすごいことを紹介しましょう。

一番手は**detailsタグ**と**summaryタグ**です。2011年頃に現れた比較的新しいHTMLタグなのですが、説明の折りたたみができます。タイトルに当たる部分をsummaryタグで挟み、そのタイトルを含む説明全体をdetailsタグで挟みます。

サンプルファイル名：c1index7.html

```
<details>
<summary> ひげおやじ物語 </summary>
むかしむかしあるところに、死んだ魚の目をしてる性格の悪いデブのおっさんがいました。そんなある日、ニコニコ動画で生放送のライブストリーミングを配信していると、家に覚えのない小包が届きました。
</details>
```



クリックに反応してくれることに、ちょっと感動しませんか？ ちなみに最初から開いた状態にしたいときは、「<details open>」と書きます。openの前は半角空きです。

これ、昔は次章から紹介するJavaScriptのプログラムを書かないとできませんでした。それがHTMLだけでできるというのだから、時代は変わったと思います。

● HTMLだけでアドベンチャーゲームを作る

次は簡単なアドベンチャーゲームを作ります。選択肢を選んで進めていくゲームです。HTMLの**リンク**を使えばできてしまいます。

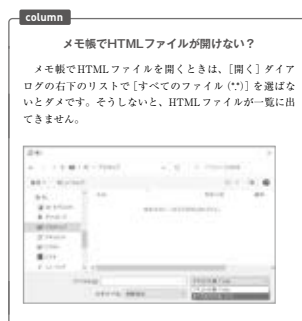
リンクとは、Webページ内のテキストや画像をクリックすると他のWebページに飛ぶ仕組みのことです。パソコンやスマートフォンでWebページを見たことがあれば、誰もが思い当たるのではないのでしょうか？ 選択肢から他のWebページにリンクを張るだけで、アドベンチャーゲーム

第2章

物事を「最小単位」に
分解して並べる

Design point

本書は文系出身のプログラマー「ひろゆき」のWebプログラミング解説書です。読み物を意識し、シンプルかつ余白が多くなるようデザインしました。



● 融通の利かないコンピューター

<h1>のようなコンピューター向けの命令を**タグ**といいます。タグは英語で荷札のことで、テキストの一部に「ここはタイトルだよ」という札を付けたわけです。テキストの先頭に書くものを**開始タグ**、最後に書くものを**終了タグ**と呼びます。終了タグには「/」(スラッシュ)が付いています。「/」ももちろん半角です。

著者：ひろゆき（西村博之）

size：新書

date：2022/7/6



▼表紙（他社制作）



アイ・イーシー



わかっておきたい！

プログラミングの考え方と基礎知識

表紙

中面

▼表 (Vol.1)



著者：リブロワークス

size：B5

date：2020/2/4



Design point

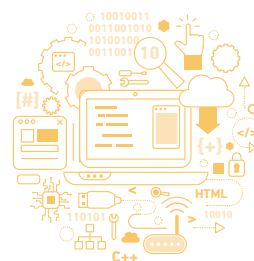
本書はプログラミング初心者のための講座用テキストです。

IT機器やプログラムコードをアイコン的に配置することで、本書の概要をわかりやすく表現しました。

中面は方眼紙やメモをモチーフにしたあしらいで教科書やノートをイメージしました。

▼裏

PR-02770-20200305001



▼Vol.2



アルゴリズムとは何か

にんじんの輪切りで考える

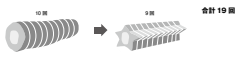
前章では、プログラミングの基本について学びました。本章では、アルゴリズムというものについて学びます。

アルゴリズムについて説明する前に、簡単な問題を考えてみましょう。

にんじんを切つて、翌朝の輪切りを10枚作ります。どのような手順で、包丁を入れればよいでしょうか（にんじんの両端はすでに切り落とされています）。

まず、以下のような手順を考えてみます。

- ① 10枚の輪切りにする（9回）
② 1枚ずつ、翌朝にする（10枚×10回）



包丁を入れた回数は合計109回です。これで、手数が多くて時間がかかりすぎてしまいます。もっと効率的な方法が考えられそうです。

それは、輪切りにする前に茎筋に切つてしまえばどうでしょうか。断面が茎筋になるイメージです。

- ① 茎筋に切る（10回）
② 輪切りにする（9回）



包丁を入れた回数は、合計19回です。最初に輪切りにする方法に比べ、5倍以上少ない手順で済みました。同じ結果を得るにも、手順を変えただけで、こんなに効率化することができます。

前章で、車とマップの問題を考えたときに、いくつかの手順が考えら

れました。このような、問題を解決するための、一連の手順や方法のことを、アルゴリズムといいます。

にんじんの輪切りのように、アルゴリズムの違いが、効率に大きな差をもたらすこともあります。コンピュータでは、できるだけ効率のいいプログラムのほうが、早く処理を済ませることができるからです。

アルゴリズムの計算量

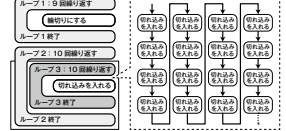
にんじんの例では、同じスピードで包丁を動かせば、2番目の方法のほうが、早く終わるのは明らかです。このようなアルゴリズムの差は、専門的には計算量という指標で表されます。計算量とは命令を実行する数、つまり手順の数のことで、計算量が少ないほど高効率なアルゴリズムです。

計算量を考える際に注意すべきは、繰り返し処理は処理を繰り返して考えなくてはいけない、ということです。たとえば「輪切りを9回繰り返す」という手順は、プログラムとしては繰り返し処理を1回書けばいいですが、実際は「輪切りにせよ」という命令が9回実行されます。

最初の方法を、前章の車とマップの問題と同様に、プログラムにしてみました。

ごく短いプログラムに見えますが、切れ込みを入れる部分の繰り返し処理を展開するとどうでしょうか。手順が多く計算量が多い処理であることがわかります。単純で短いプログラムに見えただけで、必ずしも計算量が少ないわけではないのです。

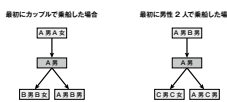
にんじんの茎筋輪切り 方法1



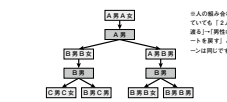
CONTENTS
プログラミングの考え方と基礎知識 Vol.1
第1章 ハズルでプログラミングを体験しよう
Lesson1 プログラムによって変えられる世界
Lesson2 プログラミング的思考とは
Lesson3 プログラムとは命令の組み合わせ
Lesson4 スクリプトで画像操作をするとは何か
Lesson5 ハズルで命令の組み合わせを考えよう
Lesson6 ハズルで少ない命令の組み合わせを考えよう
Lesson7 繰り返し処理と条件分岐とは
Lesson8 車の問題を繰り返し処理と条件分岐で解いてみよう
Lesson9 単独に解決できない問題もある
第2章 効率のよいアルゴリズムを考える
Lesson10 アルゴリズムとは何か
Lesson11 アルゴリズムを視覚化するフローチャート
Lesson12 代表的なアルゴリズム
Lesson13 線形探索
Lesson14 二分探索
Lesson15 選択ソート
Lesson16 挿入ソート
Lesson17 クイックソート
Lesson18 経路探索
Lesson19 アルゴリズムクイズに挑戦
第2章まとめ

第2章 効率のよいアルゴリズムを考える
学習スケジュール
Lesson 10 / Lesson 15 /
Lesson 11 / Lesson 16 /
Lesson 12 / Lesson 17 /
Lesson 13 / Lesson 18 /
Lesson 14 / Lesson 19 /

つまり、ボートを返すのは常に男性ですが、その後対岸に渡る組み合わせは（女性がこの岸に残っている限り）「男・女」「男・男」の両方が考えられます。これを図にすると以下のようになります。各ツプをA, B, Cで分類し、Aツプは男・A女、Bツプは男・B女、Cツプは男・C女とします。2人の船が対岸に渡る組み合わせ、1人の船がボートを返す男性を表します。



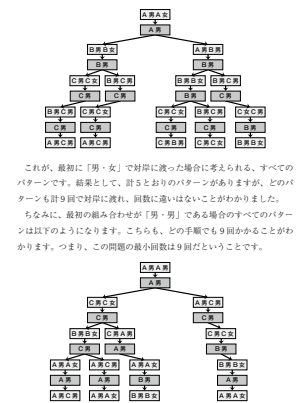
この分岐は、次の段階でも同様と考えられます。最初に乗船する組み合わせが「男・女」である場合について、3回対岸に渡るところまでの組み合わせを、図に書き出してみると以下のようになります。組み合わせが他のとおりになります。



最初の組み合わせが「男・男」の場合を考えると、さらに倍になります。このまま、考えられるすべての組み合わせを書き出したら、大変な数になりそうです。しかし、実際に、ある段階から意味のない組み合わせ（一度対岸に渡っている男性どうし）や、女性だけが対岸に渡ること、考えられる組み合わせは減っていきます。

最初の組み合わせが「男・女」である場合について、4回目以降のパターンを、全員が渡りきるまで書き出してみよう。その際、ボートを返す

ためにこちらの岸に戻ってきた男性を、取り残したまま忘れないように注意しましょう。



このようなアルゴリズムは、書籍やインターネット上になくさんありますので、ぜひ挑戦してみてください。

SNSのテーブルを考えてみよう

必要なデータを洗い出す

テーブルについて学んだところで、SNSにおけるデータベースのテーブルはどのようなものになるか、考えてみましょう。

いきなりテーブルの構成を考えると大変なので、まずはどのようなデータが必要か、洗い出しをします。

SNSで行う操作を考えてみましょう。SNSを使うには、最初にログイン

する必要があります。ログインに成功すると、タイムラインが表示されます。ここには自分とフォローしているユーザーの投稿が表示されています。新規メッセージの作成ボタンを押すと、投稿画面が表示されます。メッセージを入力して投稿ボタンを押すと、メッセージがタイムラインに追加されます。また、ユーザー名をクリックすると、ユーザー名、自己紹介、プロフィールといったプロフィールが表示されます。



以上を踏まえて、どのようなデータが必要か考えてみましょう。まず、ログインするためにはパスワードとユーザー名が必要です。他にもプロフィール画面の自己紹介文や、フォローしているユーザー、そして投稿メッセージなどが必要になります。

以下にざっと書き出してみました。他にも「いいね」の記録なども考えられますが、複雑になるので省略します。



データをテーブルに分ける

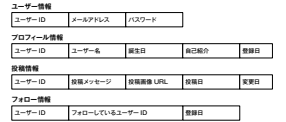
データの洗い出しができました。では、これらをテーブルに分けてみましょう。

テーブルに分けるときに大切なのは、先の電光石火のときにもそうしたように、データを関連ごとに分けるということです。たとえば、ユーザーの誕生日のデータと、投稿したメッセージを同じテーブルに入れるのは不自然ですね。また、パスワードなど、他人には見られてはいけないデータを、他人に公開されるデータと同じテーブルに入れることは避けるべきです。

まず、ユーザーに関する情報をまとめよう。パスワードやメールアドレスといった、非公開の情報です。

次に、ユーザー名や誕生日や自己紹介といった公開データを集めます。これをプロフィール情報とします。

他のデータもテーブルに分けていきます。投稿したメッセージや画像のURL、投稿日時を管理するテーブル、誰をフォローしているかを管理するテーブルが必要です。このように分けていくと、下記のようになりました。



以上を踏まえて、どのようなデータが必要か考えてみましょう。まず、ログインするためにはパスワードとユーザー名が必要です。他にもプロフィール画面の自己紹介文や、フォローしているユーザー、そして投稿メッセージなどが必要になります。

アルゴリズムとフローチャート

問題を解決するための、一連の手順や方法のことを、アルゴリズムといいます。アルゴリズムの違いが、効率に大きな差をもたらすことがあります。アルゴリズムの差を、計算量という指標で表す。

アルゴリズムを、視覚的に表すのがフローチャートで、アルゴリズムの基本である「順次」「分岐」「繰り返し」という3つの構造を表現できる。

さまざまなアルゴリズム

ソートは、データを昇順、または降順に並び替える。探索は、データの量の中から、目的のデータを探し出す。挿入は、データを挿入する。より小さいサイズにする。選択ソートは、データの量を、第三者にわたらない形にする。経路探索は、ある点から他のある点までの経路を導き出す。

探索とソートのアルゴリズム

線形探索は、リストの中の特定の値を、先頭から順番に比較する。二分探索は、あらかじめソートされているリストを二分法で探索することを選び出す。選択ソートは、リストの中から最小値、または最大値を探し、順番に並び替えていく。挿入ソートは、未整列の値を正しい位置に挿入することを選び出す。クイックソートは、データの比較とより分ける繰り返し。条件にもよるが、クイックソートがもっとも高速だ。

経路探索のアルゴリズム

右手法は、右手を迷路的な道にたどり着くことによる方法。最終でも迷路的な道は2倍を減らせば、ゴールにたどり着くことができる。

● size : A5

Visual Studio Code 完全入門

Webクリエイター&エンジニアの作業がはかどる
新世代エディターの操り方

著者：リブロワークス
date：2022/3/10



Docker & 仮想サーバー完全入門

Webクリエイター&エンジニアの作業がはかどる
開発環境構築ガイド

著者：リブロワークス
date：2022/9/22



Notionプロジェクト管理完全入門

Webクリエイター&エンジニアの作業がはかどる
新しい案件管理手法

著者：リブロワークス
date：2023/3/23



LangChain完全入門

生成AIアプリケーション開発がはかどる
大規模言語モデルの操り方

著者：田村悠
date：2023/10/24



▼表紙 (他社制作)



section 06

拡張機能 / #Web 開発

コード入力に役立つ機能

HTML コーディングをサポート MarketplaceにはほかにもWeb開発のコード編集に役立つ拡張機能がたくさんあります。ここでは主にHTML編集を楽にする機能を取り上げます。

Auto Rename Tagで終了タグも自動で修正

HTMLやXML形式のファイルを編集しているとき、見出しを本文に変えるなどの目的でタグ名を変更する場面がよくあります。その場合、対応する開始タグと終了タグをコードの中から探し出し、両方を編集しなければならないため、これを忘れてエラーが発生することが少なくありません。

拡張機能 **Auto Rename Tag** は、名前のとおりタグ名の変更を自動化します。



MarketplaceでAuto Rename Tagを検索

インストールしたあと、HTMLまたはXMLファイルで開始タグを修正すると、終了タグもそれに連動して編集されます。

```

1  <html>
2  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
3  <title>Document</title>
4  <link rel="stylesheet" href=".../css/style.css" />
5  </head>
6  <body>
7  <h1>インストール済みの拡張機能</h1>
8  <ul>
9  <li>Japanese Language Pack</li>
10 <li>Prettier</li>
11 <li>Live Servers</li>
12 </ul>
13 </body>
14 </html>
    
```

●開始タグにマウスポインターを合わせる

```

11 <h1>インストール済みの拡張機能</h1>
12 <ul>
13 <li>Japanese Language Pack</li>
14 <li>Prettier</li>
15 <li>Live Servers</li>
16 </ul>
17 </body>
    
```

●開始タグ名を削除すると終了タグ名も削除される

```

11 <h1>インストール済みの拡張機能</h1>
12 <ul>
13 <li>Japanese Language Pack</li>
14 <li>Prettier</li>
15 <li>Live Servers</li>
16 </ul>
17 </body>
    
```

●新しい開始タグ名を入力すると終了タグ名も入力される

Point 拡張機能 Auto Close Tag は不要

Auto Rename Tag に似ていて開発者も同じ拡張機能に、開始タグを入力すると終了タグも合わせて入力してくれる Auto Close Tag がありますが、VSCode には終了タグを自動で入力する機能が標準で搭載されているので、こちらはインストールしなくてもかまいません。

4 Web 開発に活用しよう

Design point

本書はプログラミング言語やツールの解説などクリエイターやエンジニア向けの入門書シリーズです。表紙のイラストに合わせ、細い線を基調にしたシンプルで余白のあるデザインにしました。

年12月に追加されたサブアイテム機能とアイテムの依存関係機能により、この強みが一層強化されました。

Notionで行うプロジェクトやタスクの管理では、プロジェクトやタスク自体をデータとして扱い、データベース同士を接続することで情報の集約と整理を行います。

データベースに登録できるプロパティ (情報の種類) も豊富に前入られています。シンプルなテキストや数値のほか、日付、ファイル、チェックボックス、セレクト、ステータスなど、1つのデータについてさまざまな情報を持たせることができます。関数と組み合わせれば、独自のプロパティを作り出すこともできます。詳しくはP.207で解説します。

文書管理にも使用できる

昨今では文書の電子化やDXの推進が呼びかけられています。そのような流れの中で、WordやExcelなどのファイルをファイルサーバーに保存し、管理する企業も少なくないでしょう。こうした管理方法の場合、メンテナンスが行き届かないとファイルが膨大になり目的のファイルが行方不明になることも少なくありません。

Notionのデータベースでは、前述のとおりデータをページとして扱えるため、会議の議事録や業務の報告書といった文書管理も効率的に入ります。先ほど見たように、データにはさまざまなプロパティを設定できるため、管理したい文書の種類や状況に応じたタグなどを設定しておけば、探したい文書を手早く見つけ出すことができます。

CONTENTS

はじめに 3

CHAPTER 1 プロジェクト管理とNotionの基本 10

01 Notionって何? 10

強力な情報共有ツール Notion 10

なぜNotionでプロジェクト管理を行うのか 11

カスタマイズ性の高さ 11

データベース機能 12

本書で作成するポータルページ 14

..... 15

..... 15

..... 16

..... 17

..... 17

..... 18

..... 19

..... 19

..... 23

..... 24

..... 25

..... 26

..... 26

..... 30

..... 33

..... 34

..... 39

..... 42

4

..... 17

..... 17

..... 18

..... 19

..... 23

..... 24

..... 25

..... 26

..... 26

..... 30

..... 33

..... 34

..... 39

..... 42

..... 139

..... 157

LangChain 完全入門のマイナーチェンジされたデザイン

section 04 本書の実行環境について

#Python / #実行環境 / #VS Code

ここからはパソコンを用意しましょう! LangChainを使った開発をするためには開発環境の準備、APIキーの取得が必要となります。ここでは開発するための準備を行っていきましょう。

Pythonの実行環境を整える

LangChainを実行するためにはPythonが必要になります。Pythonには2系と3系の大きく2つのバージョンが存在しますが、本書では3系を使用します。また、Pythonを実行する環境にはVisual Studio Codeを使います。以降、WindowsとmacOSそれぞれの場合の実行環境の設定を解説します。すでに設定済みの場合は33ページの「OpenAIのAPIキーを取得する」へ進んでください。

Windowsの場合

まずは、[スタート]メニューからMicrosoft Storeを開きます。

Microsoft Storeが開いたら「python3」と入力して検索します。下の画面が表示されたら [Python 3.11] をクリックして、詳細ページで [入手] をクリックしてインストールしましょう。

[python3] で検索し、表示された [Python 3.11] をクリックし、画面の指示に従ってインストール

2回目の実行はMemoryモジュールと組み合わせることにより、1回目の実行と同様に実行されていることがわかります。

以上でAgentモジュールとMemoryモジュールを組み合わせることで、以前のやりとりをもとに指示をさせることができました。

Point Agent内部での言語モデル呼び出し回数を制限する

AgentはToolを使って与えられたタスクを達成しようとするのですが、どのToolを使ってもタスクの完遂ができない場合、Toolの実行を延々と繰り返してしまうことがあります。そのような問題に対応するために max_iterations というオプションが用意されています。たとえばToolの実行回数を5回までとしたい場合は、以下のように設定します。

```
agent = initialize_agent(
    tools,
    chat,
    agent=AgentType.CHAT_ZERO_SHOT_REACT_DESCRIPTION,
    max_iterations=5,
)
```

最大実行回数の制限をすることで、不要な言語モデルの呼び出しによる課金を防ぐことができます。Agentを使ったアプリケーションをリリースする際には設定することをおすすめします。

6 Agents - 自律的に外部サービスやAPIを呼び出す

Chapter 6 マネジメント系 15分 ★★★★★

01 マネジメント系を学ぶための前提知識

解説動画 ▶

超効率ポイント システム関連業務を管理する

- マネジメント系では、企業組織でシステム開発を行うための業務を学習する。
- ソフトウェアライフサイクルプロセスは、ソフトウェアの企画段階からシステム廃棄に至るまでの業務工程。

ITパスポート試験のマネジメント系分野

Chapter6、7はマネジメント系分野です。ITパスポートのマネジメント系分野は、**ストラテジ系とテクノロジー系が目指す次の2つを実現するための業務知識**が問われます。

- 企業が利益を伸ばすための**戦略**を立てる(ストラテジ系分野)
- 実現したいことを**技術**によって解決する(テクノロジー系分野)

ITパスポートでいうマネジメントとは?

ITパスポート試験のマネジメント系分野では、**システム開発に関連する業務をマネジメントする知識**が問われます。「マネジメント」という言葉から、部長職となる「マネージャ」業務をイメージする方も多いですが、人材を管理する「マネージャ」業務の知識範囲ではないため注意しましょう。

マネジメント系分野の登場人物

ストラテジ系分野(Chapter1~5)では、企業の利益最大化について学習しました。マネジメント系分野(Chapter6、7)では、**利益最大化のための手段**としてシステムをつくる**発注元企業**と**ベンダー企業**の業務のやりとりを学習します。この2つの企業を混同しないように学習を進めましょう。

- 発注元企業**：つくりたいシステムの方針を決定し、システム開発を発注する。
- ベンダー企業**：システム開発を中心に行う。

ソフトウェアライフサイクルプロセス

ソフトウェアライフサイクルプロセス (Software Life Cycle Process: SLCP) とは、ソフトウェアの**企画**から、**要件定義**、**システム開発**、**保守・運用**を経て、**システム廃棄**に至るまでの一連の工程を示します。

本書では、ソフトウェアの品質を保ちつつ、効率的に業務を進行するための知識として、次のプロセスごとに学習します。

Chapter 6 システム企画と要件定義プロセス

▼表紙 (他社制作)



著者：ITすきま教室
渡辺さき
size：A5
date：2023/12/21



▼表紙 (他社制作)



著者：五十嵐順子
size：A5
date：2024/3/19



Chapter 2

マーケティング

本書の学習ポイント

- ・マーケティングとは、売れる仕組みをつくること。
- ・市場を分析し、戦略を考えると、自社が取るべき商品戦略が見えてくる。
- ・商品の売り方は、主に2つ。新規顧客を連れてくる方法・既存顧客からリピート購入を引き出す方法。
- ・特にデジタルマーケティングが注目される理由は、ヒト・モノが自由に集まること、行動が計画可能である点。

本書を使った学習方法

本書の特徴

本書の特徴は、過去問題を徹底的に分析したうえで、出題傾向の高いポイントに絞って解説している点です。また、効率的に合格点が狙えるように、理解に時間がかかる難解な問題は極力避け、つまづくことなく合格ラインを目指せるように構成しています。

節の冒頭では、その節を読むための時間の目安や、基本情報技術者試験における重要度を星の数で示しています。「超効率ポイント」は、その節のポイントをもとに把握や、復習時の振り返りなど、効率的な学習

12 クアセメント

15

5

Design point

本書は動画講座を用いた令和6年度版のITパスポート教科書&問題集です。細かいパーツで情報をわかりやすく整理し、紙面に賑やかさも出るようデザインしました。

17

18

27

31

36

41

45

52

57

58

65

71

74

81

82

86

90

94

100

107

116

試験問題にチャレンジ

問題① H30春-問9

図はプロセッサによってフェッチされた命令の格納順序を表している。aに当てはまるものはどれか。

主記憶 → プロセッサ (a) → 命令デコーダ

ア アクムレータ
 イ データキャッシュ
 ウ プログラムレジスタ(プログラムカウンタ)
 エ 命令レジスタ

正解 エ

解説 主記憶から取り出された命令は、命令レジスタに格納されます。

問題② H28秋-問9

主記憶のデータを図のように参照するアドレス指定方式はどれか。

命令部 | アドレス部 | 主記憶

20 → 25

25 → データ

ア 間接アドレス指定
 イ 指標アドレス指定
 ウ 相対アドレス指定
 エ 直接アドレス指定

正解 ア

解説 間接アドレス方式は、アドレス部の値が指定するアドレスに、処理対象のデータの格納アドレスが記載されている方式です。

問題③ H29秋-問9

平均命令実行時間が20ナノ秒のコンピュータがある。このコンピュータの性能は何MIPSか。

ア 5
 イ 10
 ウ 20
 エ 50

正解 エ

解説 平均命令実行時間が20ナノ秒のコンピュータが1秒あたりに実行する命令数は、 $1(\text{秒}) \div (20 \times 10^{-9})(\text{秒}) = 0.05 \times 10^9$ (命令数)。MIPSは100万単位で命令を表すので、 $0.05 \times 10^9 \div 10^6 = 50$ (MIPS)

よく分かる Power BI データを可視化して業務効率化を成功させる方法

よく分かる Power Automate ルーチン作業の自動化を成功させる方法

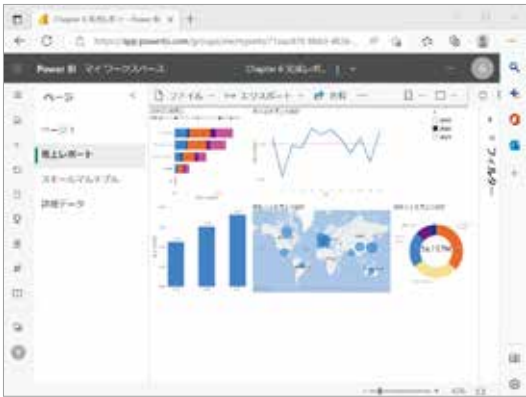
表紙 中面

section 01 Power BIサービスとは

Power BIサービス Power BI Pro

売上を分析するレポートができました！早速このレポートを上司に送りたいんですけど、どうするのがいいんでしょうか……？

それじゃあ最後に、Power BIサービスについて説明していくね。Power BIサービスはWebブラウザで使えるクラウド版のPower BIなんだ。



Webブラウザでもレポートが確認できるのは便利ですね！

section 01 Power BIサービスとは

また、Power BIサービスでは、レポートの確認や作成のほかに、他のユーザーとレポートを共有することも可能だよ。

Power BIサービス

他のユーザーも確認できる

グラフを共有

共有……作成したレポートを共有フォルダーなどに置いて共有するのはダメなんですか？

そのような方法も可能だけど、Power BIサービスにはレポートの共有以外にも数多くの便利な機能がある。例えば、レポートの中から自分が確認したいビジュアルだけを集めた画面を作成できる、**ダッシュボード**という機能もあるので、説明していくね。

なお、このchapterで扱う機能には**Power BI Proライセンス**が必要なものもある。どの機能にProライセンスが必要か、またライセンスの料金などについては、Microsoftの公式サイトで確認してほしい。
<https://learn.microsoft.com/ja-jp/power-bi/fundamentals/service-features-license-type>

chapter 7で学ぶこと

- レポートの発行や共有方法
- ダッシュボードの作成方法
- ビジュアルのカスタマイズ
- ブックマーク
- データのエクスポート
- ゲートウェイを使ったデータの自動更新方法

7 Power BIサービスでレポートを共有しよう

▼表紙 (他社制作)



著者：鈴木ひであき
size：A5
date：2023/9/26

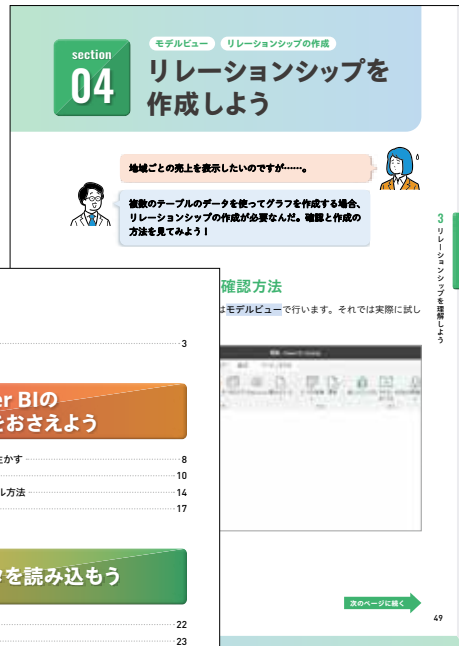
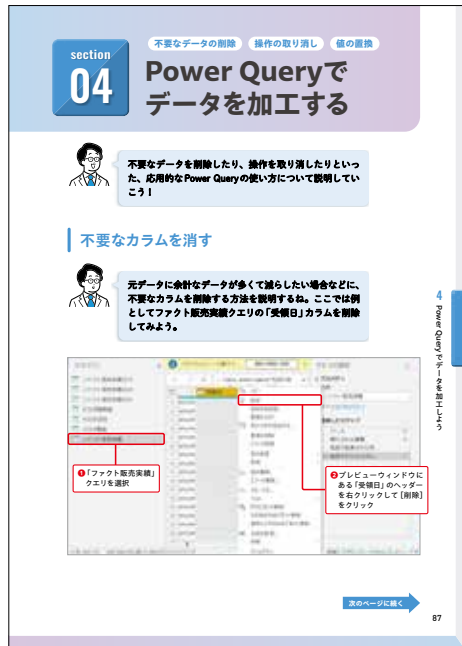


▼表紙 (他社制作)



著者：高見知英
size：A5
date：2023/12/21





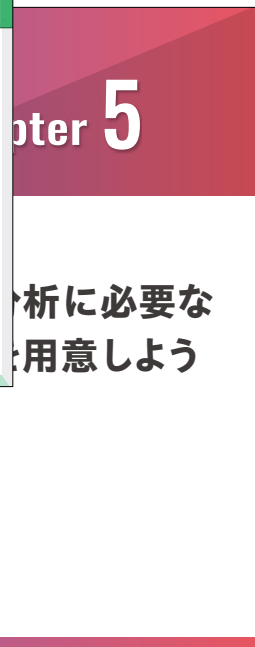
Design point
 本書はMicrosoftのPower Platformツールをメインとした解説書シリーズです。ビビッドなカラーとボタンのような半立体のあしらいで、Microsoftのアプリアイコンをイメージしました。

Power BIの本をおさえよう

- Power BIのインストール方法 8
- Power BIのインストール方法 14
- Power BIのインストール方法 17
- データを読み込もう 22
- データを読み込もう 23
- データを読み込もう 26

chapter 3 リレーションシップを理解しよう

- 01 データを表示するには? 40
- 02 リレーションシップとは 42
- 03 グラフを作成する 44
- 04 リレーションシップを作成しよう 49
- 05 リレーションシップを細かく設定する 59



section 04 Googleカレンダー 日時の書式設定
カレンダーに予定を登録する

次は同じくGoogleのサービスである、Googleカレンダーに予定を登録するフローを作成しよう。

Web上のカレンダーに予定を登録し、関係者に公開しておくことで、予定の調整がしやすくなりますね。

WebカレンダーとPower Automate

Power Automateには、Googleカレンダーや、Microsoft Outlookカレンダーにデータを送信するためのコネクタも存在します。このコネクタを使うと、カレンダーに予定を登録したり、カレンダーの情報をPower Automate上で使用したりといったことが可能になります。

メールからの予定登録のみであれば、最近のメールソフトの標準機能でも、予定登録は行えます。ただし、Power Automateを使った場合、それらの機能だけでは実現できない、次のようなメリットがあります。

- カレンダーアプリとメール環境の組み合わせに依存しない予定の登録が行える。
- 一度に複数人のカレンダーを操作できるため、同じ予定を複数カレンダーに転記するなどといったことが可能。
- 同時にMicrosoft Teamsへの投稿や議事録ファイルの作成など、Power Automateで実現可能なさまざまなアクションを組み合わせて実行できる。

今回は、次のようなメールの文章から、カレンダーに予定を登録するフローを作ってみましょう。

- 表題:「会議予定：定例会議」
- 本文:「次回会議日程についてのお知らせです。 予定日時:2023/05/10 13:15 よろしくお祈いします。」

section 04 カレンダーに予定を登録する

定期的ミーティングの依頼メールが来る場合などは、このようなフローを作っておくとよいでしょう。

受け入れるメールとカレンダー内容のイメージ

メール

- 表題: 会議予定：定例会議
- 本文: 次回会議日程についてのお知らせです。 予定日時:2023/05/10 13:15 よろしくお祈いします。

カレンダー

- 予定名: 定例会議
- 開始日時: 2023/05/10 13:15
- 終了日時: 2023/05/10 14:15 (1時間後)

フローの実行結果例

会議予定メールを受信すると予定が登録される

COLUMN メールを扱うさまざまなコネクタで同様の処理は可能

メールを受信したときにフローを実行するというトリガーを持つコネクタは、複数あります。

- ・ Gmail
- ・ Outlook.com
- ・ Office 365 Outlook (Microsoft 365 Business)

ここではOutlook.comのコネクタを使った例を紹介しますが、同様のことはGmailやMicrosoft Office 365 Outlookでも利用可能です。それらのコネクタを使ってフローを作成する場合は、適宜操作を読み替えてみてください。

YouTuberの教科書 視聴者がグングン増える！ 撮影・編集・運営テクニック

表紙

中面

PART 1 今さら聞けない!? YouTubeの基本知識

YouTubeを視聴できる機器 SCENE 02

SCENE
02

YouTubeを視聴できる 機器

#Win #Mac #iPhone #Android

基本

YouTubeを視聴できる機器(デバイス)は多種多様です。それぞれの端末でどのような見え方になるかは、視聴者である限りはあまり気にしないことですが、動画を作る上では重要な要素となります。

さまざまな環境での見え方を意識する

テレビ放送やDVDやBlu-rayなどの媒体を使って映像を見る場合、フルスクリーンでの視聴が当たり前でした。一方、YouTubeなどのネット動画はブラウザ上の小さな枠内で再生されるのが基本なので、文字などの表示はそのサイズで読めるようにデザインするなど、ネット動画特有の方法論が生み出されました。YouTubeが登場してしばらくはパソコンからの視聴が中心でしたが、現在動画再生のメインステージはスマートフォン(スマホ)へと移っています。多くの場合はパソコンのブラウザ上よりもさらに小さく表示されるので、ますます見え方への配慮は必須となります。

なお、YouTubeの視聴環境は多様化の傾向も見せており、逆にテレビで視聴されることも多くなっています。当初、ネット動画はテレビ放送より解像度(動画の画面サイズ)を小さくしたものが多数でしたが、それをテレビでフルスクリーン再生すると、かなり画質が粗くなってしまいます。全ての環境で完全な形を目指すのは大変ですが、少なくとも画面の大きさにかかわらず破綻せずに視聴できる状態に仕上げるよう、常に意識が必要です。YouTubeを視聴できる環境とその特徴を確認しておきましょう。

HINT

パソコン、スマホ、テレビといった各端末は、画面のサイズに加え、音の聴こえ方(特にスマホやテレビの内蔵スピーカー)もかなり異なります。音も意識することで、より視聴者にやさしい動画を作ることができます。

パソコンとスマホにおける動画の見え方

YouTubeをパソコンで視聴するとき、大半はWebブラウザでの視聴です。また、同じブラウザでも、パソコン版のYouTubeサイトでの視聴と、ブログなどほかのサイトへの埋め込みで視聴する場合に分かれます。

iPhoneやAndroid端末では、YouTubeアプリかWebブラウザの視聴、またはTwitterなどのSNSアプリやほかのWebサイトに埋め込まれている動画を視聴します。



パソコン版YouTubeでの再生画面。評価やコメントなど一部の機能は、YouTubeのWebサイト上でのみ使うことができます。



Androidの場合は最初からYouTubeアプリがインストールされていますが、iPhoneではApp Storeからダウンロードする必要があります。コメントなどの機能は、アプリ上でのみ使用できます。

YouTubeを視聴できる主なデバイスの一覧

パソコン	ほとんどの場合、Webブラウザ上で視聴されます。YouTubeの機能を(特にYouTubeサイト上からの再生なら)ほぼフルに使うことができ、複数の動画を同時に再生するなど自由度の高い使い方ができます。
スマホ/タブレット	YouTubeアプリ、及びWebブラウザ上で再生できます。再生される場としては圧倒的なトップである一方、原則として1本ずつの動画しか再生できないなど、パソコンより自由度は低くなります。
テレビ	テレビ本体にYouTube再生機能を備えたり、Apple TVなどのセットトップボックスをつないで視聴します。多くの場合で大画面でフルスクリーン再生され、1人よりも家族など複数人での視聴が中心となります。
ゲーム機	PlayStationシリーズなどいくつかの機種で、テレビでYouTubeを視聴するためのセットトップボックスとして利用できます。まだスマホを持っていない年齢の子どもの視聴も多くなります。

PART 4

初心者でも
確実にとれる！
収録と機材のキホン

Design point

本書はYouTubeの基礎知識と動画作りのテクニックが紹介されている入門書です。再生画面のUIや動画をモチーフにしたデザインでYouTubeを表現しました。

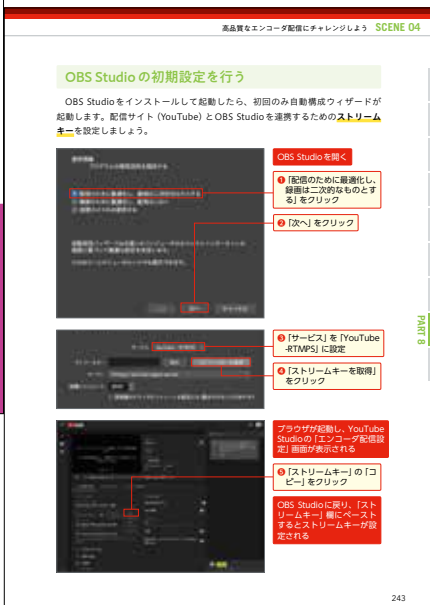
著者：大須賀淳

size：A5

date：2021/9/15



▼表紙(他社制作)



Androidほぼ標準機能で使える速攻技シリーズ

表紙

中面

● size : 213mm × 285mm

▼2022

Androidほぼ標準機能で使える速攻技2019

date : 2019/1/17



Androidほぼ標準機能で使える速攻技2020

date : 2020/1/16



Androidほぼ標準機能で使える速攻技2021

date : 2021/1/16



Androidほぼ標準機能で使える速攻技2022

date : 2022/1/19



▼2019



▼2020



▼2021



Design point

本書はAndroidの最新OSに対応したシリーズ解説書。
最新OSのテーマをイメージした装飾と、多くの文字量を収めるためレイアウトやあしらいにこだわりました。
中面はシリーズ書ながらも変化が見られるように工夫し、特集ページは目止まるときの動きのある表現を意識しました。

Chapter 4

コミュニケーションを楽しもう

メールやメッセージを活用しよう

Androidのメールを使うなら、Gmailが便利。無料ながら多機能、さらにはGoogleアカウントがあれば買わない設定も不要です。ここでは、Gmailの便利な機能ややり取りする際のポイントもあわせて紹介します。

133 大量のメールの中から目的のメールをすばやく見つけたい!

A. Gmailアプリの検索機能で目的のメールを探し出す

検索機能は、大量のメールの中から目的のメールをすばやく見つけるのに役立ちます。また、検索の結果は、Gmailアプリの検索機能でも確認できます。検索結果は、Gmailアプリの検索機能でも確認できます。

- 1 検索したいメールを開く
- 2 キーワードを入力して検索する
- 3 検索結果から目的のメールを開く
- 4 検索結果のGmailアカウントの検索も確認する

Chapter 4 メール操作の速攻技

134 読んだメールを返信トレイから消したい!

A. メールを開いて返信トレイから消したい!

- 1 メールを開く
- 2 返信トレイから消す

135 重要なメールはわかりやすく表示したい!

A. メールを開いて重要なメールをわかりやすく表示したい!

- 1 重要なメールを開く
- 2 重要なメールをわかりやすく表示する

136 重要なメールだけを簡単に確認したい!

A. 「スター」マークで重要なメールを簡単に確認したい!

- 1 「スター」マークを付ける
- 2 重要なメールだけを簡単に確認する

137 迷惑メールにはどう対応すればいい?

A. メールを開いて迷惑メールを報告したい!

- 1 迷惑メールを開く
- 2 迷惑メールを報告する

Android 10

ここが変わった! 新機能が続々!

スワイプ操作で1つ前の画面や、ホーム画面に戻る

ボタンがなくなり画面が広く使える

Android 10では、ホーム画面が一新され、Android 8.1以前のAndroidではなかったように、ホーム画面が広く使えるようになりました。また、ホーム画面でスワイプ操作で1つ前の画面や、ホーム画面に戻ることもできるようになりました。また、ホーム画面でスワイプ操作で1つ前の画面や、ホーム画面に戻ることもできるようになりました。

1つ前の画面に戻る

ホーム画面に戻る

アプリを活用する

Androidには、さまざまなアプリがインストールされています。Androidには、さまざまなアプリがインストールされています。Androidには、さまざまなアプリがインストールされています。

アプリのインストール 067へ

キャッシュとインストールアプリ 090-091へ

基本ワザ!!

写真で思い出を保存

音楽・動画を楽しむ

YouTube Music 246へ

YouTube 258へ

Chapter 7

高性能カメラをことごとく使ってみよう!

写真のクオリティを上げよう

Androidスマートフォンには、高性能なカメラが搭載されています。Androidスマートフォンには、高性能なカメラが搭載されています。

220 写真はいつでも最高画質で撮ってOK?

221 画面が暗くなったり、明るくなったりする!

222 夕焼けや夜間をきれいに撮りたい!

223 どこで撮った写真かわかるようにしたい!

224 写真に位置情報を付けたい!

Chapter 7 撮影のクオリティを上げよう

221 画面が暗くなったり、明るくなったりする!

222 夕焼けや夜間をきれいに撮りたい!

223 どこで撮った写真かわかるようにしたい!

224 写真に位置情報を付けたい!

Chapter 2

標準アプリや便利なアプリを活用しよう

アプリをもっと楽しもう

Androidには、標準で用意されているアプリ以外にも、さまざまなアプリがインストールされています。Androidには、標準で用意されているアプリ以外にも、さまざまなアプリがインストールされています。

067 アプリの起動方法を教えて!

068 アプリをすばやく切り替えたい!

069 アプリのバージョンを確認したい!

070 アプリケーションの選択が表示されてほしい!

071 お気に入りのコンテンツを友だちと共有したい!

Chapter 2 アプリの活用

069 アプリのバージョンを確認したい!

070 アプリケーションの選択が表示されてほしい!

071 お気に入りのコンテンツを友だちと共有したい!

Android 12 最新機能

ココに注目!!

Material You

壁紙にあわせて変わる新デザイン!!

Android 12では、壁紙にあわせて変わる新デザイン!!

小さな企業がすぐにできる
セキュリティ入門

表紙

中面

▼表



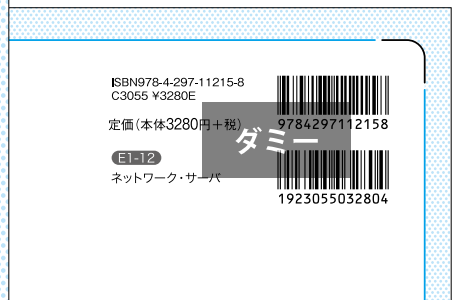
著者：梧桐 彰
監修：那須 慎二
size：A5
date：2022/9/24



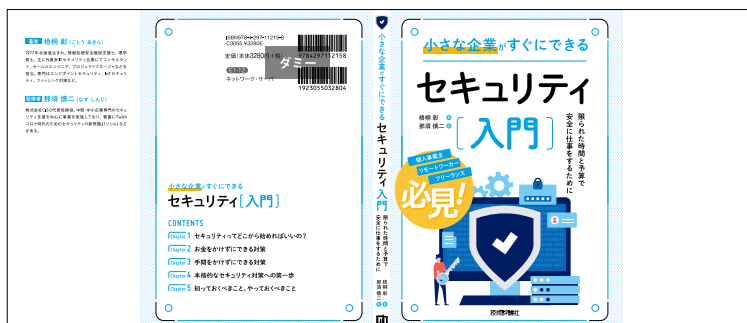
Design point

本書はセキュリティの基礎知識から対策
実例まで踏まえた企業向けの解説書です。
本書の内容をイメージしたアイコンイラスト
と丸ゴシックフォントで、ターゲット層
を意識した親しみやすさを表現しました。
メインカラーはセキュリティの信頼や安全
をイメージした青色を使用しています。
中面はキャラクターイラストのテイスト
に合わせ、丸み帯びたシンプルで優しい
雰囲気になるようにデザインしました。

▼裏



▼全体図



小さな企業がすぐにできる
セキュリティ[入門]

CONTENTS

- Chapter 1 セキュリティってどこから始めればいいのか？
- Chapter 2 お金をかけずにできる対策
- Chapter 3 手間をかけずにできる対策
- Chapter 4 本格的なセキュリティ対策への第一歩
- Chapter 5 知っておくべきこと、やっておくべきこと

5-2

サイバー犯罪に巻き込まれたときはどうすればいいのか

これは第4章の緊急時対応の話題にもつながる話題ですね

通常運用や社員向けセキュリティ研修と違って、パターンが無難にありそうなんだよな

極論、知ってる人に聞かないかなさそうですが、自分でもある程度調べられるようになろう、というくらいのスタンスで行きましょう

Web上のニュースサイトではしばしばセキュリティ問題がトピックになっていますが、これが自分の会社で起きたとしても、最初にどうすればいいか、次にどうすればいいかイメージが湧かない場合が多いと思います。本節では、会社でセキュリティ問題が起きたときに、対処方法をどう調べればいいのかを見ていきたいと思います。

専門家へ問い合わせる

何か問題があったとき、大企業ならセキュリティの専門チームがいるかもしれないが、たいていの会社でそうしただけは組織を作ることはまず難しいでしょう。

とはいえ、素人判断は危険です。そこで、たいていは自分より詳しい人に聞くことになり。というわけで、まずは相談の仕方を考えてみましょう。まず当たり前ですが、事件性があれば110番です。

そして、被害があるのかどうかよくわからない場合や、技術的な解決策が必要と判断した場合は、普段から取引しているITサービス会社やセキュリティ

会社にお問い合わせになります。

それらIPAの情報セキュリティ安心相談窓口⁵⁵に電話またはメールで相談するという手もあります。無料ですが、問い合わせを始めて、状況を詳しく聞かれたり、被害を受けたパソコンやスマホのスクリーンショットを取得したりするように言われることがあります。電話は時間制限、メールはファイルサイズの制限がありますので、スムーズにやりとりができるよう、被害にあったパソコンなどの利用者と一緒に、質問をわかりやすく簡潔にまとめておきましょう。

そのほか、ネット通販などを含む様々なインターネットトラブルの相談先を探す場合は、インターネットホットライン連絡協議会⁵⁶から探すことも考えます。なお、脅迫してきたり、不当と思われる請求をしたりしてきた相手とは一切交渉する必要はありません。これらに対してどう連絡すべきかは、まず専門家に相談して、それから考えましょう。

金銭がらみの問題、たとえば振り込みをしてみたり、身に覚えのない引き落としがあったり、あるいはそれを強要された場合は、警察にも相談する必要があります。110番以外では都道府県警察本部 サイバー犯罪相談窓口⁵⁷など、農林省の都道府県警察の窓口へ相談しましょう。

インターネット経由ではない、不審な手紙や電話、訪問者が来た場合なども、緊急でない場合は警察の相談窓口⁵⁸または#9110へ連絡しましょう。法律関係の問題になりそうな場合、つぎ告警や訴訟をするぞと言われた

55 IPA「情報セキュリティ安心相談窓口」
https://www.ipa.go.jp/security/anshin/

56 インターネットホットライン連絡協議会
http://www.japanonlinehotline.org/index.html

57 警察庁サイバー犯罪対策プロジェクト「都道府県警察本部 サイバー犯罪相談窓口」
http://www.psp.go.jp/cyber/counter/index.html

58 警察庁「ご迷惑、各種相談・情報提供等」
https://www.psp.go.jp/gakusan/index.html

Chapter 5

知っておくべきこと、やっておくべきこと

ここでは「まずはやってみることを目標」としてしました。本節では、普段からセキュリティ対策に取り組むための予備知識を、技術的に難しい話は可能な限り省略し、小さな役立つことを優先して紹介しています。すでに第2章や第3章などで触れた内容もありますが、ここではさらに詳細に解説しています。本章の内容を理解したら、今までやってきた1項目を強化して、2項目にチャレンジしてみてください。

Chapter 1 セキュリティってどこから始めればいいの？

- 1-1 セキュリティの全体像 12
セキュリティってそもそもなんだろう 12
どんな会社でもセキュリティ対策は必要 13
小さな会社でも大事にセキュリティの考え方 15
セキュリティ被害の具体的な例を見てみよう 16
1-2 セキュリティ対策に必要なあれこれ 26
セキュリティ対策の手帳 26
セキュリティにかかわる手帳とお金 27
いってもしない時間もない 29
チェックリストで自社のセキュリティについて調べる 31

Chapter 2 お金をかけずにできる対策

- 2-1 社員の所持品とその使い方を調べる 36
社員が仕事で何を持っているか調べるよう 37
パソコンやスマホをさらに詳しく調べるよう 40
使っているアプリやサービスを調べるよう 42
2-2 社員が管理している資産を整理する 44
業務用の物品を整理しよう 46
デバイス内のデータ・ファイルを整理しよう 47
業務上不要なアプリをアンインストールしよう 49
バックアップを確認してリストアップできるかテストしよう 49
USBメモリや外付けハードディスクでのデータのやりとりは極力避ける 51

5-6 内部不正を防ぐために

- 内部犯罪は怖いよな
事件にならないうちに、実は結構ありそうですよ
というこは、いろんな事件の犯人はおまえか
もう少し部下を信頼してください……

これまでの説明では、主に外部の人間が会社を脅かす行状に対してどうするか、ということを書いてきました。しかし現実的な話として、重要なセキュリティ問題の大半は、実は内部人間に起因するものです。

図5-6-1のグラフからわかるように、意図的な犯罪は比率的にそれほど多くはありません。しかし、ついついやりすぎてしまうことはよくありますし、そのうっかりのために大きな被害につながるような仕事の仕方をしていたら、と思うと、ミスを見越した対策が必要なんです。

また、比率的には少なくても、内部犯罪はほかの攻撃と違い、企業の実態をよく理解している、何をどうすればお金に換えられることができるか、会社にダメージを与えられるかかわっている社員が多いと思います。また、特に大したITスキルがなくても実行できてしまいます。これらを考えると、社員の人事プロセス、つまり入社や退社時におけるセキュリティの説明は非常に重要です。社員が理解しないまま仕事をしたり、会社の重要資産を持って次の会社に行ってしまうと、直接的な被害にもなりますし、会社の価値を落とすことにもつながります。

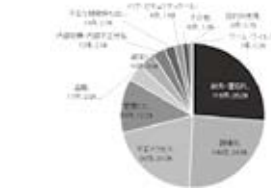


図5-6-1: 漏えい懸念の比率⁵²⁾

社員の採用時における身元調査について

社員の採用時には、まずはその人の身元と職務経歴を確認します。法律や条例で許容されている範囲内なら、前職に電話やメールなどで連絡して、素行や性格などを把握しておくことは違法ではなく、実施すべきです。ただしその調査方法が本人に知られなかったり、本人の合意があっても脅迫的であったりすると、違法性がでてきます。厚生労働省では公正な採用選考を行うため、以下の調査は本人の承諾を得たうえで実施すべきとしています。

- 職務経歴書の真偽
退職理由
空白期間のある場合の調査

これらについて、現実的には、確実に正しい情報が得られるとは限りませんが、退職理由を確認する方法として、本人を通じて前職の「退職証明書」を発行してもらうのがよいかと思いますが、「自己都合」か「会社都合」かは把握で

52 JNSA「2018年情報セキュリティインシデントに関する調査報告書【調査結果】」
https://www.jnsa.or.jp/ressai/incidents/2018.html

5-5

テレワークや社外の仕事で気をつけてもらうこと

わが社もついにテレワークが定着したな

社長が事務所に来ないだけで私は毎週2日くらいは来てます

それなら不用意ではないな

事務所のこともそうですが、ここから説明するのはテレワークをしている個人に危険がないように、という内容の話ですよ

新型コロナウイルスの影響により、自宅をはじめとする様々な場所で業務を行うことが増えました。しかしテレワークのルールを会社が決まっていたり、ルールは決まっていますが業務用のソフトウェアやサービスなどがテレワークに用いていないたりする場合は、慎重なセキュリティ対策が必要になります。

特に筆者が知る限り多岐にわたって、テレワークで使用するパソコンを家族も使用している、というものがあります。パソコンについては、技術的にはアカウントを分ければそれほど問題なく使うことはできるのですが、あまり良い方法とは言えません。まず仕事の仕方については、可能な限り事務所での仕事と同じになるよう考えてみましょう。

クラウドサービス、特にクラウドストレージについて

ここではクラウドサービスについての安全な利用法を簡単に書いておきます

ず。メールやSNSについては先ほど説明したとおりですので、それ以外のサービスに焦点を当てましょう。

かつてはセキュリティに不安があったり、サービスが突然停止したりするのではないかと懸念があると云われましたが、最近では多要素認証をはじめとする様々な対策がされており、今ではいろんな組織が業務に使うようになっています。

特にクラウドストレージは、インターネット上にデータを格納することで、様々なデバイスから共通で利用できるようになります。Google Cloud、iCloud、OneDrive、Dropboxなど、様々なクラウドストレージが利用されています。

本書では、基本的に会社でのクラウドサービスの利用は当然のものと思っています。また、取引先などからこのクラウドサービスを使うようにと指定された場合も、たいてい問題ないかと思えます。

問題は、個人で登録したものを業務で使っている場合です。これはセキュリティ的に良いことではないので、いったん利用を止めてもらいます。

個人で登録したクラウドストレージを業務用のパソコン・スマホで使うことはやめてもらう

まず個人用のクラウドストレージを仕事で使うことは禁止してしまおう。会社で契約しているクラウドストレージを利用してもらう。それ以外のクラウドサービス、たとえばGoogleカレンダーや、Salesforceなどの営業システム、専用のLinux OSなどの各種サービスを提供するAWS (Amazon Web Service) ⁵²⁾ などについても、やはり業務で指示していないサービスを勝手に使うことは予期せぬ問題を生み出しますので、何かを利用するときには事前に相談する必要があります。

クラウドサービスはパスワードを複雑にした上で多要素認証を使ってもう

会社から社員にクラウドサービスを利用してもらう場合、とにかく意識してもらわなければならないのは、そのサービスにログインするまでは、世界中の誰もがアクセスする可能性があるということです。対策としては、複雑なパスワードを設定

52 Amazonが提供するクラウドサービスで、クラウド上でサーバーを利用すると、柔軟なサービスを利用することができます。

インターネットに情報が流出していないかを調べる

あれこれインターネットの使い方に気をつけていても、いつのまにか情報が流出するということも有り得ます。ここでは、自分の会社に関する情報が流出していないかを調べる方法を紹介します。これをしっかりと確認するためには、ダークウェブと呼ばれる暗黒な闇でも読み込みしにくいものがあります。しかし、セキュリティの初心者が手を出しやすい世界ではないので、ここではGoogle検索を駆使して調べてみましょう。

Googleを使って重要な文書が流出していないかを調べるには、たとえば次の方法があります。

- Googleの検索フォームに「filetype: (ファイルの拡張子)」と入力する
- 流出していると思われるファイルや、それに関連するキーワードを入力する
- 検索する

キーワードには自分の会社以外に「機密」「社外秘」「Secret」など、自社で使っている機密情報や重要な用語を含めてもよいかもしれません。また、特定の単語を検索するときには「(ダブルクォーテーション)」で括弧で囲むことで、似たような単語と一緒に検索されるのを防ぐことができます。たとえば、Higuma-Suisankako という会社に関する pdf であれば、それが社外に流出していないかを調べるには、たとえば以下のように検索します(例です)。実際にGoogle検索でも何回も試してみてください。

・ filetype:pdf "Higuma-Suisankako"

余録ではありますが「filetype:pdf 社外秘」などで検索すると、意外なほど多くの社外用文書が検索結果に出てきて驚くことがあります。

ここで紹介した方法は、グーグルハッキング (Google Hacking) と呼ばれる手法の初歩です。この手法についての情報や英語で書かれたものがほとんどですが、興味があれば読んでみるのも面白いでしょう。

今すぐ使えるかんたん Mac完全ガイドブック [改訂3版]

表紙 中面

Section 11

Chapter 4 アプリケーションの基本操作と文字入力



書類を印刷する

- ページ設定
- プリント
- PDF

Macにプリンタを接続したら、文書や写真などを印刷してみましょう。設定画面で用紙の種類や印刷部数を指定してから、印刷を実行します。また、プリント画面から、文書をPDFとして書き出すこともできます。

4

■ 文書を印刷する

文書を開く/編集するアプリケーションや、SafariのようなWebブラウザは、文書の印刷機能を備えています。ここでは「テキストエディタ」を例に、作成した文書を印刷する手順を紹介します。

■ 用紙サイズを設定する

① 「ページ設定」を表示する

文書を開き、メニューバーで「ファイル」→「ページ設定」をクリックします①。



② 用紙の設定を行う

「対象プリンタ」で、使用するプリンタを選択します①。「用紙サイズ」で用紙の大きさを選択し②、「OK」をクリックします③。これで用紙の設定が完了します。



MEMO プリンタと用紙サイズを保存する

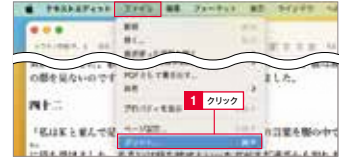
「ファイル」→「プリント」をクリックして表示される画面で、「プリセット」のプルダウンメニューから「現在の設定をプリセットとして保存」をクリックすると、選択したプリンタや用紙サイズが既定となり、次の印刷時にプリンタと用紙サイズが設定された状態になります。

138

■ 印刷を開始する

① プリント画面を表示する

用紙の設定が完了したら、メニューバーで「ファイル」→「プリント」をクリックします①。



② プリント画面が表示される

「部数」に印刷部数を入力し①。「ページ」では、印刷する範囲を「すべてのページ」「範囲」選択部分」から選択してクリックします②。必要に応じて、カラーや両面などを設定し終えたら、「プリント」をクリックします③。

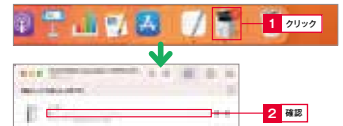


MEMO プリセット

使っているMacによっては、「プリント」画面にプリセットに関する表示（138ページMEMO参照）が表示されないことがあります。その場合は「詳細を表示」をクリックします（140ページ参照）。

③ 印刷状況を確認する

印刷を開始すると、プリンタアイコンがDockに表示されます。プリンタアイコンをクリックします①。プリントジョブのウィンドウが表示され、印刷の進行状況が確認できます②。印刷が終わると、ウィンドウは閉じられます。



Column

印刷を一時停止する

印刷を一時停止するには、プリントジョブのウィンドウで「一時停止」をクリックします①。印刷を再開するには、「再開」をクリックします。また、印刷を中止するには、プログレスバーの右端に表示される「中止」をクリックします②。



Section 11

4

139

※ 3版以前の中面デザインは他社制作

Chapter 4

アプリケーションの基本操作と文字入力

Design point

本書はmacOS「Ventura」に対応した機能引き解説書です。macのUIを意識したカラーと丸みを帯びたデザインで、親しみやすさをイメージしました。

著者：リブワークス
size：182mm×232mm
date：2023/1/25



▼表紙（他社制作）



- Section 01 アプリケーションの起動と基本操作
- Section 02 Dockを活用する
- Section 03 Mission Controlを利用する
- Section 04 フルスクリーンモードを利用する
- Section 05 文字入力を行う
- Section 06 日本語を入力する
- Section 07 日本語入力ソフトの機能を活用する
- Section 08 文書を編集する
- Section 09 音声入力と読み上げを利用する
- Section 10 プリントを設定する
- Section 11 書類を印刷する
- Section 12 ファイルを保存してアプリケーション
- Section 13 書類を保存する/復元する
- Section 14 新しくアプリケーションを追加する

■ 印刷の設定項目を設定する

プリント画面で「詳細を表示」をクリックすると、印刷の詳細な設定項目が表示されます。設定項目には、1枚の用紙に複数ページを印刷する機能や、印刷するページと印刷する機能などが用意されています。これらの設定項目は、印刷を実行するアプリケーションや、使用するプリンタによって異なる場合があります。

■ 印刷の方法を詳細に設定する

138ページの方法でプリント画面を表示し、各項目の右にある□をクリックすると、アプリケーション固有の設定項目が表示されます。ここでは「テキストエディタ」の例を紹介します。



●メディアと品質



●レイアウト



●用紙処理



●両面の設定



140

ノンプログラマーのための Visual Studio Code 実践活用ガイド

表紙

中面

section 002

VS Code をインストールする

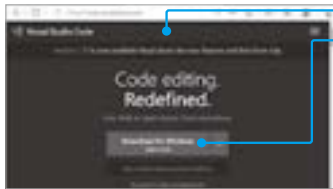
VS Code はパソコンに標準搭載されていないため、VS Code を使う前にパソコンにインストールする必要があります。VS Code は公式ページから無償で提供されています。Windows と macOS に VS Code をインストールする手順を紹介します。

公式ページからインストーラをダウンロードする

インストーラをダウンロードする

VS Code をインストールするために、公式ページからインストーラをダウンロードします。インストーラは以下の URL からダウンロードしましょう。

- Visual Studio code
- <https://code.visualstudio.com/>



- 1 公式ページを開きます。
- 2 <Download for Windows > ボタンをクリックします。

インストーラを選択してインストールする

手順 2 のボタンをクリックすると、自動的に環境に合わせたインストーラがダウンロードされます。インストーラを選択したい場合、ダウンロードボタンの横の をクリックすると、OS やバージョンを選択できます。

Microsoft Store からインストールする

VS Code は Microsoft Store からインストールできます。Microsoft Store のウィンドウを開いたら、「vscode」で検索して <インストール> をクリックしてください。

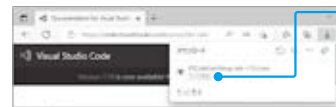


1

Visual Studio Code のインストール

Windows 版のインストール手順

インストーラをダウンロードしたら、手順に従って VS Code をインストールしましょう。



- 1 <ファイルを開く> をクリックします。



インストーラを開くと、セットアップ画面がポップアップ表示されます。

- 2 「同意する」 にチェックを入れます。
- 3 <次へ> をクリックします。

Chapter 1

Visual Studio Code のキホンの技

Design point

本書は基本操作から実践技まで幅広く紹介された Visual Studio Code の解説書です。ダイヤ柄のパターンやパーツなど装飾にこだわってデザインしました。

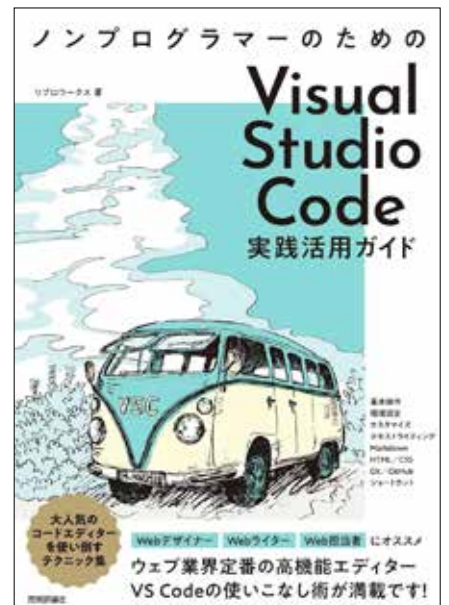
著者：リブロワークス

size：A5

date：2023/4/24



▼表紙（他社制作）



section 015

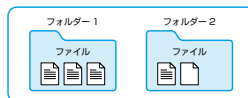
ワークスペースで複数のフォルダーをまとめる

フォルダーを開く機能では、1つのウィンドウに1つのフォルダーしか開けません。同時に複数のフォルダーを参照したい場合、ワークスペース機能を利用しましょう。ワークスペースごとに VS Code の設定を切り替えることも可能になります。

ワークスペースとは

1つの案件で使用するファイルが1フォルダーにまとまっていないこともあります。その場合に役立つのがワークスペースです。離れた場所のフォルダーを登録し、エクスプローラービューにまとめて表示できます。

ワークスペース



新しいワークスペースを作成する

下の画像は、1つのウィンドウに1つのフォルダーを開いています。ワークスペースを作成し、複数のフォルダーを開きます。



今すぐ使えるかんたん

Windows 10 / 11 完全ガイドブックシリーズ

表紙

中面

● size : 182mm × 232mm

今すぐ使えるかんたん Windows 10 完全ガイドブック 困った解決 & 便利技

著者：リプロワークス

- 初版 date: 2015/8/29
- 改訂2版 date: 2016/12/6
- 改訂3版 date: 2018/7/4
- 2019-2020年最新版 date: 2019/7/24
- 2020-2021年最新版 date: 2020/7/20
- 2021-2022年最新版 date: 2021/7/26



今すぐ使えるかんたん Windows 11 完全ガイドブック 困った解決 & 便利技

著者：リプロワークス

- 2022-2023年最新版 date: 2022/6/27
- 改訂新版 date: 2023/8/25
- 改訂3版 date: 2024/6/22



Design point

本書は基本操作から最新機能まで多量の実践技を踏まえて紹介するWindows 10、11の入門解説書です。
WindowsのUIやデザイントレンドの変遷に伴い、中面のデザインもパーツやフォントなど細部の意匠までこだわり変更しました。リデザイン時も初心者向けの親しみやすさや限られた範囲内での情報のレイアウトを工夫しました。

▼表紙 (他社制作)



▼最新デザイン

<p>Q 053 デスクトップアイコンの大きさを変えたい!</p> <p>A 右クリックメニューから変更できます</p> <p>デスクトップアイコンの大きさは、3種類から選択することができます。デスクトップの広さやディスプレイのサイズに合わせて、見やすい大きさに変更しておくようにしましょう。</p>	<p>1 デスクトップ上で右クリックして、</p> <p>2 [表示]にマウスポインターを合わせ、</p> <p>3 アイコンのサイズを選択します。</p>	<p>Q 056 画面を画像として保存したい!</p> <p>A Win+Shift+Printスクリーンキーや「Snipping Tool」を使います</p> <p>Win+Shift+Printで保存する</p> <p>パソコンの画面を画像として保存するには、キーボードのWinを押しながらShift+Print(PrtSc)を押せば、自動的に画面全体が保存されます。このとき、保存先は「ピクチャ」フォルダー内の「スクリーンショット」フォルダー、ファイル形式はPNG、ファイル名は「スクリーンショット(※)」になります。このとき、(※)には連番の数が入ります。</p>	<p>「Snipping Tool」で保存する</p> <p>Windows 11に標準で付属する「Snipping Tool」アプリを利用すると、自由形式、四角形、ウィンドウの領域など、切り取る範囲を指定して保存することができます。</p>
<p>Q 054 デスクトップアイコンを移動させたい!</p> <p>A アイコンをドラッグします</p> <p>デスクトップに表示されているアイコンは、ドラッグして好きな場所に移動させることができます。ただし、デスクトップアイコンの自動整列機能が有効になっていると元の場所に戻ってしまうので、あらかじめ無効にしておきましょう。</p>	<p>デスクトップアイコンを移動させたい位置へドラッグします。</p>	<p>1 保存したい画面を表示して、</p> <p>2 Winを押しながらPrint(PrtSc)を押します。</p> <p>3 「ピクチャ」フォルダー内の「スクリーンショット」フォルダーに、画面が画像として保存されます。</p>	<p>1 保存したい画面を表示して、スタートメニューで「すべてのアプリ」→「Snipping Tool」をクリックしてツールを起動し、</p> <p>2 「四角形モード」をクリックして、</p> <p>3 切り取る範囲(ここでは「四角形モード」)をクリックします。</p> <p>4 「新規」をクリックします。</p>
<p>Q 055 デスクトップアイコンを整理したい!</p> <p>A 「アイコンの自動整列」を上手に利用しましょう</p> <p>アイコンの並びを整理するには、右の手順に従って、「アイコンの自動整列」機能を利用します。自動整列機能を有効にしたあとは、既存のアイコンが等間隔に並び、新たに追加したアイコンも自動的に整列するようになるので、いちいち手動でアイコンを並べなくても、デスクトップが常に整理された状態に保たれます。なお、「アイコンの自動整列」が有効になっている間は、アイコンの並び替えのみが可能になる点に注意しましょう。</p>	<p>1 デスクトップ上で右クリックして、</p> <p>2 [表示]にマウスポインターを合わせ、</p> <p>3 「アイコンの自動整列」をクリックすると、</p> <p>4 アイコンが整列します。</p>	<p>6 「Snipping Tool」アプリ内に指定した画像が表示されます。</p> <p>7 [名前を付けて保存]をクリックして保存します。</p>	

047

メールの送信・返信

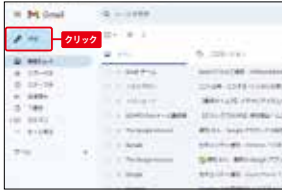


新しくメールを作成して送信する

基本的なメールは「宛先」「件名」「本文」という3つの要素から成り立ちます。必要に応じてメールにはファイルを追加して同時に送ることも可能です。宛先に「Cc」

「Bcc」を設定すると、同じ内容を他の人にも送れます。Ccは誰に送ったか明示されますが、Bccの場合は受け手側では送信先が表示されないという特徴があります。

1 新規メールの作成開始



画面上にある鉛筆アイコンの「作成」をクリックする。

4 メールにファイルを添付する



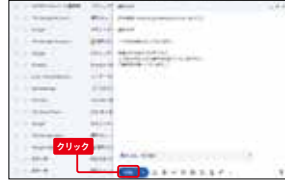
同時にファイルを送りたい場合には、そのアイコンをメールの画面にドラッグ&ドロップするのが簡単だ。下部にある「ファイルを追加」や「写真を読み込む」のアイコンをクリックしてからファイルを選んでよい。

2 宛先のメールアドレスを入力



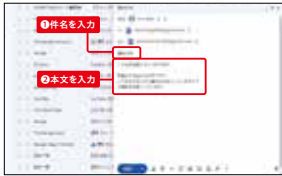
宛先の部分にメールを送りたい相手のメールアドレスを入力する。同じ内容のメールを複数の相手に送りたい場合は、「Cc」「Bcc」の部分をクリックして欄を表示してからメールアドレスを入力する。

3 作成したメールを送信



左下の「送信」をクリックするとメールを送信できる。

3 件名と本文を入力する



「件名」欄にメールのタイトルを入力し、その下にメールの本文を入力する。ファイルを追加しない場合は、このまま送信できる。

メールの下書き

送信せずに作成画面を閉じたメールは自動保存されているので、画面の左側で「下書き」をクリックすると件名などが表示される。それをさらにクリックすると作業を再開できる。

048

メールの送信・返信

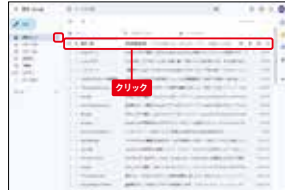


受信したメールを開覧して返信を送る

新しくメールが届くと、数字や文字などで新着であることが目立つように表示されるので、一覧でクリックして内容を開覧します。返事を書く場合は「返信」機能を利用し

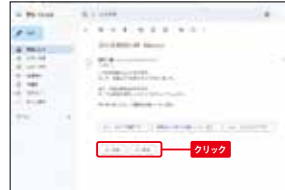
ます。また、受け取ったメールを第三者にも読んでもらいたい場合は「転送」機能を使いますが、他人に秘密にしたい内容が含まれていないか注意が必要です。

1 新着メールを開く



新しくメールが届くと、左側の一覧の「受信トレイ」に数字が表示され、右側のメールのリストでは太字で表示されるので、クリックして中身を表示する。

2 返信または転送する



開いたメールの下部にある「返信」または送信者名の右にある矢印をクリックすると、そのメールに対する返信を書くことができる。他人に閲覧したい場合は、「転送」をクリックする。

049

メールの送信・返信

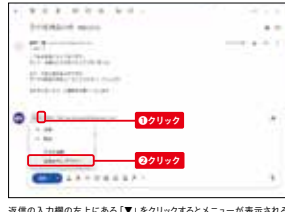


返信を書くとき見やすい画面表示に切り替える

Gmailの返信の入力は、通常メール閲覧画面の最下部で行いますが、何度も返信した場合は元のメールを確認するのが面倒です。そんなときは、返信の入力画面をポッ

プアウトして、新規メール作成時と同様の表示にしてみよう。背後のメール画面をスクロールして、参照しながら返信が書ける点も便利です。

1 返信をポップアウトする



返信の入力欄の左上にある「▼」をクリックするとメニューが表示されるので、「返信をポップアウト」を選択する。なお、返信したいメールを表示しているときに、「Shift」+「R」を押すと、返信の入力欄がポップアウトする。

2 新規メール作成と共通の画面を使う



返信の入力欄がポップアウトして、新規メール作成画面と同様のものが表示される。

Chapter 2
Gmail

GmailはWebメールサービスのため、Webブラウザを利用すれば、パソコンやタブレット、スマートフォンといった端末を問わず使用できます。スマートフォンの場合は、アプリを用いるにより快適にできます。また、さまざまなメールアプリが提供されているので、他のアプリからメールを受信することもできます。

Design point

本書は基礎知識から応用テクニックまで紹介するGoogleサービスの解説書です。GoogleのUIを意識したカラーと角度のついた直線的な意匠にこだわりました。

著者：リブロワークス
size：B5
date：2023/8/31



▼表紙（他社制作）

080 メール検索
演算子を駆使して目的のメールを一発で検索しよう

Gmailでは単純なキーワード検索や検索オプション以外に、演算子を使って詳細に条件を設定して検索する方法が用意されています。各演算子は基本的に英語ですが、検索条件に「AND」「OR」「NOT」を使うことで、より複雑な検索が可能になります。

1 複数の条件でAND検索
2 ORとNOTの検索

Gmailで利用できる主な検索演算子とその意味

検索演算子	説明	例
from:	送信者を指定	from:(sana@sample.com)
to:	受信者を指定	to:(sana@sample.com)
cc:	Ccの受信者を指定	cc:(sana@sample.com)
subject:	件名に指定される単語を指定	subject:(検索)
OR	複数の条件のうち、いずれかに一致するメールを検索	from:(sana@sample.com) OR from:(sana@sample.com)
AND	複数の条件から指定するキーワードを指定	subject:(検索) AND from:(sana@sample.com)
NOT	指定したキーワードまたはフレーズに一致するメールを検索	subject:(検索) NOT from:(sana@sample.com)
star:	指定した日付以降に追加されたメールを検索	star:2023/05/22
before:	指定した日付以前に追加されたメールを検索	before:2023/05/22
label:	指定したラベルのメールを検索	label:(仕事)
hasattachment:	添付ファイルのあるメールを検索	hasattachment
filename:	指定した名前やファイル形式の添付ファイルがあるメールを検索	filename.pdf または filename.重要情報.xls
isimportant:	重要マークアップしたメールを検索	isimportant
isstarred:	スター付きのメールを検索	isstarred
isunread:	未読のメールを検索	isunread

ビギナーでも活用できるわかりやすい解説

最新 改訂版!

PC・タブレット・スマホに対応

Google サービスの教科書

無料で使える充実の機能

Google検索、Gmail、Google Meet、Googleカレンダー、Googleドライブ、Googleマップ、Google Chrome、YouTube

仕事 プライベートに役立つ! 基本 & 応用 テクニック 256

FUSOSHA MOOK

知りたいことが丸わかり！ LINEの教科書

表紙

中面

2

LINEスタンプを送信するには

LINEのトークでは、「LINEスタンプ」と呼ばれる、さまざまなキャラクターのイラストを送信できます。文字の代わりに送信して、自分の感情をより手軽にわかりやすく表現することも可能です。

LINEスタンプをダウンロードする

どのLINEスタンプも、初めて使う場合のみ、ダウンロードが必要です。下の手順で表示されるスタンプは最初から用意されており、無料で利用できます。また、手順2の画面では使用できず、トーク時にすぐ使えて便利です。

- [スタンプ] 設定を表示する**
【ホーム】画面で【設定】をタップします
- ダウンロードしたいスタンプを選択する**
利用できるスタンプの一覧が表示されます
- スタンプをダウンロードする**
ダウンロードしたいスタンプをタップします

46

LINEスタンプを送信する

スタンプをダウンロードしたら、実際にトークで使ってみましょう。スタンプは、トークルームでスタンプ表示に切り替えて、使いたいスタンプをタップすると送信できます。間違えて送信してしまった場合は、メッセージと同様に、45ページのColumnの方法で取り消すことも可能です。

- [絵文字/スタンプ] をタップ**
トークルームを開きます
- スタンプ表示に切り替える**
絵文字が表示されている場合は、【スタンプ/絵文字】をタップして、スタンプ表示に切り替えます
- 送信したいスタンプを選択する**
送信したいスタンプをタップします

- スタンプが送信される**
トークルームにスタンプが送信されます

Column 絵文字を送信する

トークルームで【絵文字】をタップし、画面左下の【スタンプ/絵文字】をタップして【絵文字】に切り替えると、絵文字の一覧が表示されます。絵文字はメッセージ内に織り交ぜるほか、単独で送信するとスタンプのような使い方もできます。

Column LINEスタンプを友だちに贈る

LINEスタンプは自分で使うだけでなく、友だちに贈ることもできます。「スタンプショップ」で贈りたいスタンプの画面を表示し、【プレゼントする】をタップします(49ページ参照)。画面の表示に沿って友だちの選択や購入手続きを進めましょう。

47

3

友だちとトークしよう

友だちを追加したら、早速メッセージを送ってみましょう。メッセージの送受信を行うことを「トークする」といい、基本機能かつ最も利用する機能です。この章ではトーク方法についていきます。

Design point

本書はスマホ初心者向けにLINEの基本設定から最新機能まで紹介する解説書。ターゲット層を意識しカラーと文字の大きさを工夫しました。

著者：リブワークス、大森沙織、羽石 相
size：A4
date：2023/4/27



▼表紙(他社制作)

☆☆☆ この章でできるようになること

友だちとトークをはじめる

LINEに友だちを追加すると、「トーク」という機能を利用できるようになります。トークとは、トークルームという専用の部屋で、チャットのようにリアルタイムでメッセージをやり取りできる機能のことです。まずはトークルームでテキストを入力して、友だちにメッセージを送信してみましょう。

▶詳細は44ページへ

LINEスタンプを送る/入手する

トークの醍醐味といえば「LINEスタンプ」です。スタンプとは、さまざまなキャラクターをあしらったイラストのことです。文字だけでは伝えにくい気持ちを表現できることから、人気を博しています。メッセージに織り交ぜて使い、トークを盛り上げましょう。LINEスタンプは「スタンプショップ」から探したり追加したりできます。

▶詳細は46、48ページへ

42

知りたいことが丸わかり!

最新情報満載!

LINEの教科書

iPhone・Android 完全対応

大きな文字で見やすい!

手順を見ながらラクラク操作!

音声通話やビデオ通話が通話料無料で楽しめる!

【つまりポイントも徹底紹介】

・わかりやすい初期設定
・備えておきたいセキュリティ対策
・すんなりできるアカウント移行
・お財布代わりのLINE Pay

FUSOSHA MOOK

Excel、データ整理&分析、画像処理の自動化ワザを完全網羅! 超速Python仕事術大全

表紙 中面

section 01

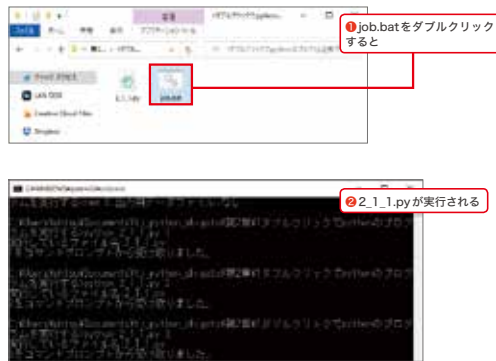


ダブルクリックで Python のプログラムを実行する①

最初に、Pythonのプログラムを実行しやすくするためのワザを2つ紹介します。まずは1つ目の方法です。

Pythonのプログラムを実行するために、毎回Anaconda Promptを起動するのが面倒だったら、Windowsバッチファイルを作ってみましょう。Windowsバッチファイルは、Anaconda Promptに入力するコマンドを並べて、「.bat」という拡張子を付けたテキストファイルです。

Anaconda Promptへの入力を代行してくれるだけでなく、実行するパソコンにはPythonがインストールされている必要があります。



section 01 ダブルクリックでPythonのプログラムを実行する①

2_1_1.pyはテスト用に作ったプログラムで、あまり意味はありません。適宜実行したいものに置き換えてください。

● 2_1_1.py

```
01 import sys
02 print("実行しているファイル名:"+sys.argv[0])
03 print(sys.argv[1]+"をコマンドプロンプトから受け取りました。")
```

バッチファイルは次のように書きます。バッチファイルの文字コードはシフトJIS、改行コードはCRLFにしてください。VSCoDeの初期設定とは異なるので、地味にハマるポイントです。

● job.bat

```
01 CALL %USERPROFILE%\Anaconda3\Scripts\activate.bat %USERPROFILE%\
Anaconda3
02 python 2_1_1.py 1
03 python 2_1_1.py 2
04 python 2_1_1.py 3
05 python 2_1_1.py 4
06 python 2_1_1.py 5
07 pause 処理が終了しました
```

先頭の「CALL~activate.bat~Anaconda3」は、Anacondaの仮想環境を有効にするためのもので、Anaconda Navigatorで追加したパッケージを使うために必要です。

そのあとの「python プログラム名 パラメータ」が、Pythonのプログラムを実行する部分です。例では5回実行していますが、1回でもかまいません。最後の「pause~」は、メッセージを表示して一時停止するコマンドです。これがないとバッチファイル実行後にAnaconda Promptがすぐに終了してしまうため、結果の文字を確認できません。

Chapter 2

Excel & CSV 関連の仕事術



Design point

本書はPythonを使った仕事で使える最新テクニックを網羅した解説書です。手書き感のあるフォントで本文イラストに雰囲気合わせてデザインしました。

著者：伊沢 剛
size：A5
date：2021/1/7



▼表紙（他社制作）



section 03 CSVファイルとExcel間の変換する

▶ pandasのデータ型とメソッド/属性

先ほどDataFrameオブジェクトという言葉が出ましたが、これはpandas内部で使う表データです。表データのファイルはCSVやExcel (xlsx) などさまざまですが、pandasで読み込むとDataFrameオブジェクトになります。また、1列分を抜き出したSeriesオブジェクトもよく使われます。



DataFrameオブジェクトではメソッドや属性を利用して、データの挿入や削除、連結、集計などの処理を行います。つまり、Excelのような表加工に使えるということです。

● DataFrameオブジェクトの基本的なメソッド/属性

メソッド/属性	概要
DataFrame['列名']	指定した列のSeriesオブジェクトを取得
DataFrame.loc属性	指定した条件を満たす行のデータを取得
DataFrame.iloc属性	指定したインデックスのデータを取得
DataFrame.headメソッド	先頭5件のデータを取得
DataFrame.tailメソッド	最後5件のデータを取得
DataFrame.shape属性	行数と列数を取得
DataFrame.columns属性	列名リストを取得
DataFrame.dtypes属性	列のデータタイプを取得
DataFrame.infoメソッド	データの詳細情報を取得

ラトルズ 最新版 12歳からはじめる ゼロからのC言語ゲームプログラミング教室

表紙

中面

2-1 最初のプログラムを書いてみよう

まずはプログラムを作るためのツール VSC2019 の使い方を説明します。最初にプロジェクトを作成し、ソースコードファイルを新規作成して、簡単なメッセージを表示するプログラムを動かすところまでやってみましょう。

★VSC2019の起動

インストールしたVSC2019を起動してみましょう。Windowsのスタートボタンをクリックして、(Visual Studio 2019) を選択します。初めて起動したときは、Microsoftアカウントでサインインする画面が表示されるので、サインインします。



(サインイン)をクリックしてMicrosoftアカウントでサインイン



(Visual Studioの開始)をクリック

起動直後のVSC2019の画面は次のようになっています。



プロジェクトを作成すると、次のような画面になります。画面は中央、左、右、下の4つのエリアで構成されており、それぞれに複数のウィンドウがタブの形で格納されています。主に使用するのは右側のソリューションエクスプローラー、中央のコードエディタ、下の出力ウィンドウの3つです。

必ずしも簡単なことからやってみようという段階を計算！

最初のプログラムを書いてみよう

2-1

2-2

2-3

2-4

2-5

2-6

2-7

2-8

2-9

2-10

2-11

2-12

2-13

2-14

2-15

2-16

2-17

2-18

2-19

2-20

2-21

2-22

2-23

2-24

2-25

2-26

2-27

2-28

2-29

2-30

2-31

2-32

2-33

2-34

2-35

2-36

2-37

2-38

2-39

2-40

2-41

2-42

2-43

2-44

2-45

2-46

2-47

2-48

2-49

2-50

2-51

2-52

2-53

2-54

2-55

2-56

2-57

2-58

2-59

2-60

2-61

2-62

2-63

2-64

2-65

2-66

2-67

2-68

2-69

2-70

2-71

2-72

2-73

2-74

2-75

2-76

2-77

2-78

2-79

2-80

2-81

2-82

2-83

2-84

2-85

2-86

2-87

2-88

2-89

2-90

2-91

2-92

2-93

2-94

2-95

2-96

2-97

2-98

2-99

2-100

Design point

本書はC言語の基礎からゲーム作りまで紹介する入門書です。ターゲット層からノートやメモのようなあしらいと、イラストに合わせたカラフルな配色で親しみやすさを表現しました。

著者：リブワークス
size：182mm×230mm
date：2020/7/22



▼表紙 (他社制作)

Chapter 5 ロールプレイング風 ゲームを 作ってみよう ～ループと配列変数の応用～

2～4章で覚えた知識を組み合わせて、ロールプレイングゲーム風の迷宮ゲームを作ってみよう。ゲームそのものはかなりシンプルですが、ループや配列変数、関数などのより実践的な使い方を学ぶことができます。

最新版

12歳からはじめる
ゼロからの
C言語
ゲームプログラミング教室

Visual Studio Community 2019 版
Windows 8.1 / 10 用

ミニゲームを作りながら
C言語の基礎を
楽しく学習しよう!

Page Design
峠坂あかり



Portfolio

by LibroWorks Design team

2020 ▶▶▶ 2024

そろそろ常識？

マンガでわかる「HTML&CSS」

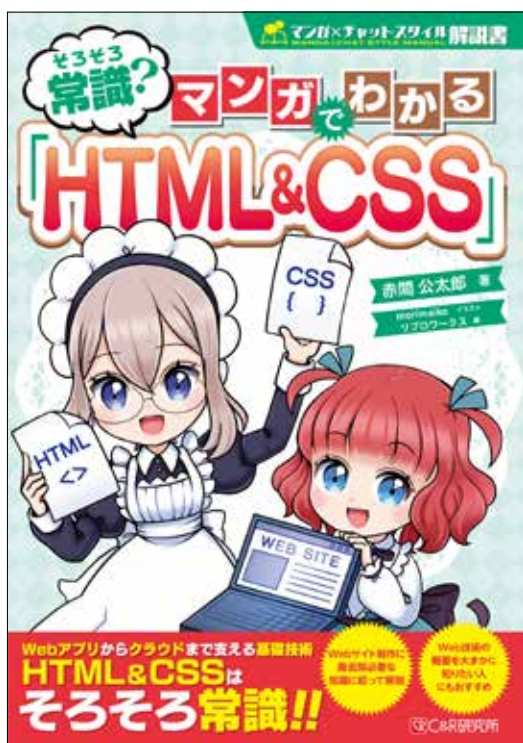
刊行日 ◆ 2022/7/9

判型 ◆ A5

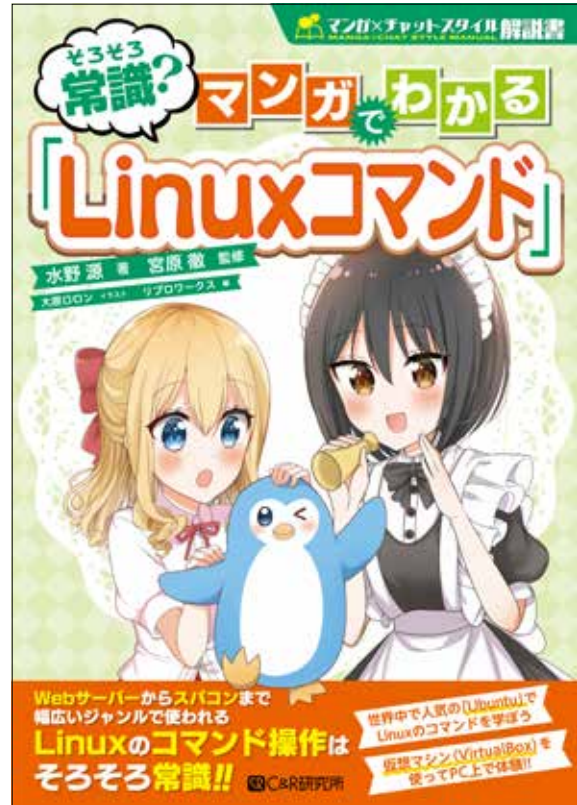
刷色 ◆ 1C

ページ数 ◆ 192ページ

解説にマンガを採り入れたニュースタイルの解説書です。マンガ解説書は昔からありますが、本シリーズは1ページ内でマンガ、会話、チュートリアルが自由に混在するのが特徴となります。その秘密は、組版にCSS組版 (Vivliostyle) を採用し、HTMLやCSSなどのWeb技術で紙面を構成しているからです。マンガのコマや吹き出し、キャラクターの配置などもCSSのスタイル指定で行っており、著者さんの原稿テキストを半自動でマンガ風表現に変換しています。



2020年から2024年に発売した同シリーズ書籍



基礎から学ぶ 組み込み Rust

刊行日 ◆ 2021/4/20
判型 ◆ A5
刷色 ◆ 1C
ページ数 ◆ 336ページ

紙面デザイン

カバーデザイン

「Rustの組み込み開発に必要な知識を身に付けながら、マイコン「Wio Terminal」を動かしてみよう!」をテーマに、組み込み開発の概要や開発環境の構築方法はもちろん、Rustの基礎についても解説した書籍です。



Chapter	Page
1 Rustと組み込みシステム	48
2 開発環境の準備	72
3 Rustの基本	96
4 Wio Terminal	120
5 組み込みRustの基礎知識	144
6 Wio Terminal 搭載のデバイスを使う	168

Section 01

オープンソースなプログラミング言語「Rust」

Rustは2015年にversion 1.0がリリースされた新しいプログラミング言語です。コミュニティを中心としたOSS（オープンソースソフトウェア）のプロジェクトとして、開発が進められています。

RustはOS（オペレーティングシステム）やデバイスドライバ、プログラミング言語処理系（コンパイラやプログラマを実行するインタプリタ）といったシステムソフトウェアを作るシステムプログラミングに使用できます。

システムソフトウェアとアプリケーション

アプリケーション

↓ 使用

システムソフトウェア

↓ 制御

ハードウェア

システムプログラミングは、限られた計算資源でいかに高い性能を発揮できるかが重要です。例えば、OSの動作が遅い場合、そのOS上で動くすべてのアプリケーションの動作が遅くなります。またハードウェアを直接操作し、アプリケーションに機能を提供するのもシステムプログラミングの特徴です。

そのため、システムプログラミングで使うプログラミング言語には、実行速度が速い、詳細なメモリ管理ができる、ハードウェアを直接操作できるということが求められます。アプリケーション作成で使うプログラミング言語に、Java、Python、JavaScriptといった選択肢があるのとは対照的に、システムプログラミングで利用できるプログラミング言語はほんのひと握りです。

システムプログラミングで使用するプログラミング言語は、現在C/C++が広く採用されています。C/C++しか選択肢がないといっても過言ではないでしょう。これは、C/C++が先述のシステムプログラミングを行う要件を満たしていることに加えて、過去の資産やC/C++を書けるプログラマが多いからです。

Rustはシステムプログラミングの領域に最も新進気鋭のプログラミング言語で

ます。またシステムプログラミングを行う要件を備えているだけでなく、C/C++でよく話題になる**安全性**に関する多くの課題を解決しています。

システムソフトウェアとアプリケーションの比較

	システムソフトウェア	アプリケーション
目的	プラットフォームを提供する	ユーザーに機能を提供する
要件	実行速度が速い、詳細なメモリ管理ができる、ハードウェアを操作できる	アプリケーションの特性により異なるが、ユーザーインタフェースを提供する
よく利用される言語	C/C++	Java, Python, JavaScript

Rustの特徴

Rustが高い注目を集める理由は、「性能」「厳格性」「生産性」のすべてが高い率にあるためです。そしてもう1つ重要な理由が、メモリを直接操作するよう**セーフな操作**が書けることです。システムプログラミングには、ハードウェアを直接操作したり、パフォーマンス向上のためにメモリを操作したりということが求められるため、アンセーフな操作を直接書くことが必要不可欠です。

●性能

Rustコンパイラが生成した実行バイナリは、C/C++と同等に動作速度が速くメモリ使用量が少なく、バイナリサイズが小さいのが特徴です。Rustが高い性能を発揮できるのは、コンパイル型の言語で、GC（ガベージコレクション）がない**ゼロコスト抽象化**によるポリモーフィズムが利用できるからです。コンパイル型言語は、CPUが直接実行できる機械語を出力するため、Pythonのような実行型プログラムを解釈するプログラミング言語より速くに高度な処理が可能です。

プログラミング言語の中には、GCでのメモリ管理を前提とするものがあります。GCは言語処理系が確保したメモリがまだ使われているかどうかを監視し、不要になった時点で解放します。GCを持つプログラミング言語は、プログラマがメモリを詳細に管理する必要はありませんが、GCの処理に時間がかかるというデメリットがあります。Rustは所有権システム（Rustの強み）によりGCなしでメモリ管理ができます。GCのオーバーヘッドがなく高速にコードを実行できます。

具体的な型に依存せずデータ（値）を抽象化し、同じプログラムで異なる動作を実現することをポリモーフィズム（多態性）と呼びます。ポリモーフィズムを実現するタイミングは、動的（実行時）に行う場合と静的（コンパイル時）に行う場合

Chapter

1

Rustと組み込みシステム

Rustは、C/C++を代替し得る新しいプログラミング言語として注目を集めており、組み込みシステム開発での採用が期待されています。本書では、Rustの特徴、組み込みシステムの定義、組み込みRustの現状について紹介しています。

40

C&R研究所：基礎から学ぶ 組み込み Rust

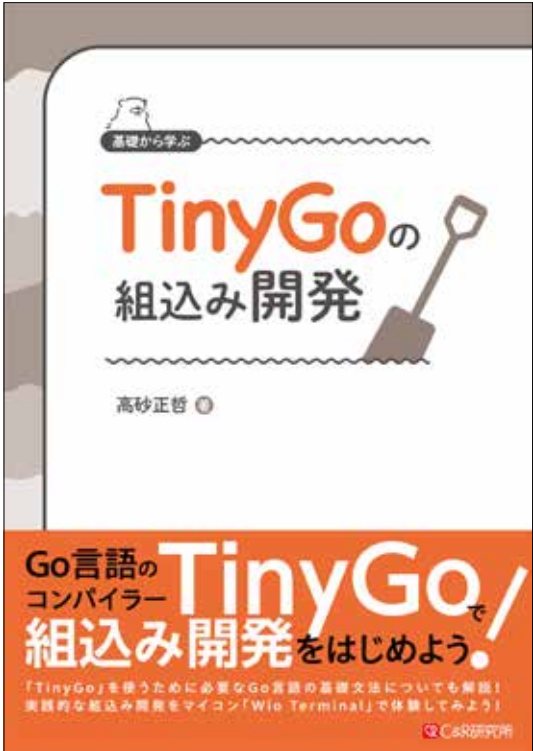
基礎から学ぶ TinyGo の組み込み開発

刊行日 ◆ 2022/11/12
判型 ◆ A5
刷色 ◆ 1C
ページ数 ◆ 304 ページ

紙面デザイン

カバーデザイン

Wio Terminal というマイコンをターゲットにして、TinyGo を使った組み込み開発のハンズオンを行っています。サンプルコードで取り扱う Go 言語の基本文法を説明し、Go 言語に初挑戦でも理解しながら読み進められる書籍です。



章	内容	ページ
はじめに		3
Chapter 1	TinyGo とは	8
Chapter 2	開発環境のセットアップ	14
Chapter 3	Go の基本	28
Chapter 4	TinyGo Internals	106
Chapter 5	各ペリフェラルの使い方	126
Chapter 6	ディスプレイに表示する	207

01 Section TinyGo は Go の新しいコンパイラ

本章では最初に Go 言語 (Go) について説明し、そのあとに TinyGo がどういったものであるかを説明します。

Go とは

Go は 2012 年に version 1 がリリースされたオープンソースのプログラミング言語で、プログラマーの生産性を高めるために作られました。簡単に学習でき、すばやく開発に着手できることをターゲットとしてデザインされています。また、言語に組み込まれた並行処理機能、ロバストで豊富な Standard library を持つことが特徴です。

ここでは TinyGo との関係がある部分を中心に Go の特徴を紹介します。

シンプルな言語仕様

Go の言語仕様はとても小さく、ドキュメント自体も A4 用紙サイズの換算で 40 ページ程度です。予約語も 25 個しかありません。言語仕様はシンプルであることは、習得のしやすさにつながります。

break	default	func	interface	select
case	defer	go	map	struct
chan	else	goto	package	switch
const	fallthrough	if	range	type
continue	for	import	return	var

Go The Go Programming Language Specification
<https://golang.org/ref/spec>

外部依存のないバイナリ

Go でビルドされたバイナリは多くの場合、外部への依存がほとんどないファイルとなります。外部への依存がないかわりに、文字列処理やネットワークアクセスなども含めたすべての実装をバイナリに内部するため、「hello world」相当のプログラムであっても、バイナリのサイズは 1MB 前後になります。しかし、外部への依存がほとんどないことにより、多くの場合バイナリを配置するだけで動く、という利点があります。

サイズについて少し見ていきましょう。次のような C 言語で「hello world」を示すだけのプログラムを Windows11 の gcc でビルドした場合、バイナリのサイズは約 47KB でした。

```
main.c(C言語のプログラムの場合)
#include <stdio.h>
int main() {
    printf("hello world\n");
    return 0;
}

$ gcc -o helloWorld_c.exe main.c && strip helloWorld_c.exe
$ ls -l helloWorld_c.exe
-rwxr-xr-x 1 saigo 35 307689 47638 Jan 2 15:04 helloWorld_c.exe
```

一方で Go の場合、約 860KB でした。

```
main.go(Goのプログラムの場合)
package main
func main() {
    println("hello world")
}

$ go build -o helloWorld_go.exe && strip helloWorld_go.exe
$ ls -l helloWorld_go.exe
-rwxr-xr-x 1 saigo 35 307689 864256 Jan 2 15:04 helloWorld_go.exe
```

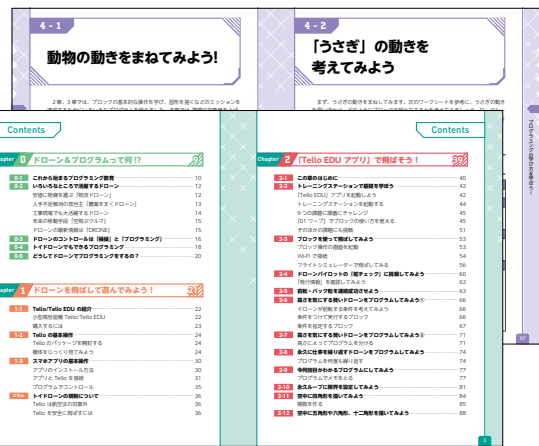
TinyGo でも上記の main.go をビルドすることができます。ビルド後のサイズは約 7KB となりました。ビルド後サイズの小さは TinyGo の特徴です。

空飛ぶプログラム ドローンの自動操縦で学ぶ プログラミングの基礎

刊行日 ◆ 2020/2/22
判型 ◆ B5変形 (H232mm×W182mm)
刷色 ◆ 4C
ページ数 ◆ 200ページ

紙面デザイン カバーデザイン

本書は小型ながら高性能なトイドローン『Tello EDU』を使って、基本操作からブロックを並べてプログラミングする方法、人気の言語Pythonでのプログラミングの初歩まで、学べる書籍です。



1-1 Tello/Tello EDU の紹介

小型高性能機 Tello/Tello EDU

Ryze tech の Tello/Tello EDU は、とても高性能なトイドローンです。ドローンメーカーとして有名な「DJI (ディージェーアイ)」が技術協力しており、パソコンのCPU (ヒトの脳にあたるもの) で有名な「Intel (インテル)」のプロセッサが画像や映像の処理に使われています。

また、1万円前後のトイドローンは、機体自体が自分で自分がいる位置を計測できないものがほとんどなのですが、Tello/Tello EDU は底面にあるセンサーで自分の位置を計測できます。自分の位置を計測できると、操縦者がコントローラーを操作しなくてもその場にいつづけることができます。位置を計測できないドローンは操作しないうちにどこかに流されてしまいます。この差が、プログラミングをするにはとても大きな差となります。

● Tello の上面と底面

ドローンのプログラミングでは「前進 50cm」や「上昇 20cm」といった命令を使うのですが、「命令されたこと以外しない」ことが重要になります。センサーによって自分の位置を計測できる Tello/Tello EDU は、「前進 50cm」と命令されれば、

Tello/Tello EDU の紹介

きちんとまっすぐ 50cm 前進します。前進したあとは、その場で一度止まってから次の命令を実行します。

一方位置を計測できないドローンでは、まず「前進 50cm」を実行しようとしても、ほとんどの場合まっすぐではなく風 (ドローンが自分がおこなったプロペラの風もくむ) などの影響でなまめに移動します。そして、50cm 前進した (と思われる) 場所まで次の命令を実行するまでの間も、位置を計測できないのでどこかに流されてしまいます。位置を計測できないドローンは、プログラミングした内容をその通りに実行できないのです。

Tello EDU ではさらに、絵柄がプリントされた「ミッシェル」のキャラクターを、より正確にプログラミングすることもできる。ミッションパッド 1 から「ミッションパッド 2」に移動して遊べるプログラミング可能。Tello/Tello EDU はドローン本体にミッションパッドが付属しているかどうかのみが異なります。

● 購入するには

Tello は家電量販店やインターネット通販などで購入できる。メーカー DJI 社のオンラインストア「DJI Store」、Apple Store、Amazon、一部ドローン代理店で購入できます。一般の店ではないので、注意してください。

- DJI Store : <https://store.dji.com/jp/>
製品 : <https://store.dji.com/jp/product/tello-edu?products&id=47091>
- Apple Store (学生教職員向けストア) : https://www.apple.com/jp_edu_1460/shop
製品 : https://www.apple.com/jp_edu_1460/shop/ryze-tello-edu-drone-powered-by-dji

※ 15 歳未満の方は保護者の方といっしょに操作してください。

Chapter 1

ドローンを飛ばして遊んでみよう!

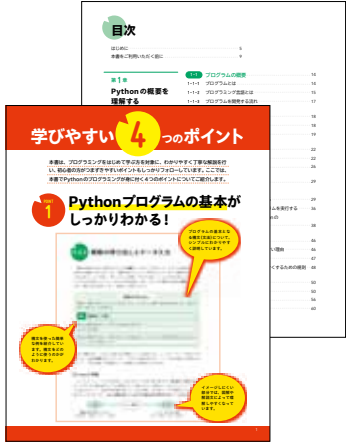
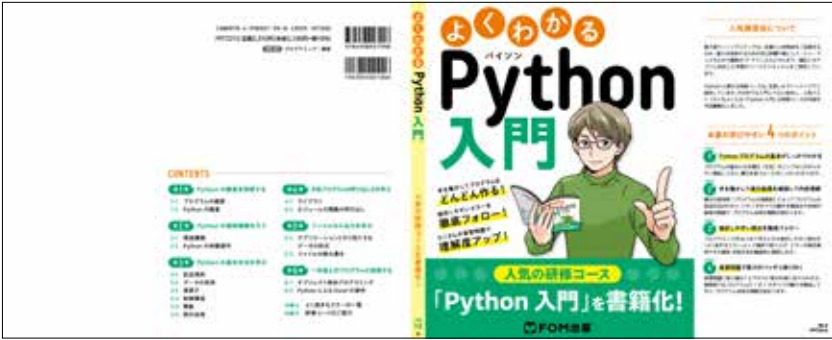
よくわかる Python 入門

刊行日 ◆ 2022/9/16
 判型 ◆ B5変形 (H232mm×W182mm)
 刷色 ◆ 2C (K+特色)
 ページ数 ◆ 244ページ

紙面デザイン

カバーデザイン

富士通ラーニングメディアでは、Pythonに関する研修コースをラインナップとしてご提供しており、中でも入門レベルに相当し、人気ベスト10にもよく入る「Python入門」の研修コースの内容を今回書籍化しました。



1-1 プログラムの概要

私たちの身の回りはプログラムであふれています。Pythonについて知る前に、まずはプログラムが何を指す言葉なのか、プログラムはどうやって作るかなど、基本的な知識をおさえておきましょう。

1-1-1 プログラムとは

プログラムは、コンピュータを制御するための命令の集まりのことです。コンピュータで実行する処理の手順が示されています。プログラムがなければ、コンピュータの電源を入れても何も起こりません。コンピュータにインストールされている(組み込まれている)WindowsやmacOSなどのOS(オペレーティングシステム)や文書作成ソフト、表計算ソフトもプログラムの1つです。ほかにもスマートフォンにインストールして遊ぶゲームアプリケーションや、業務システムに使うサーバに入っている様々なアプリケーションもプログラムです。

パソコン

スマートフォン

サーバ

プログラムを使うことで、様々な作業を効率よく行えるようになります。例えば、文書作成ソフトを使うことで仲長の書いた文章の作成が容易になったり、表計算ソフトを使うことで複雑な計算も瞬時に実行できます。

これを実現しているのは、OSとアプリケーションの2つのプログラムです。文書作成ソフトや表計算ソフトのような特定の作業をするために作られたプログラムをアプリケーション(アプリ)といいます。コンピュータには必ずOSと呼ばれるソフトウェアが搭載されています。OSはコンピュータを使うための基盤となるプログラムで、キーボードやマウス、メモリ、ストレージなどのハードウェアを制御しており、アプリケーションとハードウェアの仲役といえます。表計算、文書作成、ゲームなどのアプリケーションは、OSの機能を通してキーボードやマウスの入力を受け付けたり、画面に表示したりします。

スマートフォンにはOSやAndroidなどのOSが入っているよ。

Reference

サーバ

サーバは、みんなで作るデータを保存しておくコンピュータ、または、外部からのアクセス(遠隔)に応じて、何らかのサービスを提供するコンピュータです。例えば、商品の在庫数を管理するための「在庫管理アプリケーション」を入れて、外部から複数のユーザが、商品の在庫の確認ができる。メールの送受信を行うサーバをメールサーバ、ファイルを共有するなどの、サーバは様々な種類があります。在庫管理アプリケーションのようなものは、ウェブサーバと呼ばれます。

第1章

Pythonの概要を理解する

1-1-2 プログラミング言語とは

ちょっと難しい話ですが、コンピュータが理解できるのは、マシン語です。しかし、マシン語は0と1だけで表現されており、人間が理解できません。そこで、人間が理解しやすい言葉でコンピュータに指示をできるプログラミング言語です。

マシン語のプログラムをネイティブコードといい、プログラミング言語ソースコードといいます。プログラムを実行する際は、ソースコードから必要になります。

つまり、プログラミング言語はソースコードを記述するための言語なので、言語を使ってソースコードを記述することを**プログラミング**といいます。

```
no = 8
if no < 10:
    num = 5
...
```

ソースコード

→ 変換 →

```
00023030
01010000
01010011
...
```

ネイティブコード

TAC出版

みんなが欲しかった！

ITパスポートの教科書 & 問題集 2024年度

刊行日 ◆ 2023/11/23

判型 ◆ A5

刷色 ◆ 4C + 特色2C

ページ数 ◆ 336ページ

紙面デザイン

ITの知識ゼロからITパスポート試験合格を目指すための試験対策書です。
わかりやすさはもちろん、「フルカラーで見やすいレイアウト」「2冊に分解もできるセパレートBOOK形式」「重要用語は赤シート学習に対応」とフル装備の1冊で、学習しやすさにもとことんこだわりました。



CONTENTS

目次	冊数	ページ数
本書の特長・活用法	(7)	
はじめのITパスポート試験スタートアップ講座	(10)	
ストラテジ		
Chapter 1 企業活動		
① 企業の理念と責任	2	2
② 経営政策と組織構築	5	6
③ 社会におけるIT活用の動向	11	10
④ 業務効率化とデータ活用	13	10
⑤ 金融・教育	29	16
Chapter 2 法務		
① 契約関係	28	20
② セキュリティ・関連法規	45	22
③ 労働・取引関連法規	53	28
④ その他関連法規	60	32
⑤ 標準化に関する規格	65	36
Chapter 3 経営戦略マネジメント		
① 経営戦略	70	40
② マーケティング	76	42
③ ビジネス戦略と目標	86	48
④ 経営情報システム	88	50
Chapter 4 技術戦略マネジメント		
① 技術開発戦略の立案	92	52
② ビジネスシステム	96	54
③ エンジンアプリケーションシステム	104	58
④ eビジネス	108	60
⑤ IoT・機械学習システム	113	62
Chapter 5 システム戦略		
① 情報システム戦略	118	64
② 業務プロセス	121	68
③ ソリューションビジネス	127	72
④ システムの活用と促進	132	74
マネジメント		
Chapter 6 システム開発技術		
① システム開発	134	76
② システム開発フェーズとシステム設計・プログラミング	146	82
③ テスト・受入れ・保守	152	84
④ システム開発の進め方	157	88
Chapter 7 プロジェクトマネジメントとサービスマネジメント		
① プロジェクトマネジメント	166	92
② プロジェクトシステムマネジメント	173	98
③ サービスマネジメント	182	100
Chapter 8 システム監査		
① システム監査	188	104
② 内部統制	193	108
テクノロジー		
Chapter 9 基礎理論		
① 数の表現	198	114
② 集合	208	114
③ 論理演算	210	114
④ 統計の概念とAI技術	214	116
Chapter 10 アルゴリズムとプログラミング		
① データ構造	224	118
② アルゴリズム	228	118
③ プログラム構造	235	120
Chapter 11 システム		
① システムの管理形態	240	122
② システムの利用形態	247	124

はじめのITパスポート試験スタートアップ講座

ITパスポート試験ってどんな試験？

ITパスポート試験の受験メリットは？

- ◆ 国家試験合格者として一目置かれる存在に!
- ◆ 試験・転職に有利!
- ◆ 業種を問わず、幅広い業界で活躍の知識が身につく!

ITパスポート試験の受験率

年代	受験人数	受験率
社会人	71,561人	76.9%
学生	26,752人	21.9%
社会人+学生	98,313人	78.2%

Chapter 1 企業活動

近5年間の出題数

年度	出題数
R5	11題
R4	7題
R3	4題
R2秋	4題
R1秋	4題
H31春	8題

Section 1 **企業の経営と責任**

1 **企業の経営と責任**

企業は商品やサービスを提供し、対価としてお金を受け取ります。企業を存続させるには、顧客のニーズを満たし、顧客から必要とされる価値を提供しなければなりません。そのためには、中心となる考え方が必要です。

経営理念・ビジョン・経営戦略の關係と株式会社の責任を詳しく説明します。

1 **企業活動**

企業は商品やサービスを顧客に提供し、その対価としてお金を受け取ります。企業がその存続のために日々行う活動を**企業活動**といいます。企業を運営することを「経営」といい、それぞれの企業が最も大切にしている基本的な考え方を**経営理念（企業理念）**といいます。経営理念は「なぜその企業が存在するのか」や、「何のために経営するのか」という方向性を定めるものです。企業が経営理念に基づいた活動を行うことは、経営理念をもとにした**ビジョン**、さらには**経営戦略**が不可欠です。ビジョンは「企業が目指す将来の姿」のことで、経営戦略はビジョンを実現するために必要な具体的な方法を表したものです。

2 **株式会社の仕組み**

日本の企業の多くは**株式会社**であり、株式会社は、株式を発行して出資者から**金**を集め、会社を運営します。株式を購入した出資者は「**株主**」となります。

3 **企業の社会的責任**

企業が「利益を得ること」は企業活動の目的の一つですが、各企業が自社の利益だけを追い求めると、違法行為や公害など、社会に影響を及ぼす可能性があります。企業にはこのようなことが起こらないよう**社会遵守**、**環境保護**などの社会的責任があり、これを果たすことが**企業倫理**の向上につながっていきます。これを**社会的責任（CSR：Corporate Social Responsibility）**といいます。CSRの具体例には、次のようなものがあります。



Chapter 1 **企業活動**

Section 1 **企業の経営と責任**

問題 1 R1秋-問12

企業の経営理念を決定する意義として、最も適切なものはどれか。
 ア 企業の経営戦略を実現するための行動計画を具体的に示すことができる。
 イ 企業の経営目標を実現するためのシナリオを明確に示すことができる。
 ウ 企業の存在理由や価値観を明確に示すことができる。
 エ 企業の目指したい将来像を示すことができる。

解答 1

経営理念とは、それぞれの企業が最も大切にしている基本的な考え方のことである。経営計画を決定する意義について書かれている。経営戦略を決定する意義について書かれている。経営ビジョンを決定する意義について書かれている。

問題 2 H25春-問26

株主総会の決議を必要とする事項だけを、全て挙げたものはどれか。
 ア 監査役を選任すること
 イ 企業合併を決定すること
 ウ 事業戦略を執行すること
 エ 取締役を選任すること

解答 2

株主総会は、会社の最高意思決定機関で、取締役・監査役を選任（a, d）、会社の解散・合併（b）などの重要な事項の決議を行う。したがって、a, b, dが株主総会での決議事項となりますので、正解はア（a, b, d）となります。cの事業戦略の執行（＝経営）に株主総会（＝所有者）の決議は必要ありません。

問題 3 H26秋-問26

監査役は取締役の職務執行として、適切なものはどれか。
 ア 公認会計士の資格を有して、会社の計算書類を監査すること
 イ 財務部門の最高責任者として職務を執行すること
 ウ 特定の事業に関する責任と権限を有して、職務を執行すること
 エ 取締役の職務執行を監督すること

解答 3

監査役は取締役の職務執行や、株主に損害を与えないかなどを監査し、企業の公正かつ健全な運営を支える役割を担っています。会計監査人の役割の説明です。最高財務責任者（CFO）の役割の説明です。（Ch1 Sec2）執行役員は役員の説明です。

2020年から2024年に発売した同シリーズ書籍

シラバス5.0にしっかり対応!!

みんなが欲しかった!
IT
 パスポートの
 教科書&問題集

2021年度版

ITの知識ゼロで大丈夫!! 学生さん文系さん、これで一発合格だ!!

シラバス5.0/6.0に対応!!

みんなが欲しかった!
IT
 パスポートの
 教科書&問題集

2022年度版

ITの知識ゼロで大丈夫!! 学生さん文系さん、一発合格でDX人材に!!

本とアプリで試験対策!!

みんなが欲しかった!
IT
 パスポートの
 教科書&問題集

2023年度版

ITの知識ゼロで大丈夫!! 学生さん文系さん、一発合格でDX人材に!!

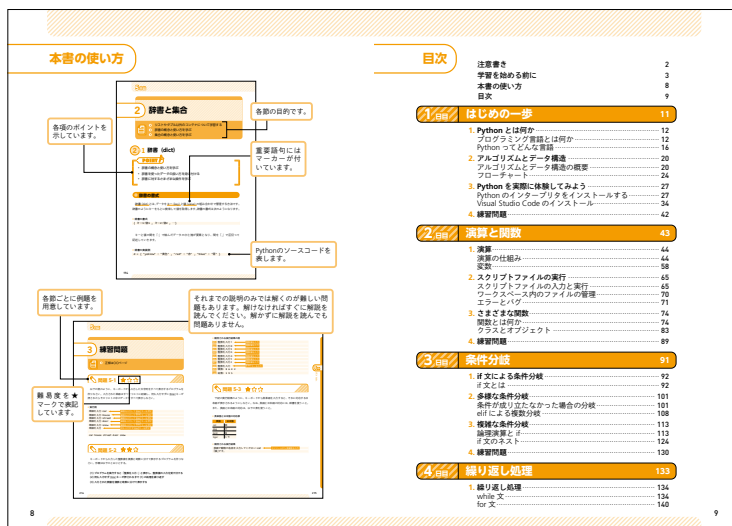
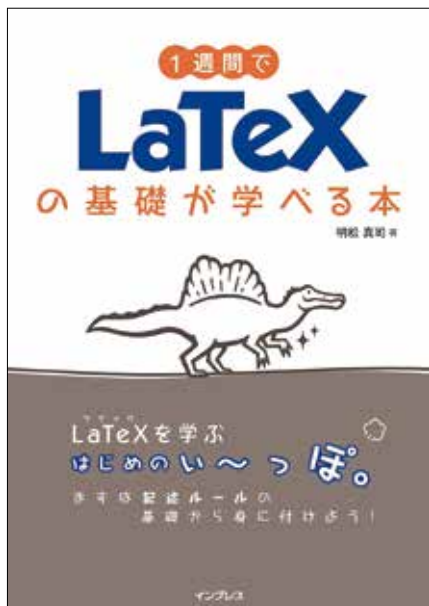
インプレス

1週間でLaTeXの基礎が学べる本

刊行日 ◆ 2022/7/14
判型 ◆ A5
刷色 ◆ 2C (K+特色)
ページ数 ◆ 288ページ

紙面デザイン

たった1週間でLaTeXがちょっとだけ使えるようになる書籍です。どんな本を読んで勉強しても分からない…理解できない…。そんな方にオススメの1冊となります。本書を読み進めながら、一緒にサンプル文書を入力してみることで、基礎が分かるようになり、複雑な文書がゆっくりと書けるようになっていきます。



索引	
add メソッド	207
and	114
append メソッド	180
as	277
ASCII	52
break	147
bool	51
clear メソッド	182, 208
continue	147
count メソッド	183
CPJ	13
del 関数	199
dict	174, 194
Django	17
endwith メソッド	98
enumerate 関数	232
EUC	52
extend メソッド	183
False	51, 96
float	51
float 関数	81, 88, 187
format メソッド	81
for 文	140, 179, 196
NumPy	17, 273
os モジュール	285
package	241
package	19
pip のアップグレード	276
pip コマンド	272
pip のアップグレード	276
pop メソッド	183
power 関数	279
print 関数	31
product 関数	267
PyPI	271
Python	16
Python Extension Pack	41
Python エンジン	31
Python のインストール	27
radix 関数	278
radix 関数	269
random 関数	268
range	260
range 関数	140
remove メソッド	181, 208
return 文	220
reverse メソッド	183
set	174, 202



1 Pythonとは何か

Pythonとは何か

- プログラミングに関する基礎知識を身に付ける
- Pythonの概要を知る
- Pythonの開発環境を整える

1-1 プログラミング言語とは何か

Pythonとは何か

Python以外のプログラミング言語

Python以外にプログラミング言語にはどのようなものがあるのでしょうか？ 主なプログラミング言語を表にまとめました。

言語名	特徴
C言語	現在使われている主流な言語の中で、最も古い言語。多くの言語が、C言語をベースに作られている
C++言語	C言語をさらに拡張した言語。オブジェクト指向という考え方に対応している
Java	GUIをベースにして開発され、現在オラクル社によって公開されている。スマートフォンのOSの1つであるAndroidなどで使われている言語
Swift	アップル社が開発した言語。iPhoneやiPadのアプリ開発に使われる
PHP	Webアプリケーションの開発に特化した言語

日本において最も開発された言語。こちらもWebアプリケーションを作る

1 if文による条件分岐

if文による条件分岐

- 条件分岐について学習する
- if文の使用法を学習する
- 複雑な条件分岐の記述方法について理解する

1-1 if文とは

if文の書式

```
if 条件:
    処理A
    処理B
```

条件の後ろには必ず「:」(コロン)を付けます。また、条件が成り立つときに実行する処理Aは、**インデント(字下げ)**する必要があります。VSCodeなどのテキストエディタでインデントするには、**(Tab)キー**を押してください。

条件が成り立った場合、「処理A→処理B」の順で実行されます。フローチャートで記述すると次のようになります。

if文による条件分岐

インデントが正確に書けるのは、**Python**が特徴です。Pythonは、CPUと呼ばれるコンピュータは0と1の数の羅列だけなので、変わってきます。例えば、パソコンシリーズと、スマートフォンなどのまったく異なるマシン語が使われています。

OSなど、多様なOSが存在します。Pythonは、マシン語のプログラムはまずOSの機能を利用して実行されます。マシン語だけで実用的なプログラム

1 関数

関数

- 関数を自分で作る方法を学ぶ
- モジュールの概念と活用方法について理解する
- 複数のファイルに分かれたプログラムを作る

1-1 ユーザー定義関数

関数の定義

関数の定義は次のように行います。

すでに私たちが `print` や `input` をはじめとするPythonの組み込み関数を利用してきましたが、実はユーザー自身で関数を定義することができます。ある程度、実用的なプログラムを作る場合、よく行う処理や繰り返し行う複雑な処理を何度も記述するのは面倒です。そのような処理を関数にまとめてしまえば、簡単に呼び出すことができます。

ここでは関数を定義し、実行する方法について説明します。

関数の定義

関数の定義は次のように行います。

1 第1章 Pythonとは何か

第1章の問題の解答です。

1-1 問題 1-1

順次処理・分岐処理・繰り返し処理

【解説】
すべてのコンピュータのプログラムは、理論上、この3つの処理で記述できるといわれています。

1-2 問題 1-2

インタープリタは、ソースコードを逐次マシン語に変換しながら実行する。コンパイラは、すべてのソースコードをマシン語に変換してから実行する。

【解説】
Python言語は、このうちインタープリタ型の言語に属します。

1-3 問題 1-3

(2)、(3)

【解説】
(1)は間違いです。VSCodeはPython以外のさまざまな言語でも使用可能です。また、ソースコードエディタであってIDE(統合開発環境)ではありません。
(4)は間違いです。VSCodeはマーケットプレイスを通じてさまざまな拡張機能を手に入れることができます。

2 第2章 変数と関数

第2章の問題の解答です。

2-1 問題 2-1

【解説】
数値を3回入力するので、最初にinput関数を3回使って数値をキーボードから入力させます。

その値が入った変数x,y,zをそれぞれint関数でa,b,cという整数の変数に変換し、これらの合計を変数ansに入れて数値を表示しています。

計算結果を求めるのに変数ansを使わずに最後のformat関数の計算式で記述してもかまいません。

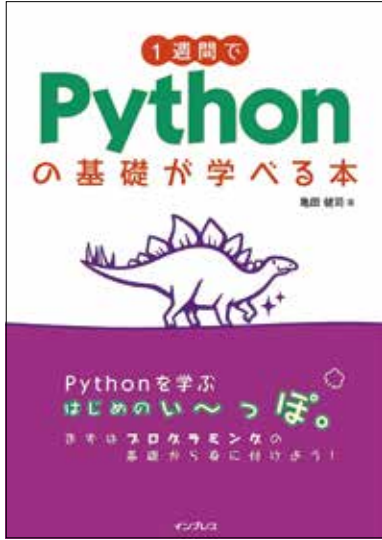
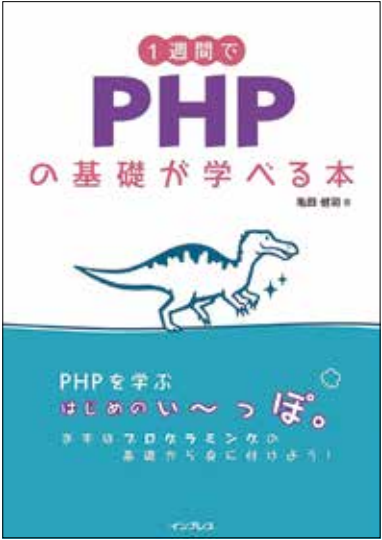
```
prob2-1.py
1 # 3つの数字を入力する
2 x = input("1つ目の数:")
3 y = input("2つ目の数:")
4 z = input("3つ目の数:")
5 # 計算結果を求める
6 a = int(x)
7 b = int(y)
8 c = int(z)
9 ans = a + b + c
10 # 結果を表示
11 print("({}) + ({} + {}) = {}".format(a,b,c,ans))
```

2-2 問題 2-2

【解説】
キーボードから名前と年齢を入力し、それを最後にprint関数で表示しています。

練習問題の解答

2020年から2024年に発売した同シリーズ書籍



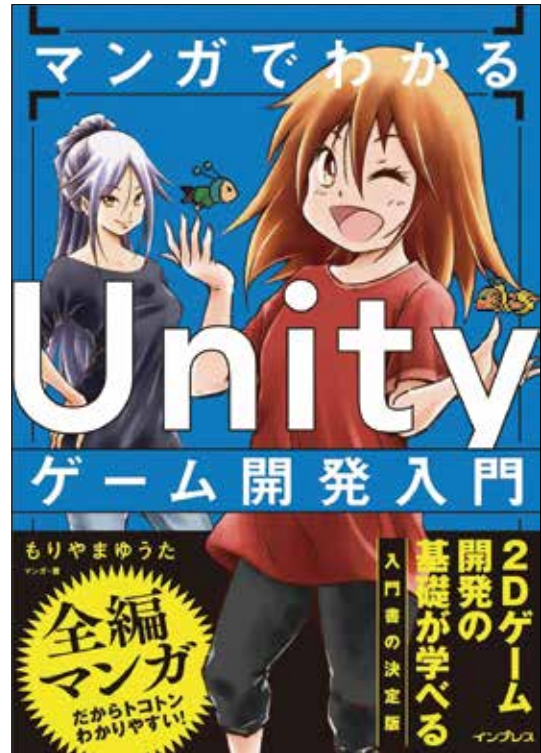
インプレス

マンガでわかる Unity ゲーム開発入門

刊行日 ◆ 2022/10/19
判型 ◆ A5
刷色 ◆ 4C
ページ数 ◆ 288ページ

紙面デザイン

全編マンガだからトコトンわかりやすい！ ゲームを作りたい、ゲームクリエイターの仕事に興味がある、そんな人が最初に手にとる一冊として、「楽しみながらUnityを使ったゲーム作りが学べる」全編マンガの解説書です。



はじめに	2	5章 ゲームをブラッシュアップしよう	208
著者プロフィール	3	5-1 背景を動かそう	209
目次	4	5-2 スコアを管理しよう	211
キャラクター紹介	5	5-3 アニメーションをつけよう	213
1章 シューティングゲームを作ろう	6	付録 Unityをインストールする	277
プロローグ	7	索引	285
Unityとの出会い	16	サンプルファイル案内&スタッフリスト	287
Unityを動かそう	27		
作戦をう	42		
キャラを作ろう	50		
作る	51		
作る	52		
作る	54		
作る	55		
敵の動きを設定	118		
作る	129		
の仕組みを作ろう	134		
ープを作ろう	145		
ープを作ろう	149		
ープを作ろう	211		



インプレス

YouTuberのための 動画編集逆引きレシピ

刊行日 ◆ 2023/1/19
判型 ◆ A5
刷色 ◆ 4C
ページ数 ◆ 288ページ

紙面デザイン

動画編集ソフトウェア「DaVinci Resolve」の基本的な使い方から、YouTube動画を効率的に編集する方法まで、Blackmagic Design公認のDaVinci Resolve認定トレーナーが解説した一冊です。動画編集のイロハを基本からしっかり学びたい、編集の負担をなるべく減らしたい、といった人に最適です。



目次	
本書の構成	2
はじめに	3
Chapter 1 DaVinci Resolveのインストールと編集の準備	
01 YouTubeに投稿されている動画の特徴とは?	10
02 動画編集ソフト(DaVinci Resolve)とは	12
03 DaVinci Resolveを導入する	15
04 無料版の有料版の違いを知りたい	18
05 DaVinci Resolveをインストールする	21
06 動画のファイル形式について理解したい	25
07 動画や音声、BGMの適切な保存方法を知りたい	27
08 DaVinci Resolveを起動/終了する	29
09 プラーム、フェイスロック、タイムコードについて理解したい	33
10 DaVinci Resolveの7つのページと各ページの役割について知りたい	37
Chapter 2 「カット」ページで動画を配置する	
01 「カット」ページの機能を理解したい	44
02 「カット」ページでの編集の流れを知りたい	44
Chapter 3 「カット」ページで編集から公開まで行う	
01 トランジションで動画の接続を効果的に実装する	100
02 動画のトリミングを調整・変更したい	102
03 画面のトリミング/クロップ/拡大/縮小をしたい	104
04 字幕に合わせたトリミング/クロップをしたい	106
05 動画のオープニングエンディングを効果的に演出したい	107
06 BGMの入手方法を知りたい	109
07 あると便利な編集デバイス	51
08 プロシマの様々な設定方法を理解したい	53
09 無料プロシマの購入方法を知りたい	55
10 動画の色を揃えたり色調を変えたい	57
11 素材の保存先について理解したい	59
12 タイムラインに追加する前に動画の内容をプレビューする	61
13 画面の中心を揃えたい	63
14 動画の中から特定の箇所を拡大/縮小したい	65
15 タイムラインの複製と複製を複製したい	69
16 複製した動画を複製を複製に複製したい	71
17 複製したクリップのトラックを複製したい	84
18 タイムラインの逆戻り・切り替えの方法を知りたい	86
19 複製したクリップの動画を複製したい	91
20 複製したクリップのトラックを複製したい	93
21 複製したクリップの動画を複製したい	95



インプレス

よくわかる コワーキングスペース 開業・運営の教科書

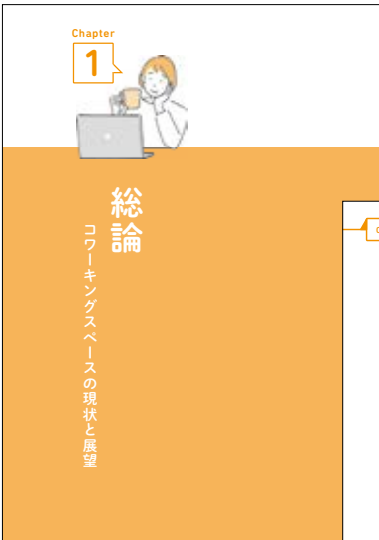
刊行日 ◆ 2023/6/13
判型 ◆ A5
刷色 ◆ 2C(K+特色)
ページ数 ◆ 288ページ

紙面デザイン

さまざまな働き方のニーズに応える「コワーキングスペース」。その運営ノウハウを一冊に凝縮しました。事業計画の考え方から物件選定、運営体制、集客、収益化、顧客管理のノウハウまで、その知識と経験をあますことなく解説しています。



1	総論	1
2	集客	15
3	コミュニケーション	25
4	計画・財務	49
5	収益化	65
6	施設関連	75
7	体制	85
8	運営・管理	95
付録	備品一覧	105



Chapter1: 総論

Section 1-1

コワーキングスペース概論

コワーキングスペースは、異なる組織に所属する複数の人が共に働く空間を意味します。施設としては、仕事や作業をするスペース、会議や打ち合わせをするスペース、イベントや交流ができるスペースなどがあり、同じスペースを時間帯によって使い分ける場合もあります。利用者は、それぞれ独立した事業や活動をしている人たちでありませんが、その人たちが共同で活動する（共に働く）ことのできる施設となります。

日本にも以前から「レンタルオフィス」と呼ばれる小規模に区分されたオフィスは存在していましたが、それと比べて、コワーキングスペースは、オープンなスペースを共有して働きと雑やかにコミュニケーションを取りながら独立した事業、活動を行うことができ、個々の出入りや、より創造的な活動が生まれることが特徴です。

また、コワーキングスペースは飲食業や旅館業などと異なり、現時点では監督官庁がないため、営業許可要件のない業種業態となります。例えば、飲食店営業許可を取得する場合は、設備要件を備えた上で保健所に届出をし、現地確認を経て営業許可を取得することになります。ですが、コワーキングスペースでは、一般的なオフィスと同様に、消防法などの建物としての要件は必須としても、このような営業許可取得の過程がありません。

そのため、最低限、①机、②椅子、③Wi-Fi、④電源があれば、設備としては今日からでもコワーキングスペースとして開業できるともいえます。その点で、日本におけるコワーキングスペース業界の初期の頃（2010年代前半）のコワーキングスペースは、自社オフィスの一画をシェアする形で開放したり、自社の飲食店舗や自宅の一画をシェアする形で開放したりする形態も多くありました。

Python 自動化簡単レシピ Excel・Word・PDFなどの面倒な データ処理をサクッと解決

刊行日 ◆ 2022/5/23

判型 ◆ A5

刷色 ◆ 2C (K+特色)

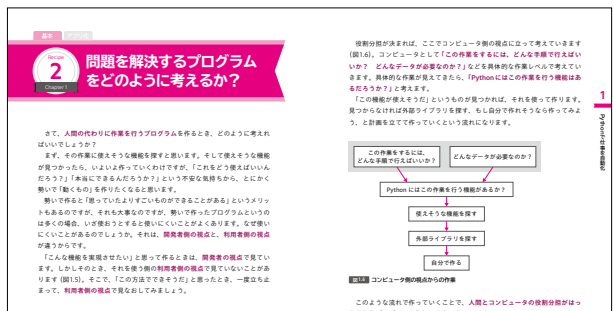
ページ数 ◆ 384ページ

紙面デザイン

ビジネス現場では、様々な業務でPythonが利用され始めていて、非常に短いコードで日々の業務を劇的に効率化できます。日常業務でもよくありがちな面倒な業務をPythonを利用して自動化する手法をまとめています。



はじめに	3	3 アプリの作成	55
本書のプログラムのインストール	4	1 PySimpleGUIでアプリを作る	56
本書の構成について	4	2 アプリを実行する	63
本書の読み方	9	3 ファイル名を指定してファイルを表示	65
サンプルファイルと特典データのダウンロードについて	10	4 ダブルクリックでアプリを実行	72
		5 アプリのインストール	76
		6 関数とアプリのコンソールを併用させる	85
1 Pythonで仕事を自動化	12	4 ファイルの操作	92
1 あらゆる機械的な作業は自動化!	12	1 ファイルのリストアップ	92
2 問題を解決するプログラムをどのように考えるか?	16	2 ファイルリストを指定して表示 (show_fileslist)	101
3 Pythonのインストール	18	3 ファイルの指定サイズを指定して表示 (show_filesize)	109
2 Pythonの基本	25	4 ファイル名を指定して表示 (find_filename)	120
1 IDEでPythonを実行	25	5 名前ファイルで、ファイル名を指定して表示 (makefolders.csv)	128
2 データを数値に変換して扱う	36	5 テキストファイルの検索・置換	140
3 日付を判別	37	1 テキストファイルを読み込む	140
4 たこひねりデータを読み込んでみる	39	2 テキストファイルを読み取る (find_text)	147
5 条件を指定して戻す	43	3 テキストファイルを読み取る (replace_text)	152
6 関数で仕事をまとめる	46	4 テキストファイルを読み取る (replace_text)	162
7 ライブラリは便利な関数の集まり	52	5 テキストファイルを読み取る (normalize_text)	172
		6 テキストファイルを読み取る (normalize_text)	181



Chapter 1 めんどくさい機械的な作業は自動化!

Pythonと仕事の自動化

Pythonを使うという仕事を自動化できます。Pythonはとて簡単でプログラミング言語でわかりやすく、初心者にも上手にも使えます (図1.1)。さらに最新の学習環境が広く、パソコンのファイルを開いたり操作したりすることもできます。プログラムの中心インターフェイスを作ってパソコンのアプリを作ることもできます。Pythonは、いろいろな仕事を自動化しやすい言語なのです。

この便利なPythonを使って、どのようにすれば仕事を自動化できるかを理解していきます。Pythonでプログラミングすれば、コンピュータが仕事を代わりに行ってくれるようになります。あまり複雑すぎる仕事をさせず、仕事と上手に付き合います。あまり複雑すぎる仕事をさせず、仕事と上手に付き合います。『簡単な仕事をさせる』ということは、『簡単なプログラムを作る』必要があります。複雑なプログラムを作るのは大変です。『今回の仕事』で使っても『次の仕事』ではそのままでは使えないと限定させません。もし使えように修正するしたら手間がたかさんかからかもしれません。そこで本書では少し考え方を家えてみたいと思います。

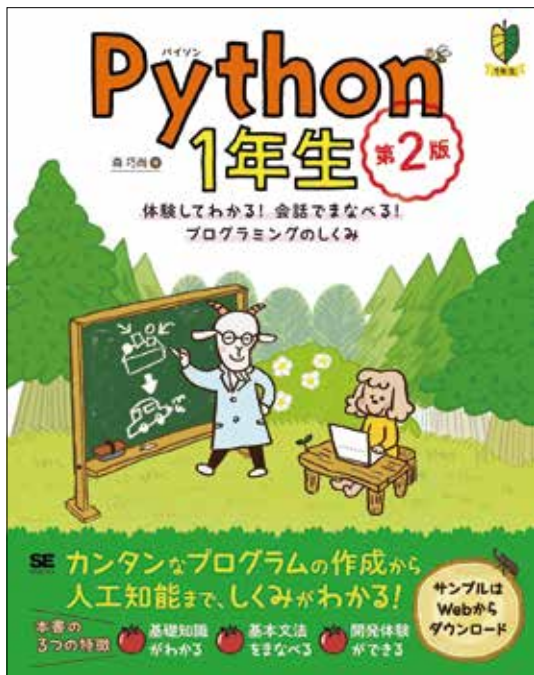


Python1年生 第2版 プログラミングのしくみ

刊行日 ◆ 2022/8/4
判型 ◆ B5変形 (H232mm×W182mm)
刷色 ◆ 4C
ページ数 ◆ 200ページ

紙面デザイン

Web開発やデータ分析などの分野で、ユーザー数が増えてきているPython。本書は、Python初心者の方に向けて、ヤギ博士とフタバちゃんと一緒に基本的なプログラムの作成から、面白い人工知能アプリの作成までを体験し、対話形式でプログラミングのしくみを学ぶことができます。



Python2年生 第2版 スクレイピングのしくみ

刊行日 ◆ 2024/5/20
判型 ◆ B5変形 (H232mm×W182mm)
刷色 ◆ 4C
ページ数 ◆ 200ページ

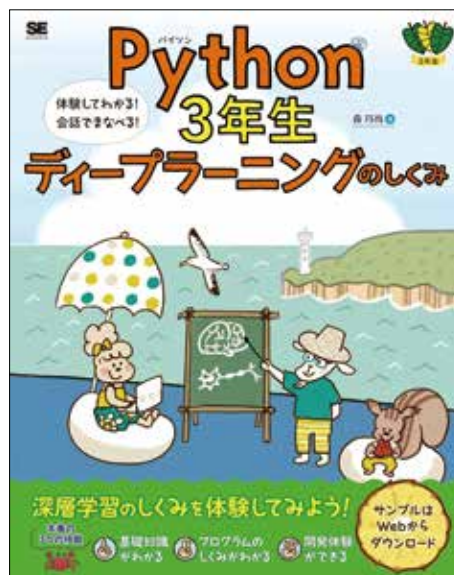
紙面デザイン



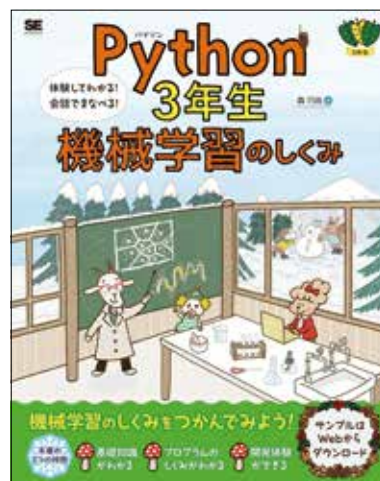
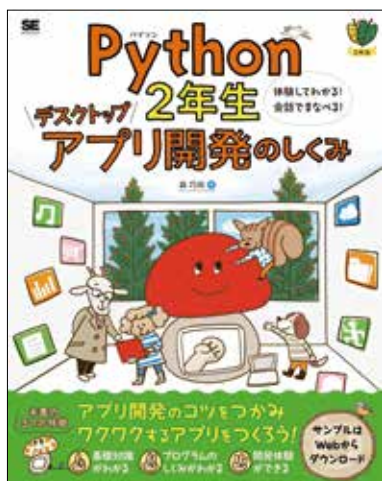
Python3年生 ディープラーニングのしくみ

刊行日 ◆ 2023/8/3
判型 ◆ B5変形 (H232mm×W182mm)
刷色 ◆ 4C
ページ数 ◆ 224ページ

紙面デザイン



2020年から2024年に発売した同シリーズ書籍

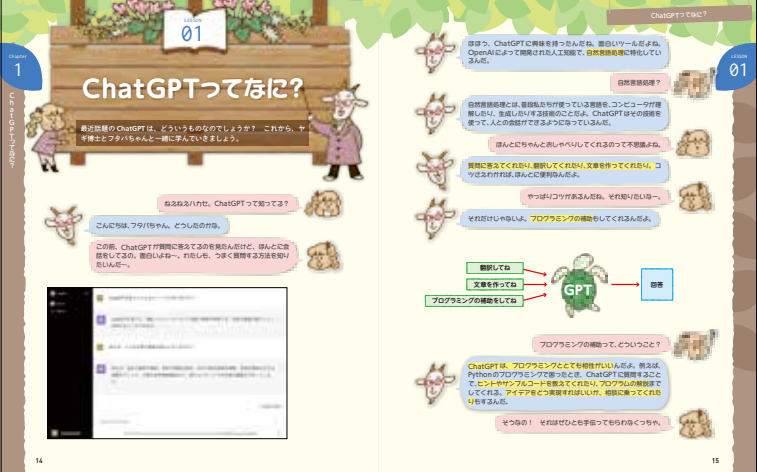


ChatGPTプログラミング1年生 Python・アプリ開発で活用するしくみ

刊行日 ◆ 2022/8/4
判型 ◆ B5変形 (H232mm×W182mm)
刷色 ◆ 4C
ページ数 ◆ 200ページ

紙面デザイン

あたらしい1年生シリーズ ChatGPTプログラミング1年生の登場！本書は初めてChatGPTをプログラミングに利用する方に向けて、ヤギ博士とフタバちゃんと一緒にChatGPTを利用したプログラミングやアプリ開発の基本を解説。対話形式でChatGPTのしくみや、ChatGPTプログラミングのしくみを学ぶことができます。

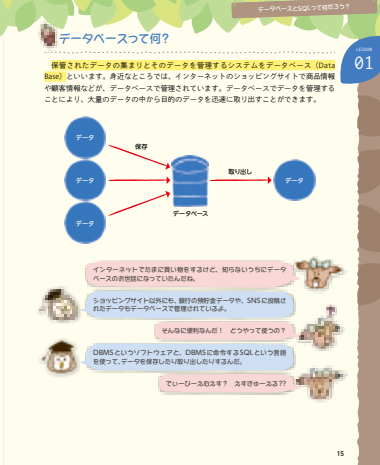
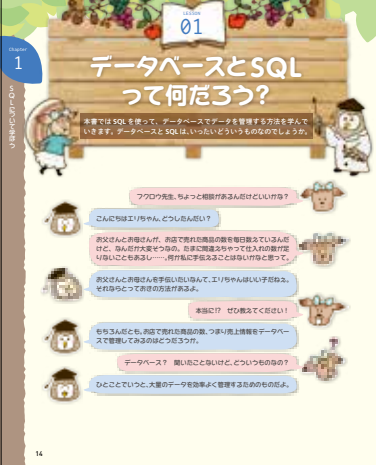
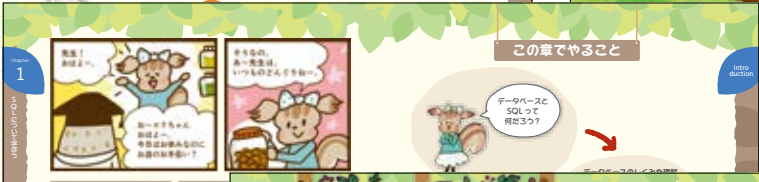


SQL1年生 データベースのしくみ

刊行日 ◆ 2023/10/16
判型 ◆ B5変形 (H232mm×W182mm)
刷色 ◆ 4C
ページ数 ◆ 192ページ

紙面デザイン

あたらしい1年生シリーズ SQL1年生の登場！
本書はSQL初心者の方に向けて、フクロウ先生とエリちゃんと一緒にSQLiteを利用して、SQLによるデータベースの作成から基本的なデータの操作、データの様々な操作方法について体験。対話形式でデータベースのしくみを学ぶことができます。



Apple Watch for ビギナーズ

刊行日 ◆ 2022/5/6
判型 ◆ A4変形 (H285mm×W210mm)
刷色 ◆ 4C
ページ数 ◆ 112ページ

紙面デザイン

本誌では、Apple Watch7の基本的な使い方はもちろんのこと、さらに便利に使いこなせるコツをまとめました。自分の生活にあったカスタマイズ方法や、健康管理、買い物、仕事の際の便利な活用術など、あらゆるシーンを想定してメソッドを紹介しています。



宝島社

野田クリスタルとあそぶ！ PythonプログラミングBOOK

刊行日 ◆ 2022/4/20

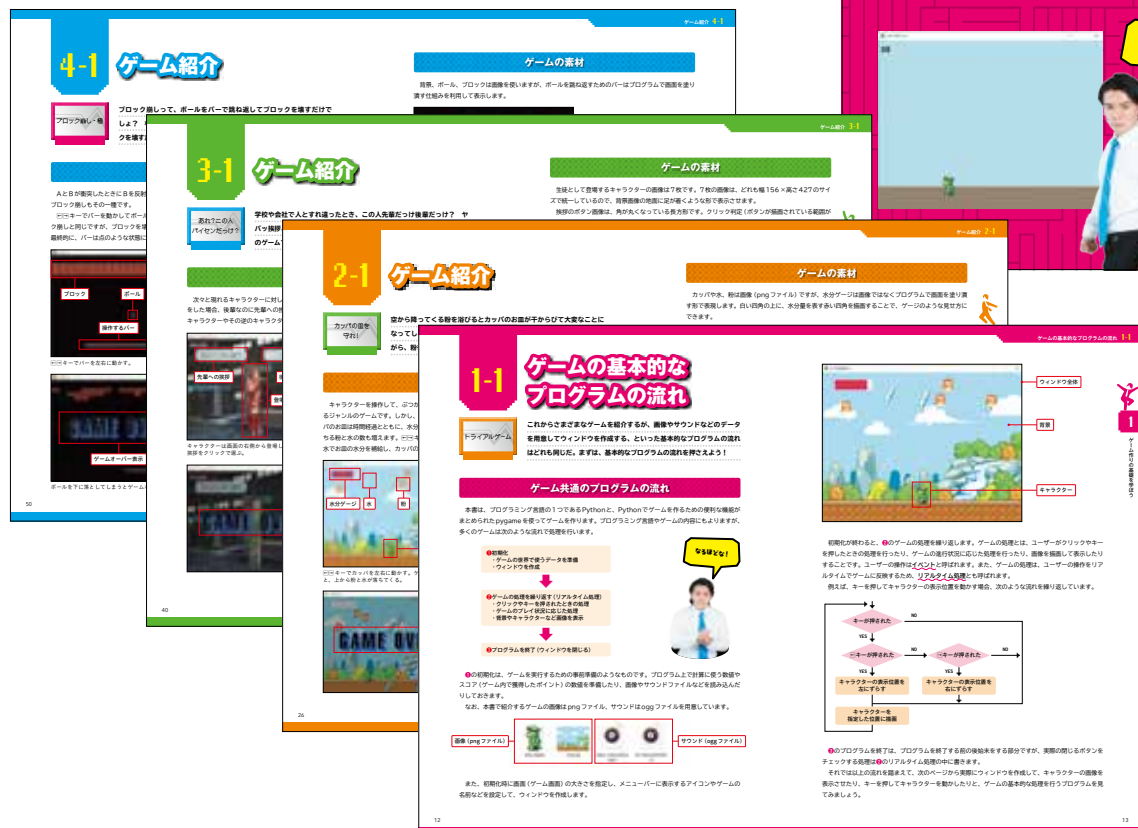
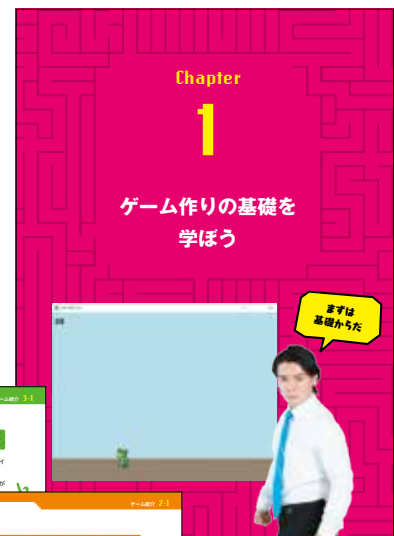
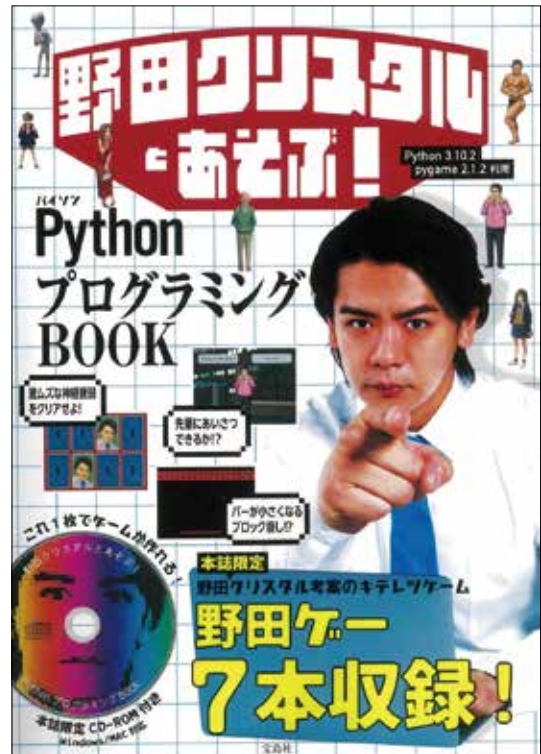
判型 ◆ B5

刷色 ◆ 4C

ページ数 ◆ 128ページ

紙面デザイン

マチカラブリーの野田クリスタルさんと共にゲーム作りを学べる初心者向けプログラミング本の登場です！ 本書では、野田クリスタルさんがこの本のためだけに考案した“野田ゲー”の作り方を初心者の方にもわかりやすく画像付きで解説しています。



宝島社

Macがぜんぶわかる本 macOS Ventura 完全対応版

刊行日 ◆ 2022/11/9

判型 ◆ B5

刷色 ◆ 4C

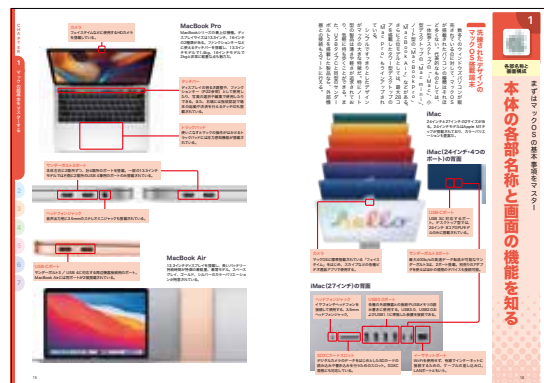
ページ数 ◆ 176ページ

紙面デザイン



本誌では、はじめてMacを購入した人、WindowsからMacに乗り換えた人向けに、OSの違いからキーボードやマウス操作、基本ソフトの使い方など基礎からしっかり解説します。まプライベートはもちろん、ビジネスで使いたい人にも最適の一冊です。

2020年から2024年に発売した同シリーズ書籍



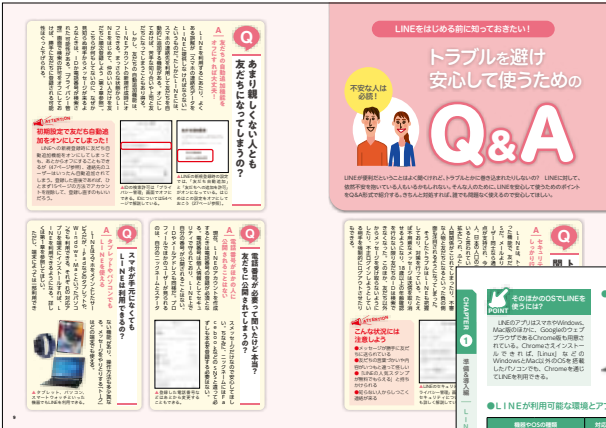
宝島社

LINEがぜんぶわかる本 最新決定版

刊行日 ◆ 2021/10/26
判型 ◆ B5
刷色 ◆ 4C
ページ数 ◆ 192ページ

紙面デザイン

いまさら人に聞けない基本的な使い方から、より快適に使う設定方法や便利ワザなど、一歩進んだ活用術までわかりやすく解説します。これからLINEをはじめるとい人はもちろん、イマイチ使いこなせていない人にも役立つ情報をすべて詰め込みました。



宝島社

LINE/Facebook/X/Instagram/YouTube/ TikTokの「わからない!」をぜんぶ解決する本

刊行日 ◆ 2023/10/26

判型 ◆ B5

刷色 ◆ 4C

ページ数 ◆ 240ページ

紙面デザイン

本誌では、「LINE」「Facebook」「X(旧Twitter)」「Instagram」「YouTube」に加えて、「TikTok」の使い方をQ&A方式でやさしく、丁寧に解説します。

Playストアからアプリをインストールする Android

Androidでは、Playストアからアプリをインストールします。Playストアで検索したアプリをタップしてインストールします。



App Storeからアプリをインストールする iPhone

iPhoneでは、App Storeからアプリをインストールします。App Storeで検索したアプリをタップしてインストールします。





人気の6大SNSの疑問と不満をQ&Aですっきり解消!
LINE Facebook X(旧Twitter) Instagram YouTube TikTok
「わからない!」をぜんぶ解決する本
6大SNS 疑問・トラブル 解決Q&A 384

LINE

1 電話番号を設定する

2 アカウントを設定する

3 友だち自動追加を設定する

4 年齢認証をスキップする

Q002 LINEを始めるには? まずはなにをしたらいいの?

LINEでできること

- 音声通話やビデオ通話ができる
- トークでメッセージを取り返せる
- お友だち情報を入力できる
- 近況や動画を投稿できる



高橋暁子氏に聞く
最新「SNS」とトラブル対策

本の読み方

Q&Aで6大SNSの使い方が「ぜんぶ」わかります!



本書の構成

- はじめに
- SNS
- トラブル対策
- 関連アプリの情報について

2020年に発売した 同シリーズ書籍

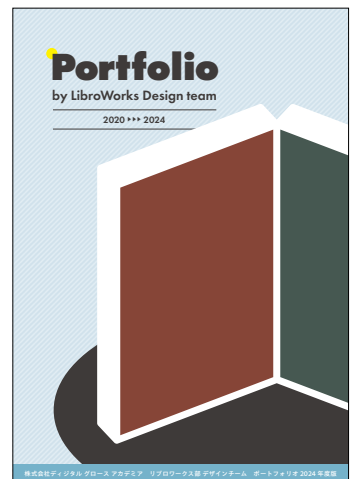


2021年に発売した 同シリーズ書籍



2022年に発売した 同シリーズ書籍





Page Design
松澤 維恋

Digital Growth Academia
libroworks Design team
Portfolio 2024



リブロワークス デザインチーム

Portfolio

HP : <https://libroworks.co.jp/?cat=9>

2024 年度版

あいうえおフォニックス2 英語の[子音]編 日本人が苦手な発音を徹底攻略!

出版: KADOKAWA 著者: スーパーファジー

判型: A5 | 刷色: 4C | ページ数: 208

カバーデザイン実績

紙面デザイン実績

DTP実績



「最初にこれを習いたかった!」学校では教わらない発音の基礎を徹底攻略! 今回の第2弾は、日本人がまちがえやすく苦手な「子音」を集めて、徹底的に解説します。



☆☆☆
Rの発音は、舌を巻かなくてもいいの?

Rの発音①

(音のはじめにあるR)

● Rの発音がじょうずにするには、どうしたらいいの?

● Rは、日本語にない音だから、舌を巻いてる人が多いよね。「Rはかならず舌を巻く」というように習った人も多いんじゃないかな。でもじつは、舌を巻かなくてもRの発音はできるし、単語のなかのRがある場所によっても、発音は変化するんだ。

● Rがある場所?

● そう、Rが音節(音のまとまり)のどこにあるかによって、発音のしかたやコツが変わるんだよ。

まずどこに「**R**」があるかな?

R

英語の音節
(音のまとまり)

● 日本語は、ネコ (ne ko) や、ひと (hi to) のように、「子音+母音」が音の基本だけど、英語は cat や man のように「子音+母音+子音」が基本なんだ。まずは、自分が発音したいRが、音節のどこにあるか、3つに分けて考えてみよう!

● 3つ?

Rの発音には、3つのパターンがあるよ!

● そう、1つ目は、①音のはじめにあるR。

① read road rain

音のはじめにあるR

● run, ring, robot, rose, race もそうだね。音のはじめにあるRは、一音節にあるから、わかりやすいね。

● うん、そして2つ目は、tree, dry, frogみたいな②子音にくっついたR。これは、tr-, dr-, fr-のように、子音がいくつかまとまって、母音の前にあるのがポイントだよ。

② free dry frog

子音にくっついたR

● たしかに、drink, great, press, trip, prize, craft のように、子音にくっついたRはいっぱいあるね。

● 3つ目は、car, turn, fork のように、③母音にくっついたR。日本人が、発音が一番まちがいがしやすいのは、このRだよ。ほんとうは子音なのに、母音のあとにくっつくって、ひとかたまりで母音みたいな音になるんだ。



あいうえおフォニックスの英会話 こんなとき英語でどう言うの？

出版：KADOKAWA 著者：スーパーファジー

判型：A5 | 刷色：4C | ページ数：192

カバーデザイン実績

紙面デザイン実績

DTP実績



人気動画QRコード212個つき！ クイズでらくらく身につく日常英会話！
ネイティブがふだんよく使う頻出会話について、(1)クイズ、(2)答えと解説、(3)動画で実際の発音と応用をマスター、という3ステップ方式。クイズは全65問。右ページに「クイズ」、めくって左ページに「こたえ」と「解説」、数問ごとに「おさらい」がついています。



第1章

いまのことは、
現在形で言うの？
現在進行形で言うの？
どっち？



この章では、
いつ現在形を使って
いつ現在進行形を使うのか
見てみよう！

ポイントは、動詞の種類！

アクションをあらわす動詞と
状態をあらわす動詞では
ちよつとちがうよ。



問題① ★★★★★

「彼女はサッカーしている」
って、英語でどう言うの？



1. She plays soccer.
2. She is playing soccer.
3. She will be playing soccer.
4. She has played soccer.
5. She has been playing soccer.

11

こたえ ぜんぶ正解

ただし、自分の言いたい内容によって、どの時制を使うか決めよう！



英語では「いつ」サッカーしているかで、言いかたが変わるんだ。

1. 水曜日(いつも)、彼女はサッカーしている。
She **plays** soccer on Wednesdays.
現在形
2. いま、彼女はサッカーしている。
She **is playing** soccer now.
現在進行形
3. 明日の午後は、彼女はサッカーしている。
She **will be playing** soccer tomorrow afternoon.
未来進行形
4. 8歳のときから、彼女はサッカーしている。
She **has played** soccer since she was 8 years old.
現在完了形
5. 1時間、彼女はサッカーしている。
She **has been playing** soccer for an hour.
現在完了進行形



日本語では、ぜんぶ「サッカーしている」だけで、英語では「いつも」なのか、「いま」なのか、「以前から」なのか、時間に合わせて、動詞の形を変えなきゃいけないんだね。



そう。だから英語を話すときは、日本語で話すときよりも、時制に気をつける必要があるんだ。

問題② ★★

I **walk** to school. は、
現在形
「いま学校に向かって歩いている」
という意味。



○ ×

どっち？

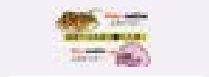
ヒントは動画で！



こたえ

2. These cookies **are** good.

英語では、名詞の後に名詞をしよう！ This cookie is good. を言うなら、食べたい名詞の後に名詞をいれよう。この名詞はgood. だよ。目の前にいくつか(複数形)のCookieがあるときは、these cookies と書かなきゃ。



英語は、いつでも「名詞+動詞」で構成されるから、名詞+動詞。名詞+動詞+名詞+動詞で構成される場合、名詞+動詞+名詞+動詞で構成される場合がある。She has played soccer since she was 8 years old. と書くと、いつの時点で名詞+動詞+名詞+動詞で構成されるよ。

14

12

13

こたえ ×

wanted のは、「ドゥ」や「ドゥ」を聞き流さないで、wanted to は、「ウォンテッド・トゥ」が「フ・ネ・トゥ」と発音するよ。音をよく聞いて、練習してあよう！



発音のaid のあとにtheがつくと、つぎで発音してね！



108

こたえ ぜんぶまちがい

正解は、

1. I **lost** this movie when I was a kid.
2. I **lost** this movie in 2010.
3. I **lost** this movie 3 years ago.
4. I **lost** this movie last year.
5. I **lost** this movie yesterday.

「いつ」見たか、「いつ」やっただかを書きたいときは、過去形で書こうよ！

過去形に現在完了形の形が、あなたにバツと書きますか？

英語では、「ランチを食べたよ」と、過去形を書きたいときは、過去形でも過去完了形でも、どちらでも書くことができます。



いやあ、どっちでも書けるのは、どうやって決めるの？

まず、いついつにランチを食べたよ、と、それが起こった過去の時間を具体的に言うときは、過去形を書こう。

でも、過去形に時間がないときは、過去完了形を書こう。

120

こたえ ○

lost を使うと、「まだなくてなくなったのに、もうしっちゃんたの？」という質問の答えがえんた。

単純に「もう買った？」と聞きたいときは、Have you bought the ticket (yet)? や、Did you buy the ticket (yet)? と書こうよ (yet はあってもなくてもいいからでもいらない)。

「まだこんな、もう食べた？」とよつと聞くときは、Did you eat lunch yet? だけ。Did you eat lunch already? と書くと、「まだお昼は食べてないの？」と聞き流すことになるよ。でも、「はい」と答えると、もう食べたの？と聞き流すことになるよ。だから、まだ食べてないよ、と答えるときは、まだ食べてないよ。



「もう買った？」と聞き流すときは、Have you bought the ticket (yet)? と書こうよ (yet はあってもなくてもいいからでもいらない)。

128

おさらい

現在形と現在進行形のちがいを、わかるかな？

私のコンピューターは(いつも)遅い。



My computer **is** slow.

(いつも遅いのに)

今日は、コンピューターが遅い。



My computer **is** slow today.

私の先生は、(自分の意見)



I **think** my teacher is great!

先生にならうかどう



か、いま考え中。(考え中、というアクションの進行)



I **am thinking** of becoming a teacher.

32

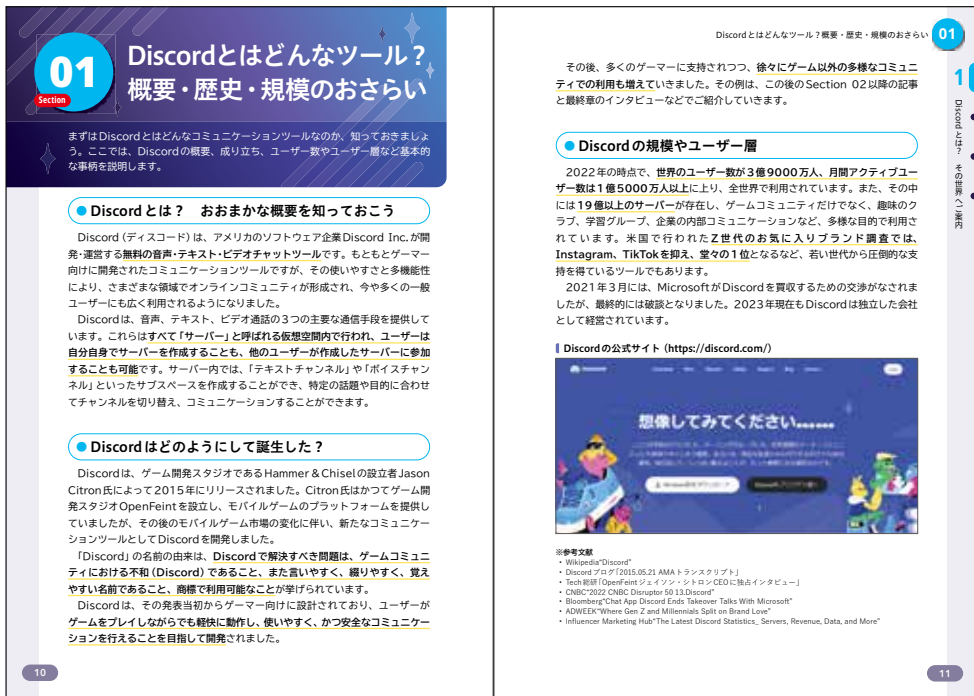
Discord 活用ガイド 基本操作&サーバー設営&活用事例が丸ごとわかる本

出版：インプレス 著者：納富 亮介

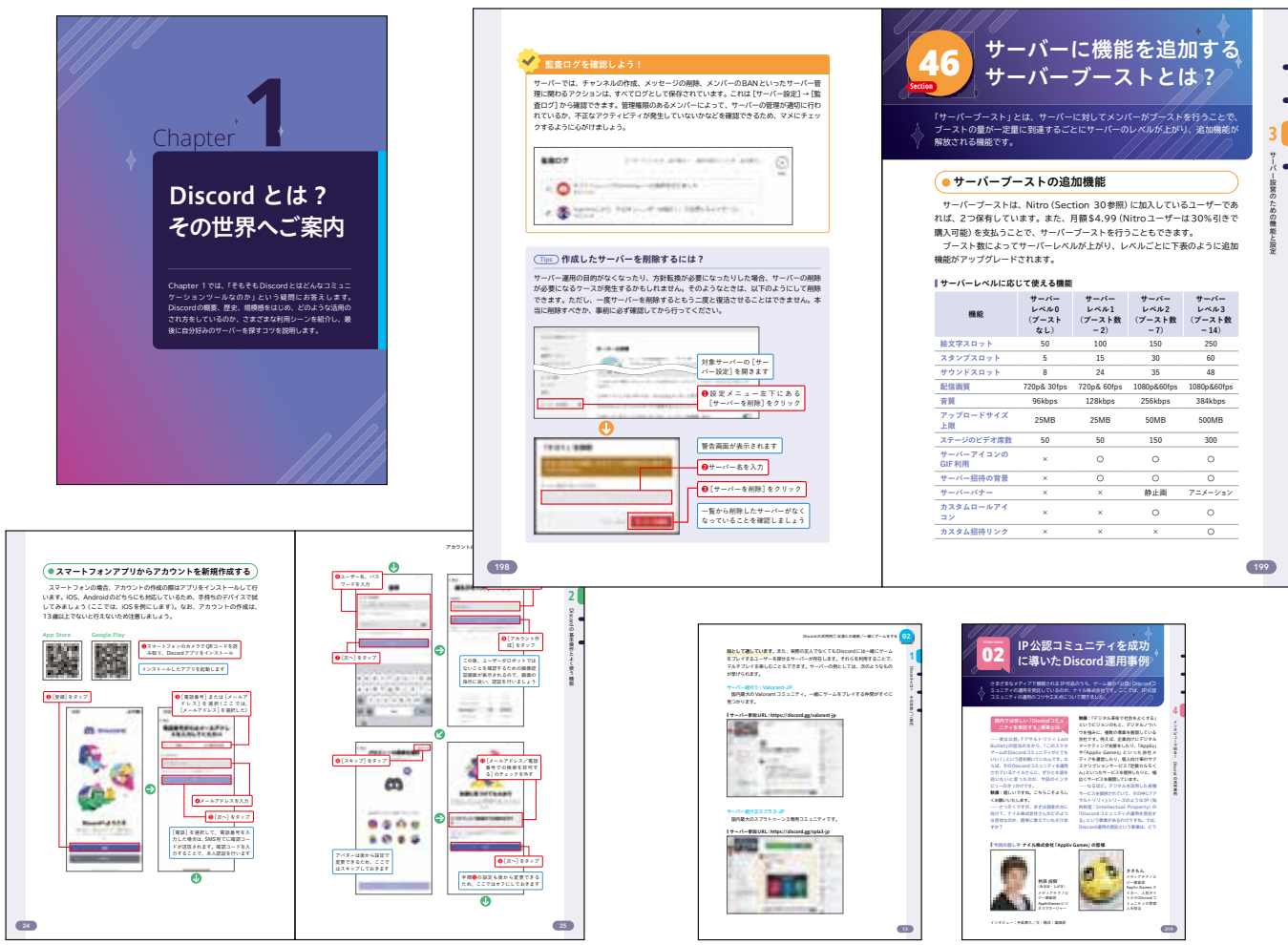
判型：A5 | 刷色：4C | ページ数：232

紙面デザイン実績

DTP 実績



本書では、私的なコミュニケーションやファンコミュニティ参加などの用途はもちろん、特にビジネス（職場）での活用方法、コミュニティ運営への活用方法、データベースとしての活用方法など、Discordの多様な世界、使われ方についてもたくさん紹介していきます。

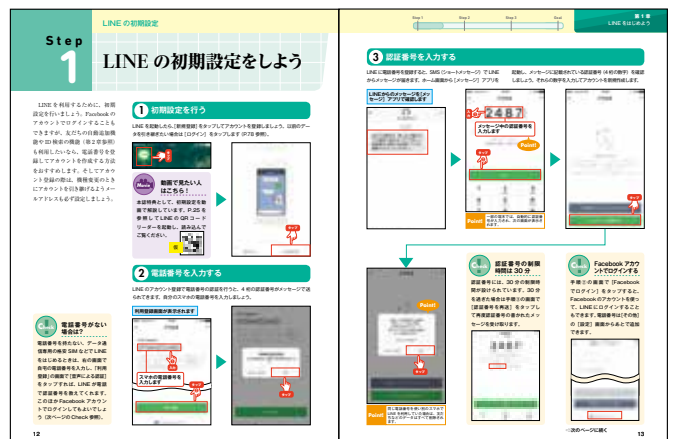


世界一やさしいシリーズ (LINE/ウィンドウズ)

出版：インプレス 著者：リブロワークス

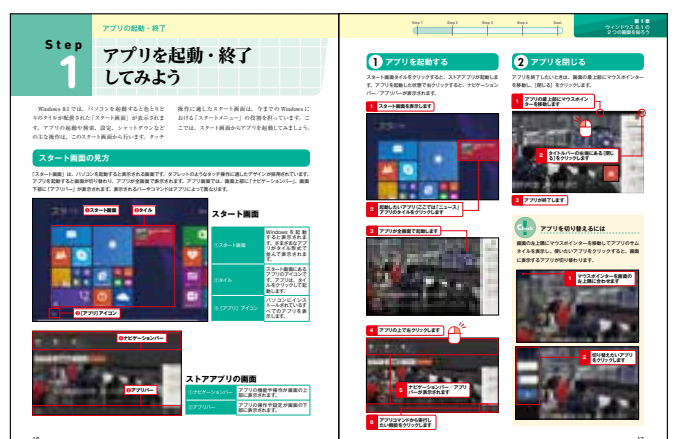
世界一やさしいLINE

判型：A4 | 刷色：4C | ページ数：80



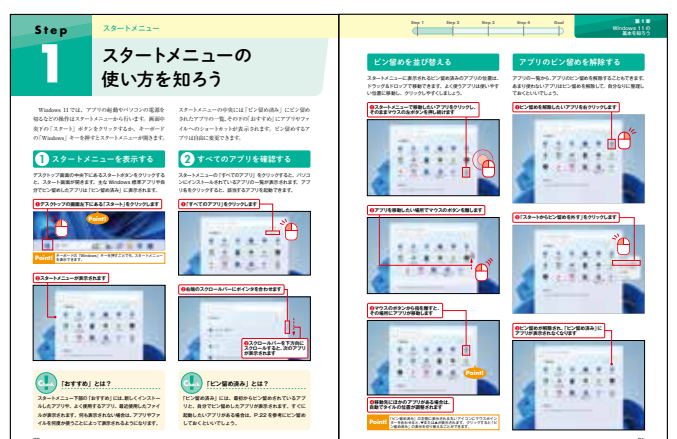
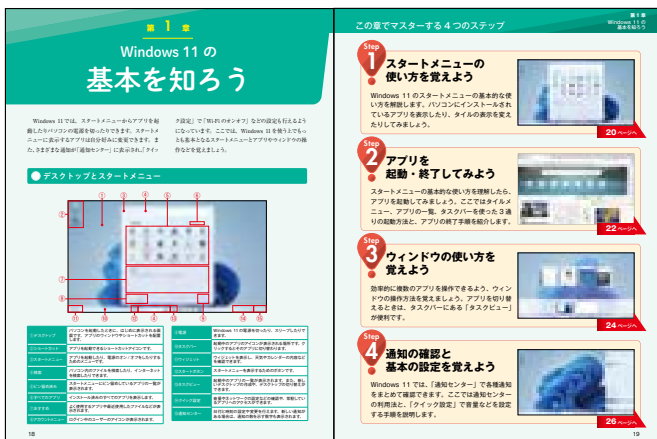
世界一やさしいウィンドウズ 8.1

判型：A4 | 刷色：4C | ページ数：96



世界一やさしいウィンドウズ11 2023 最新版

判型：A4 | 刷色：4C | ページ数：96



機械学習エンジニアのための 知財&契約ガイド

出版：オーム社 著者：リブワークス

判型：B5変形 | 刷色：1C | ページ数：200



カバーデザイン実績

紙面デザイン実績

本書は、エンジニア・研究者、学生を対象に、知らないでは済まされない機械学習にかかわる知財と契約の基礎知識をコンパクトに、わかりやすくまとめた書籍です。



ITエンジニアのための プロジェクトマネジメント入門

出版：オーム社 著者：澤部 直太、西山 聡、飯尾 淳

判型：A5 | 刷色：4C+1C | ページ数：320

カバーデザイン実績

紙面デザイン実績

本書は、現場でプロジェクトマネージャーを育成するための教科書となるよう制作しました。独習やIT企業での教育はもちろん、大学や専門学校などでもお使いいただける構成です。



統計学の絵本

出版: オーム社 著者: 竹内 俊彦 (著)、山口 真理子 (イラスト)

判型: A5 | 刷色: 4C+1C | ページ数: 106

カバーデザイン実績

紙面デザイン実績

DTP実績



本書は14歳の美統(みと)が妖精タイムとともに3つの国、デイス王国(Descriptive Statistics: 記述統計学)、インフ王国(Inferential Statistics: 推測統計学)、ベイズ王国(Bayesian Statistics: ベイズ統計学)で各王国の妖精たちと統計学を学んでいくものです。



解きながら学ぶ Python つみあげ トレーニングブック

出版：マイナビ出版 著者：リプロワークス著／株式会社ビープライド監修

判型：B5変形 | 刷色：4C | ページ数：256



本書は、「いずれPythonで仕事をするようになりたい」

「Pythonの入門書を読んで、そこに書いてあることは理解できるようになったけど、自分でプログラムを書くレベルに達していない」そんな風に思っている人にぴったりな、Pythonのプログラミング力をトレーニングによってぐっとアップする1冊です。

カバーデザイン実績

紙面デザイン実績

DTP実績



判型：B5変形 | 刷色：4C | ページ数：248

解きながら学ぶ JavaScript つみあげ トレーニングブック

出版：マイナビ出版 著者：リプロワークス

紙面デザイン実績

DTP実績

本書は、「いずれWebエンジニアとして仕事をできるようになりたい」「JavaScriptの入門書を1冊読んでけど、理解がぼんやりしている」「現場に出て恥ずかしくないように勉強しておきたい」そんな風に思っている人にぴったりな、JavaScriptのプログラミング力をぐっとアップする1冊です。



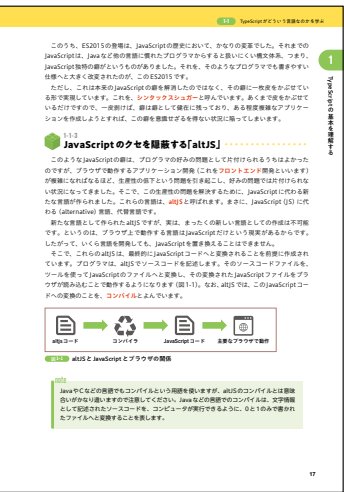
ゼロからわかる TypeScript 入門

出版：技術評論社 著者：WINGSプロジェクト 齊藤 新三、山田 祥寛

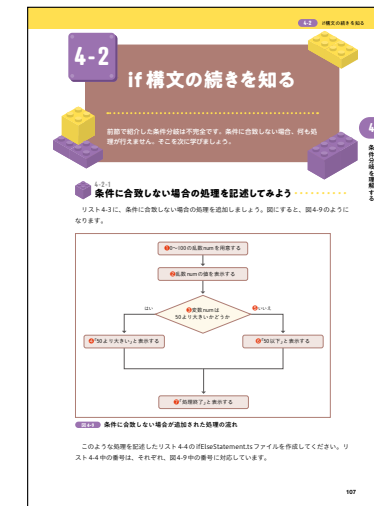
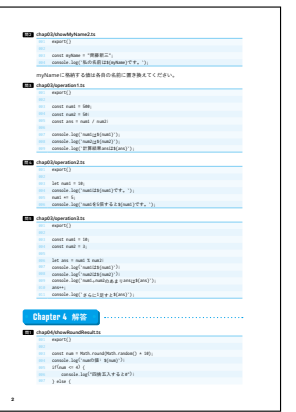
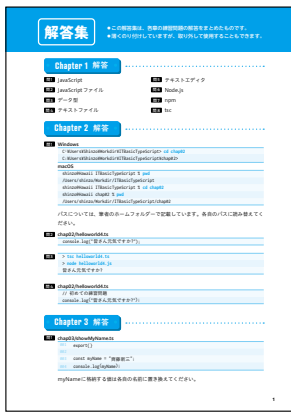
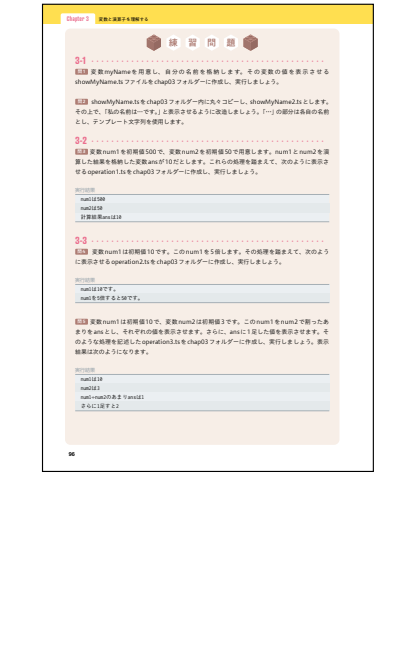
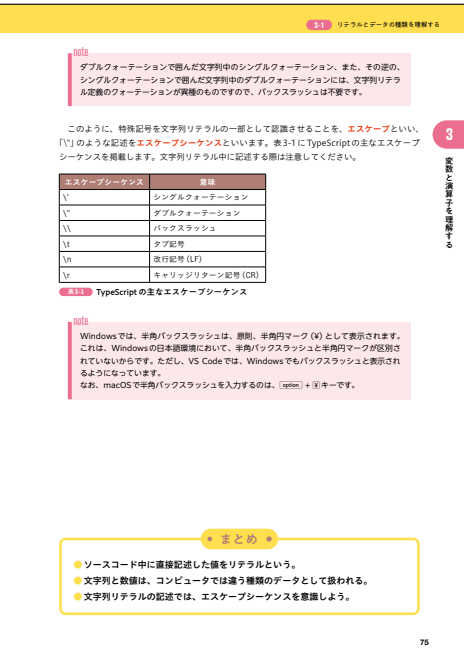
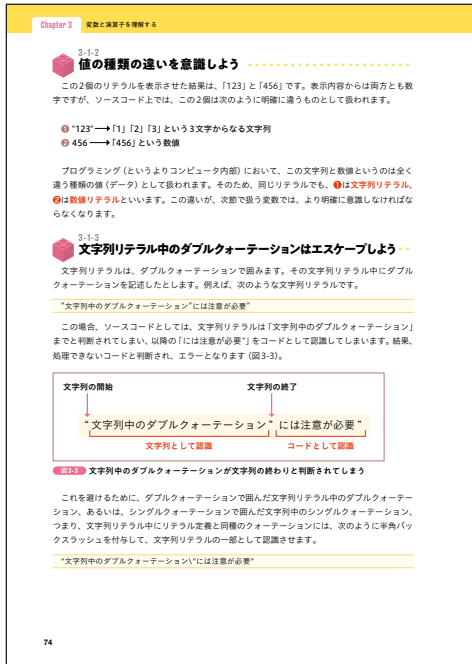
判型：B5変形 | 刷色：4C | ページ数：320

紙面デザイン実績

DTP 実績



本書は、プログラミング初心者や本職プログラマーではない方を対象に、TypeScriptの基本文法とプログラミング方法をていねいに解説します。



やさしくわかる Python の教室

出版：技術評論社 著者：リプロワークス

判型：B5変形 | 刷色：4C | ページ数：240



カバーデザイン実績

紙面デザイン実績

DTP実績

キャラクターの会話形式でやさしくわかりやすいPythonの入門書です。キャラクターと一緒に、楽しいイラストやわかりやすいコードでサクサクPythonを学んでいきます。



判型：B5変形 | 刷色：4C | ページ数：256

やさしくわかる HTML&CSS の教室

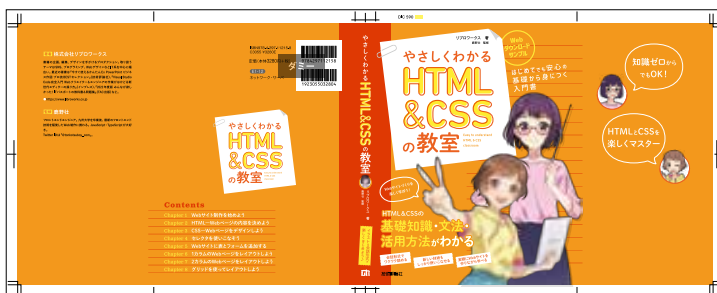
出版：技術評論社 著者：リプロワークス著、鹿野 壮 (監修)

カバーデザイン実績

紙面デザイン実績

DTP実績

紙面デザインは前書のやさしくわかるPythonの教室の紙面デザインを流用。会話形式でやさしくわかりやすいHTML/CSSの入門書です。キャラクターと一緒に、楽しいイラストやわかりやすい例でサクサクHTMLとCSSを学んでいきます。



▼POP

はじめてでも プログラミングが 楽しく学べる

人気のプログラミング言語Pythonを
イラスト&会話形式で楽しく学ぶ♪

基礎知識や文法から、活用方法まで
一緒に学んでいこう♪

やさしくわかるPythonの教室 株式会社ビープラウド 監修/リプロワークス 著
定価2,310円(本体2,100円+税10%) 技術評論社

Chapter 1

プログラミングを 始めよう

1 Section

プログラミングって 何ができるの？

Chapter 1 プログラミングを始めよう

自動化 AI
アプリケーション データ分析
Python

大変だよ！ 電子化がDXで、クラウドがビックデータで、AIがディープラーニングだよ！！ FAX捨てなきゃ！

そんなにパニックになってどうしたの？

私もよくわからないんだけど、これからはすべてが電子化されるから、自動化とかデータサイエンスとかやらないと、世界に取り残されるらしいの！

大きさに騒ぎすぎる面もあるけど、今後は、ITやプログラミングの知識がまったくないと困るでしょうね

プログラミング？ 何でプログラミングが必要なの？

電子化した情報は、プログラムで簡単に扱えるからだよ。自分でプログラムを書けば、自動化も分析も好きになりにできるよ

でも、難しいでしょ？

それは目指すところによるよ。プロのソフトウェアエンジニアを目指すなら、難しいものしかたないよね。でも、自分がいつもやってる仕事を自動化したり、データ分析したりするレベルなら、そこまで難しくはないんだ

なるほどねー。プロの料理人を目指すのと、自分で食べる料理を作る、みたいな違いだね

そういうこと。気軽にプログラミング入門してみよう！

プログラミングとはプログラムを作ることですが、どんなものを作るかによって大きく変わります。特にプロのソフトウェアエンジニアが作るプログラムと、自分(&近い人)だけが使うプログラムの大きな違いは、**ユーザーの数**です。多くの人が使うプログラムの場合、意味不明のエラーメッセージを出して止まっては困りますし、使い勝手にも気を配らなくてはなりません。そのためプログラミング以外に、動作や使い勝手の検証などの作業も発生します。それに対し、ユーザーが自分を含めた数人であれば、エラーが出てすぐに修正すればいいですし、多少使い勝手が悪くても運用の工夫で乗り切ることができます。本業はエンジニアではなくても、**自分の仕事を効率化するためにプログラミング**する。それも、現実的な未来の1つです。

コマンドプロンプトやターミナルでプログラムを実行する

IDLEを使わずにPythonのプログラムを実行するには、Pythonファイルを入力します。macOSではPython3ファイル名を入力してください。また、WindowsのPythonランチャー(P21参照)を使う場合はpyファイル名を入力します。

Windowsのコマンドプロンプトで実行

まとめ

- Pythonは学習しやすく、汎用性の高さなどのメリットがあり、データ分析、機械学習が得意
- Pythonのインストール方法は、公式サイトで配布しているインストーラや、Anacondaなどがある
- 開発ツールには、Pythonに付属するIDLEや、Visual Studio Codeなどのプログラミング用エディタ、Jupyter Notebookなどがある
- プログラムの実行方法は、1文字づつ入力して実行する「対話モード」も、Pythonファイル名(ソースコード)を指定して実行する方法がある
- Pythonのプログラムファイルの拡張子は「.py」

Contents

はじめに 3
サンプルファイルのダウンロード 10

Chapter 1 プログラミングを始めよう

Section 1 プログラミングって何ができるの？ 12
Section 2 人気のプログラミング言語Python 14
Pythonの長所とは 14
Pythonは学習しやすい 15
Pythonは汎用性が高い 16
Pythonはデータ分析、機械学習が得意 17
Section 3 Pythonを使うための準備 18
さまざまなPythonのインストール方法 18
Pythonの開発環境を整える 20
Pythonのインストール 21
Section 4 Pythonに触れてみよう 24
対話モードでPythonプログラムの実行 24
対話モードの初期値 25
サンプルファイルを開いて実行する 26

Chapter 2 Pythonの基本を身につけよう

Section 1 プログラムは「データと命令」でできている 32
データ(値)の種類—文字列、数値、などなど— 33
命令の種類—演算子、比較、メソッド 33
Section 2 電卓のように計算してみよう 34
対話モードで値を入力する 34
変数と計算 36
変数と割り算 36
長い式を入力する 37

1 Section

プログラムは「データと命令」でできている

Chapter 1 プログラミングを始めよう

データ 数値 文字列
命令 演算子 比較 メソッド

プログラムは「データ」と「命令」からできている。このChapterでは基本的なデータを中心に説明していくよ

プログラムは「命令の集まり」ってイメージがあるけど、データから説明するんだ

例えば、「計算するプログラム」とか「検索するプログラム」を作る必要はない。その代わりに「計算して値を算出」や「検索したい文字列」などと、何とも言いにくい

今すぐ使えるかんたん mini パソコンで困ったときの解決 & 便利技 [ウィンドウズ 10 対応] [改訂 2 版]

出版：技術評論社 著者：リブロワークス

判型：B5 | 刷色：4C | ページ数：224

Question 001 PART 1 パソコンの基本操作で困った! 困った! ? ? ?

パソコンが起動しない

Answer まずはパソコンが起動しなくなった状況を確認し、最適な対策方法を取りましょう。

1 どのような状況かを確認する

一口にパソコンの故障といっても、その現象はさまざまです。主な現象としては、下記の4つがあげられます。

電源を入れても画面が真っ黒のまま、ウィンドウが起動しない。

電源を入れたあと、起動中に止まったままの状態になる。

電源を入れると、真っ黒な画面に英語のメッセージが表示される。

パソコンの操作中に電源が切れてしまう。

1 パソコンの基本操作で困った!

16

2 起動しなくなったときの対策方法

1 電源ケーブルが正しく接続されているかどうかを確認します。

2 パソコンの背面にメインの電源スイッチがある場合は、このスイッチが入っていることを確認します。

3 電源が入っているが、ディスプレイが真っ暗なままのときは、ディスプレイの電源を確認します。

4 ディスプレイの電源が入っているのに何も表示されない場合は、パソコンとディスプレイの接続を確認します。

1 パソコンの基本操作で困った!

ノートパソコンの場合は?

ノートパソコンで電源が点かない場合は、ACアダプターがきちんとパソコンに接続されているか確認してみましょう。その状態でもう一度電源を入れなおしてみます。パソコンに内蔵されているバッテリーだけで稼働して、すぐに画面が消えてしまう場合は、バッテリーの充電不足か、バッテリーの寿命が近づいている可能性があります。

17

DTP実績

Windows 10に対応した、パソコン初心者のための技集&トラブルシューティング本の改訂2版です。2019年のアップデートを踏まえ、最新の内容にチューンナップしています。



Question 019 PART 2 デスクトップの操作で困った! 困った! ? ? ?

デスクトップの壁紙を変更したい

Answer デスクトップを右クリックしたあと、「個人用設定」の項目から変更を行います。

1 「個人用設定」から壁紙を変更する

- デスクトップ画面を右クリックします。
- <個人用設定>をクリックします。
- <背景>をクリックします。
- ここでは<画像>を選択し、自分の好きな画像を背景に設定したい場合は、<参観>をクリックしたあと、画像を選択しましょう。
- 変更したい画像をクリックすると、

2 デスクトップの操作で困った!

42

Question 020 PART 2 デスクトップの操作で困った! 困った! ? ? ?

なぜかおかしなアプリが起動してしまう

Answer ファイルを右クリックし、<別のプログラムの選択>で開きたいアプリを選択します。

1 ファイルを開くアプリを変更する

- ファイルを右クリックし、表示されたメニューで<プログラムから開く>を選択し、
- <別のプログラムを選択>をクリックします。
- 開きたいアプリをクリックし、
- <開く>をクリックし、
- <OK>をクリックして、
- <OK>をクリックして開くアプリ

2 デスクトップの操作で困った!

43

Question 030 PART 2 ファイルとフォルダの操作で困った! 困った! ? ? ?

ファイルやフォルダを移動したい

Answer ドラッグ&エクスプローラー上部にあるリボンから移動の操作を行います。

1 ドラッグして移動する

- ファイルやフォルダをドラッグします。
- 通常はドラッグしたまま、

2 エクスプローラーのリボンから移動する

- エクスプローラーを開きます。
- 移動したいファイルやフォルダを選択し、
- ファイルやフォルダのリボンから、
- 移動先をクリックします。

2 ファイルとフォルダの操作で困った!

44

Question 045 PART 2 キーボードの操作で困った! 困った! ? ? ?

ダブルクリックがうまくできない

Answer コントロールパネルのマウスのプロパティ画面で、ダブルクリックの速度を調整しましょう。

1 ダブルクリックの速度を調整する

- 24時間以内、コントロールパネルを開きます。
- コントロールパネルの検索窓に「マウス」を入力し、
- <マウス>をクリックします。
- マウスのプロパティ画面が開きます。
- ダブルクリックの速度を調整します。

2 キーボードの操作で困った!

45

パソコンの基本操作

マウス操作

- マウスの基本
- クリック (左クリック)
- ダブルクリック
- 右クリック
- ホイール
- ボタン

4

キーボードの使い方

キーボードの基本

- キーボードのレイアウト
- キーボードの操作
- キーボードのショートカット

5

コンピューターを再起動する必要があります

対話 ファイルなどを保存後、再起動を実行します。

アプリのアップデートやシステムの設定が正常に反映されるためには、再起動が必要となります。再起動は今すぐ行うこともできますが、あとから再起動のスケジュールを設定することもできます。

1 今すぐ再起動する

<今すぐ再起動する>をクリックすると、再起動されます。

2 更新スケジュールを設定する

<更新スケジュールを設定する>をクリックすると、更新スケジュールを設定できます。

3 カスタム再起動時間を指定する

<カスタム再起動時間を指定する>をクリックすると、再起動時間を指定できます。

4 日時を設定します。

212

0個のアプリを閉じて、シャットダウンします

対話 未保存のデータがある場合は<キャンセル>を選択します。

Windowsの終了時に、動いたままのアプリがある場合この画面が表示されます。しばらくすると自動的にシャットダウンすることもあります。

1 <強制的にシャットダウン>をクリックする

<強制的にシャットダウン>をクリックすると、

2 起動中のアプリのデータを保存できないまま強制にシャットダウンします。

<キャンセル>をクリックすると、

3 デスクトップ画面に戻ります。

213

1からはじめるプログラミング超入門 / やってみよう アプリ開発

出版：産業能率大学 著者：リブワークス

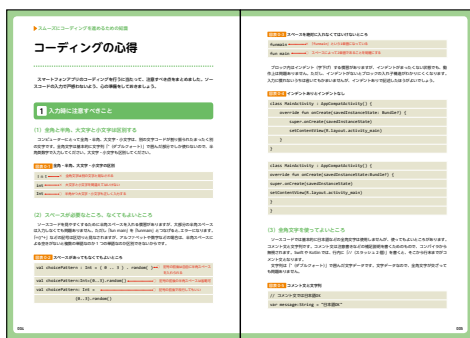
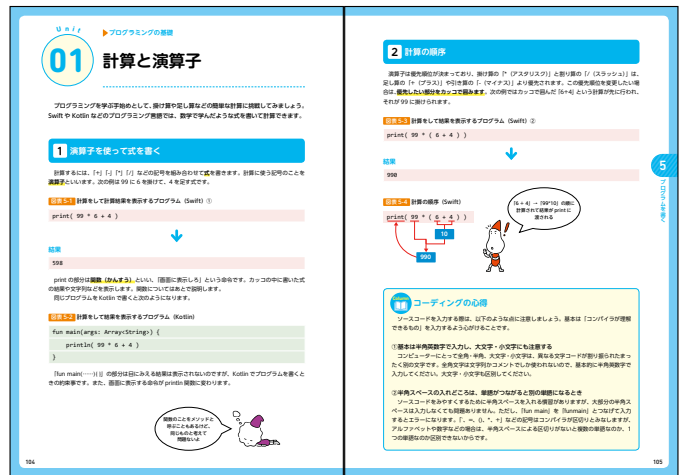
判型：B5変形 | 刷色：4C | ページ数：282

カバーデザイン実績

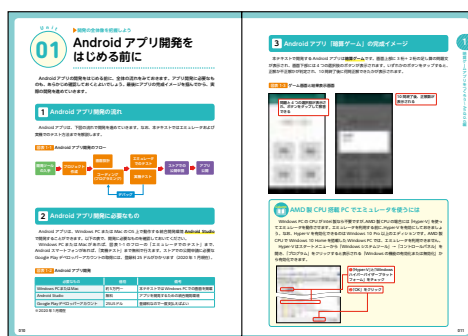
紙面デザイン実績

DTP実績

本紙
受講しながら一からプログラミング
を学べる入門書



別紙
受講しながらアプリ開発を
学べる入門書



もう一曲聴きたい!と言わせる ピアノの弾き方

出版：日東書院 著者：森真奈美

判型：A5 | 刷色：2C | ページ数：128



本書では、楽譜の読み方の基本から人に伝えるための読み方まで、まるで個人レッスンを受けているように書かれているので、わかりやすく学べます。今、ピアノを楽しんでいる人も、いつかはと本棚に楽譜を入れたままの人も沢山のの人に演奏を来てもらいたくなるようになります。

カバーデザイン実績

紙面デザイン実績

DTP実績



野球データでやさしく学べる Python 入門

出版：日本実業出版社 著者：齋藤周

判型：A5 | 刷色：1C | ページ数：224

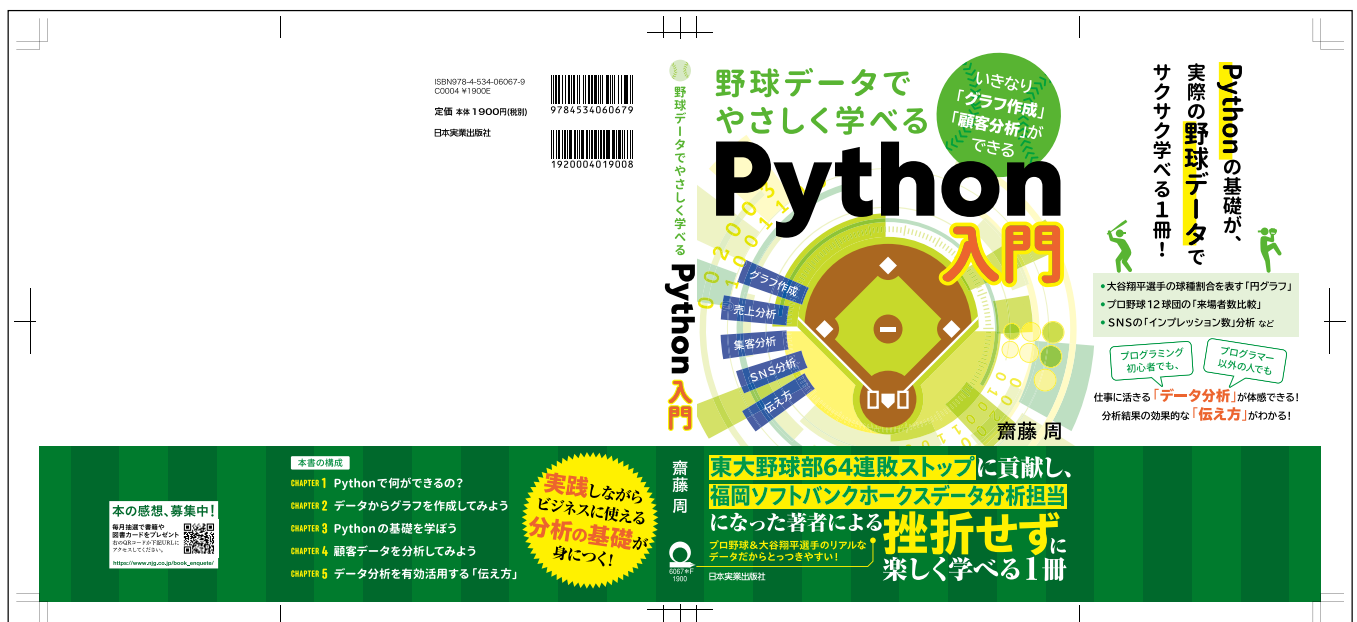
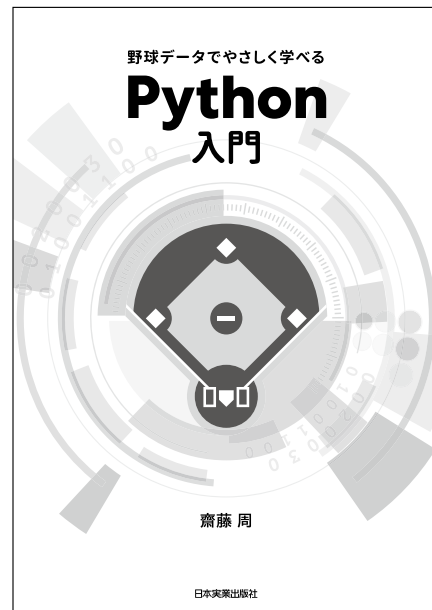


データ分析の最強ツール「Python」が野球データでやさしく学べる入門書。東大野球部のアナリストとして独学でプログラミングを学び、福岡ソフトバンクホークスのデータ分析担当となった著者が、コードに慣れていない人でも実践できるデータ分析と伝え方の極意を大公開。

カバーデザイン実績

紙面デザイン実績

DTP 実績



CHAPTER 1

Pythonで何ができるの？

ここでは、データ分析が役立つ局面と、データ分析をPythonで行なうメリットを、データ分析初心者だった私が、データアナリストになった経験とあわせてご紹介いたします。

1-1 東大野球部の連敗を止めたデータ分析

東大野球部の連敗を止めたデータ分析 1-1

「データ分析」との出会い

私は東京大学に在学中、データアナリストとして硬式野球部に所属していました。東大野球部といえば、大型連敗のニュースを耳にしたことがあるかもしれません。

高校野球がトーナメント戦なのに対し、大学野球はリーグ戦形式での試合がメインです。東大野球部は、全国でもっとも長い歴史を持つ東京六大学野球連盟に所属しています。

同じリーグに所属する大学は、全国大会での優勝回数が最多である法政大学、優勝回数2位の明治大学、4位の早稲田大学など、国内有数の強豪ばかり。野球の能力で進路を決めた野球エリートたちに対し、学力で試験を突破してきた東大生が野球で勝つのは決して簡単ではありません。

私の代も例外ではありませんでした。大学3年まで、リーグ戦での勝ち星は0。このままでは、勝利を経験できないまま卒業、という状況まで追い込まれていました。

そんななか、業にもするが思いで目をつけたのが「データ分析」でした。というのも、日本プロ野球では2015年以降「トラッキング」という、投球の回転数や変化量、打球の速度や角度などさまざまなデータが取得できる機械を導入する球団が現れ、野球界にもいわゆるビッグデータの波が到来し始めていました。

データ分析が役立つ3つの局面

ただし、私ももともとデータ分析の経験があったわけでも、パソコン操作が得意だったわけでもありません。正直なところ「Excelがやっつ」というレベルでした。

そのため、データ分析も最初は手探り状態でした。

それでも東大野球部で勝利を経験したい一心で、ひたすら手を動かしてデータ分析を続けていたと、やがてデータ分析が役立つ3つの局面が見えてきたのです。野球のみならず、さまざまな場面においてはまるまると思うので、ここでは詳しく紹介しません。

①目標設定

目標設定とは、企業におけるKPIのことです。ここでは、抽象度の高い目標を細分化し、具体的な目標まで下ろしていく際にデータ分析が役立ちます。

たとえば「次のリーグ戦で優勝する」という目標を立てたとしても、過去のデータを通じて優勝チームの得失点について調べると、「平均得点〇〇以上＆平均失点〇〇以下」といった目標が見えてきます。さらに得点とヒットの関係性を調べることで、「1試合あたりヒット〇本」という目標に落とし込むことができます。

このように目標の解像度を上げたり、数字を使って定量化したりしていくことで、チームや個人のやるべきことがのぞ見えやすくなります。

本書の楽しみ方

いきなりですが、1つのコードを紹介します。これは本書に登場する本コードの例です。

さて、あなたは①～④のどのタイプでしょうか？

```

# 野球と各平均球速をリストに格納
x = ['ストリート', 'カマド', 'スライパー', 'カーブ', 'スプリット']
y = [Pitched('speed_in', 1000), Gotten('speed_in', 1000), Squeezed('speed_in', 1000), Batted('speed_in', 1000), Settled('speed_in', 1000)]

# 棒グラフの作成
plt.bar(x, y)
plt.title('球種ごとの平均球速')
plt.show()
    
```

- ①コード自体を初めて見た
- ②コードを見たことはあるが、意味はわからない
- ③コードの意味までわかる

本書は野球データを通じてPythonのプログラミングを学べる書籍ですが、①～④のどのタイプの人でも楽しめるように作られています。

次のページから、それぞれの楽しみ方をご紹介します。

2つ目のセルに次のコードを書いて実行してください。このとき「ファイル名」と書かれているところを「2022_Ohtani.csv」など自分がアップロードしたcsvファイルの名前に置き換えるのがポイントです。

```

# データの読み込み
df = pd.read_csv('ファイル名')
df
    
```

うまく実行できればこのような画面になります。これでアップロードしたファイルの読み込みは完了しました。もしうまくいかない場合は、①ミスなく書き写しているか、②csvファイルはアップロードできているか、③ファイル名が正しく書き換えられているか、の3点をチェックしてみてください。

コードの解説

```

3行目 pd.read_csv() → csvファイルを読み込む
2行目 df → 読み込んだファイルの中身をdfと名づける
※名前はdfに限らずなんでもよいのですが、データフレームの固有名詞とった方がよく使われます。
    
```

2-3 球種ごとの平均球速を表す棒グラフ

棒グラフを作成してみましょう。

棒グラフの作成

```

plt.bar(x, y)
plt.title('球種ごとの平均球速')
plt.show()
    
```

データの読み込みと単位変換

```

# データフレームの平均球速を表す棒グラフを作成
plt.bar(x, y)
plt.title('球種ごとの平均球速')
plt.show()
    
```

Column 1 人の新卒就活生がプロ野球データ分析担当になるまで

プロ野球界はまったく考えていなかった就職活動

私はもともと、プロ野球界に就職することはまったく考えていませんでした。プロ野球のデータ分析系の求人なんて見たこともなかったですし、自分にその能力があるとも思っていなかったため、そもそも選択肢に入っていなかったのです。

理系の学部だったため周りは大学院に進む人がほとんどでしたが、早く社会に出たかったこともあり、就職活動をしました。

少し話が逸れますが、コロナ禍では「エッセンシャルワーカー」という言葉がよく聞かれました。医療やインフラ、政治など人々の生活には欠かせない仕事についている人々のことでした。

私はコロナ禍を経たこうした「エッセンシャル」な分野で世の中の役に立ちたいと感じています。農学部に進んだ理由も環境について学んだためだったこともあり、医療・環境・政治の3つの分野に取り組みたいと思いました。

また、もともと少し起業に興味があったので、これらの分野に取り組みたい会社を作りたいな、と考えていたのです。そのためにも、まずは優れた企業文化をもつ会社に入りたい! と思い、就職先を探しました。

就職活動を始めてからは、いろいろな企業を受けて、落ちたり受かったりしていたわけですが、最終的に就職しようと思った会社との縁は意外なものでした。

当時は野球部のデータ分析にプログラミングを使いたかったこともあり、プログラミングの技術を磨く「競技プログラミング」なるものを勉強していたのですが、そこでたまたまコンテストに入賞し、エンジニアとしてのオファーが来たのです。

初めはその会社に就職するつもりはなかったのですが、オファーをきっかけにその企業に興味をもち、最終的には就職することに決めました。大学3年生の2月ごろのことです。

プロ野球界を目指したきっかけ

就職先も決まり、大学の単位も残りは卒業論文のみとなったので、ここからは野球に携わる残りわずかな時間を悔いのないものにしようと思いました。

そして迎えた5月23日。私にとって人生を大きく変える出来事がありました。六大学春季リーグの最終戦で法政に2対0で勝ち、入部当初から続いていた連敗が64で止まったのです。チームメイトは涙を流し、神宮球場の観客のみならず関係者の方々も喜んでくださいました。

このときにほくは、「エッセンシャル」でないものの価値に気づくことができました。「エッセンシャル」なものは誰にとっても必要不可欠ですから、基本的には楽しんだり感動したりする対象ではありません。

しかし野球は何万円もする木の棒で小さな球を飛ばし、それを何万円もする手袋で捕るといふ、このうさな「不要不急」な営みだからこそ、人は楽しんだり感動したりできるんだ、と思ったのです。

これきっかけで、具体的なビジョンは正まだありませんでしたが、自分のなかで明確にプロ野球界への就職を意欲するようになりました。

スマホの「わからない!」をぜんぶ解決する本 最新版

出版：宝島社 著者：リブワークス

判型：B5 | 刷色：4C | ページ数：224

紙面デザイン実績

DTP 実績

第1章 スマホの基本操作と

自分が操作しやすいように設定を変えたい

文字入力の方法がよくわからない

自分の使いやすい環境にカスタマイズしよう

画面の明るさや文字の大きさを調節

スマホを快適に操作できるよういつでも設定を変更できる!

使い慣れたキーボードレイアウトで快適に文字入力できる!

2種類のキーボードに対応

テンキー PCキー

基本設定がわからない!

スマホのさまざまな機能を使うためには、画面のタッチ操作など独特の操作方法に慣れることが大切です。また、サービスを利用するための各種設定も自分で行う必要があります。本章では、スマホの画面操作、キーボードの使い方、アカウントの取得・登録、アプリの基本操作までを解説します。

どこでアカウントを取得するの?

アプリを追加する方法がわからない

スマホを便利にするアプリを使ってみよう

Android iPhone

アカウントを取得してスマホに登録しよう

AndroidのOS（基本ソフト）提供元であるGoogle社や、iPhoneの提供元であるアップル社が各サービスに提供しているのは、アカウントを取得して登録する必要があります。アカウントは、誰でも無料で取得できます。

アプリを追加してスマホをより便利に使えます!

アプリリストからアプリをインストールしよう

本誌では、最初につまづきやすい操作のポイントや基本的な使い方、知っておくと便利な機能からトラブルが起こったときの対処法まで丁寧に解説しているの、はじめてスマホを使う人でも安心です。

001 アカウントの登録方法とは? (Android編)

Androidを使いこなすには、Googleアカウントが必要です。Googleアカウントを登録すると、アプリのインストールやデータのバックアップなどのほか、最初からインストールされている各種Googleサービスを利用できます。Googleアカウントは、Androidの最初から用意されているGoogle社が用意している専用のウェブページから登録できます。iPhoneの場合は、ブラウザからアクセスし、画面の指示に従って名前と生年月日以上の英数字を組み合わせたパスワードを登録し、次に電話番号の登録画面が表示されます。Googleアカウントの作成をタップし、生年月日、性別を入力します。

パスワード再設定用の電話番号を追加するなら(Q282参照)「はい、確認します」をタップし、続いて、利用規約を確認して「同意する」をタップします。最後に、Googleサービスの「オン/オフ」を設定して「同意する」をタップすれば登録は完了です。

002 電源はどやって入れるの?

スマホでさまざまな機能を利用するためには、まずは電源を入れる必要があります。電源ボタンは、必ずすべての機種で、スマホ本体の側面に配置されています。ボタンの位置はスマホの機種によって異なります。電源ボタン(またはサイドボタン)を長押しし、電源がオンになると、電源ボタン(またはサイドボタン)が表示され、電源がオンになります。電源がオンになると、電源ボタン(またはサイドボタン)が表示され、電源がオンになります。電源がオンになると、電源ボタン(またはサイドボタン)が表示され、電源がオンになります。

003 画面にロックがかかっている!

ロック画面をスワイプ、タップ、またはホームボタンを押してロックを解除します。

Android: 錠前のアイコン、または任意の場所を上方向にスワイプするか、錠前のアイコンをタップします。画面ロックを設定(Q279参照)している場合は解除操作を行うと、ホーム画面が表示されます。

iPhone: iPhone 8以前の機種は、本体のホームボタンを1回押します。iPhone X以降は、ホームインジケータを上方にスワイプします。パスコードなどの画面ロックを設定している場合は解除操作を行うと、ホーム画面が表示されます。

スマホの「わからない!」をスッキリ解決する本

出版：宝島社 著者：リブロワークス

判型：A4 | 刷色：4C | ページ数：64

紙面デザイン実績

DTP 実績



基本操作から、インターネットの使い方、LINEやメールの使い方、ビデオ電話の使い方、トラブルが起こったときの対処法など、スマホのあらゆる「わからない!」についてQ&A形式で解説しています。

パソコンとインターネットの「わからない!」をスッキリ解決する本

出版：宝島社 著者：リブロワークス

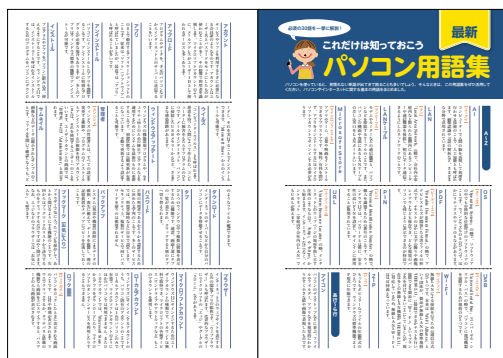
判型：A4 | 刷色：4C | ページ数：80

紙面デザイン実績

DTP 実績



左：表2
左下にクレジット追加



右：用語集
ページ構成
右ページ：後付け
左ページ：表3

スマホの「わからない!」をスッキリ解決する本
パソコンとインターネットの「わからない!」をぜんぶ解決する本 Windows 11 完全対応版デザインを流用

パソコンとインターネットの「わからない!」をぜんぶ解決する本 Windows 11 完全対応版

出版：宝島社 著者：リプロワークス

判型：B5 | 刷色：4C | ページ数：240

紙面デザイン実績

DTP 実績

第1章 ウィンドウズの基本操作と基本設定がわからない!

「Windows 11」は、2021年に公開された最新のWindowsです。不具合などが改善されたバージョンがインターネットを通じて適宜配布されるため、常に安全で新しい状態になります。本書では、Windows 11の基本的な機能に関する疑問点や悩みなどを解説していきます。

「アイコンが小さくてタッチしづらい!」
「シャットダウンとスリープは違う?」
「複数のデスクトップを使えるってどういうこと?」

情報の確認やパソコンを快適に使うための設定もスムーズに

最新の情報をすばやく確認できる
ウィジェット
Windows 11には、最新のニュースや天気などをすばやく確認できる「ウィジェット」が用意されています。[スタートメニュー]を開くと、表示する項目が自分好みのウィジェットに変更することが可能です。(Q047参照)。

「バックグラウンドにいても電源をオフにしたい!」
「電源をオフにしたい!」

より使いやすくなったウィンドウズ

新しくなったスタートメニュー
Windows 11で新しくなったスタートメニューの上部にはアプリをピン留め(固定)できます。よく使うアプリをピン留めしておけばすばやく起動で便利です。(Q010参照)。

仮想デスクトップで作業を効率化
Windows 11には複数のデスクトップを複数作成できるので、作業を行ったりするときでもウィンドウが重ならないように設定を切り替えることができます。(Q045参照)。

「作業をすばやく再開したい!」
「作業をすばやく再開したい!」

本誌では、Windows 11やインターネットに関する疑問や不満の解決法のほか、知っている便利な技、快適設定などをQ&A形式でやさしく丁寧に解説します。

Q003 ノートパソコンの電源を入れたままカバーストッパーを閉じるとどうなる?

自動的にスリープ状態に切り替わります。

ノートパソコンの場合、作業中にカバーを閉じるとノートパソコンが自動的に「スリープ」状態に切り替わります。カバーストッパーを閉じたまま電源を入れるので、電源がオフになり、作業が中断されます。電源ボタンを押すと電源が復帰しますが、電源がオフの状態では、電源ボタンを押しても電源が復帰しません。また、コントロールパネル(Q009)参照)では、カバーを閉じたときの動作を設定することができます。

Q004 画面が暗くなる。変更の時間を設定したい!

パソコンのスリープするまでの時間を設定できます。

パソコンは、操作がしばらく続かないと電源がオフになり、自動的に「スリープ」状態になります。ディスプレイの電源がオフになるまでの時間は、「コントロールパネル」の「電源オプション」→「電源」で変更できます。また、「ディスプレイ」の「ディスプレイの電源を切る」から、スリープ状態になるまでの時間を「コンピューターをスリープ状態にする」から、それぞれ設定できます。

操作を取り消す

「Esc」キーを押すと、ドラッグの操作が取り消されて元の状態に戻ります。

ファイルやフォルダなどをドラッグして移動している途中で「Esc」キーを押すと、ドラッグの操作が取り消されて元の状態に戻ります。

Q005 操作の途中で取り消したいので、Escキーで取り消す方法を知りたい!

ドラッグ操作や文字の入力はEscキーで取り消すことができます。

ファイルやフォルダなどをドラッグして移動している途中で「Esc」キーを押すと、ドラッグの操作が取り消されて元の状態に戻ります。

Q006 右クリックってどういうときに使うの?

ファイルやフォルダなどの操作メニューを表示します。

ファイルやフォルダを右クリックすると、デスクトップやメニューが表示されます。そのメニューの中から、実行したい操作を選択することができます。例えば、デスクトップに表示されているアイコンを右クリックすると、そのアイコンの操作メニューが表示されます。また、「スタート」ボタンを右クリックすると、「スタート」メニューが表示されます。

第1章 | Windowsの基本操作と基本設定がわからない!

Q001 シャットダウン、スリープ、再起動、サインアウトはどの使い分けをする?

いずれもパソコンで作業を終了または中断するときの操作ですが、目的によって使い分けをします。

シャットダウンは、すべてのアプリを終了し、電源を落としてパソコンの作業を完全に終了する操作です。パソコンの消費電力を最も抑えることができます。ただし、後述の「スリープ」に比べて、パソコンを起動するのに時間がかかります。

スリープは、パソコンの動作を一時停止し、電源を入れたままパソコンの動作を一時停止し、パソコンを待機状態にすることを指します。シャットダウンとスリープのどちらにするかは、作業を中断する時間がどのくらいかによって異なります。目安は30分です。90分以上経つ場合はシャットダウン、90分以内の場合はスリープが効果的です。スリープは電源をオフにせず、再起動する操作です。

再起動は、パソコンをシャットダウンして電源を落としたあと、再び起動する操作です。再起動すると電源がオフになり、作業が完全に終了します。また、シャットダウンが必要な場合があります。シャットダウンは、作業を中断する時間を長くするときに使います。「サインアウト」は、ユーザーがパソコンの使用を終了することを指します。サインアウトすると、サインインしたままアカウントを切り替えることができます。

パソコンの作業を終了/中断する方法

種類	説明
シャットダウン	パソコンの電源を落とし、パソコンでの作業を完全に終了すること
スリープ	電源を入れたままパソコンの動作を一時停止し、パソコンを待機状態にすること
再起動	パソコンをシャットダウンし、再起動すること
サインアウト	サインインしている状態を解除すること

パソコンでの作業を終了/中断する方法は4つあります。目的に合わせて使い分けましょう。特にシャットダウンとスリープを使い分けると、電力の消費を抑えられます。

スタートメニューから終了方法を選択する

スタートメニューから終了方法を選択する手順は以下の通りです。

- スタートメニューを開く。
- 電源ボタンをクリックする。
- シャットダウン、スリープ、再起動のいずれかを選択する。

サインアウトする

サインアウトするには、スタートメニューの「アカウント」(自分のアカウントの画像)をクリックし、「サインアウト」を選択します。なお、ほかのアカウント名が表示される場合、選択すると、サインインしたままアカウントを切り替えることができます。

パソコンをロックする

パソコンをロックするには、スタートメニューの「アカウント」(自分のアカウントの画像)をクリックし、「ロック」を選択します。

作業中に席を外す場合、不特定多数の人が出入りする場所では、パソコンをロックした状態で作業を再開することができます。その際、パスワードを入力する必要があります。また、パスワードを入力しない場合は、パスワードをロック解除する必要があります。

Q002 席を離れたときにパソコンを勝手に使われないようにしたい!

短時間の場合はロックすることをおすすめします。

作業中に席を外す場合、不特定多数の人が出入りする場所では、パソコンをロックした状態で作業を再開することができます。その際、パスワードを入力する必要があります。また、パスワードを入力しない場合は、パスワードをロック解除する必要があります。

Windows 11を使う 2つの方法

パソコンを購入してアップグレード

Windows 11はパソコンを購入するときにOSがインストールされています。OSがインストールされていない場合は、Windows 11をインストールする必要があります。OSがインストールされている場合は、Windows 11にアップグレードする必要があります。

1 Windows 11はパソコンを購入するときにOSがインストールされています。

2 Windows 11にアップグレードする

Windows 11は最新のパソコンに搭載されているOSです。最新のパソコンを購入する場合は、Windows 11がインストールされています。最新のパソコンを購入する場合は、Windows 11がインストールされています。

ニュースやアプリの最新情報を確認できる ウィジェット

Windows 11で追加された「ウィジェット」は、ニュースや天気、アプリなどの情報を表示する機能です。デスクトップにウィジェットを表示して、最新のニュースや天気、アプリの情報を確認することができます。

より使いやすくなった「スナップ」機能

ウィンドウを画面の端までマウスでドラッグすると、ウィンドウが自動的にスナップされます。スナップ機能は、ウィンドウを画面の端までドラッグして、ウィンドウを自動的にスナップさせることができます。

音声入力が強化され 作業時間の短縮に

Windows 11では音声入力の機能が強化されています。音声入力機能は、作業時間を短縮するために役立ちます。

インターネットエクスプローラーが提供終了

Windows 11ではインターネットエクスプローラーが提供終了されています。インターネットエクスプローラーは、Windows 11では提供終了されています。

Windows 10と比べてどこが変わった? Windows 11の新機能

デザイン一新された「タスクバー」と「スタートメニュー」

Windows 11ではデザインが一新され、従来のWindowsで画面左側に表示されていたスタートメニューとタスクバーが画面中央に移動し、「検索」や「ウィジェット」などの新しいアイコンが追加されました。第1章では、新しくなったタスクバーとスタートメニューの操作も詳しく解説します。

カラフルなフォルダーでより見やすくなった「エクスプローラー」

ファイルやフォルダーを管理する「エクスプローラー」は、「デスクトップ」や「ピクチャ」などの主要なフォルダーに色がつき、より見やすくなりました。エクスプローラーの操作は第7章で解説します。

世界最高齢プログラマー 若宮正子さんに聞く!

若宮正子さんは、一定の年齢前にパソコンを独学で習得し、アップルのCEOから「世界最高齢のプログラマー」と紹介されたシニア世代のカリスマ。86歳になられた現在も現役バリバリ仕事をこなす若宮さん、パソコンと仲良く付き合うコツを伺いました。

パソコン・インターネットと仲良く付き合うコツ

若宮正子さんは、一定の年齢前にパソコンを独学で習得し、アップルのCEOから「世界最高齢のプログラマー」と紹介されたシニア世代のカリスマ。86歳になられた現在も現役バリバリ仕事をこなす若宮さん、パソコンと仲良く付き合うコツを伺いました。

世界最高齢プログラマー 若宮正子さんに聞く!

若宮正子さんは、一定の年齢前にパソコンを独学で習得し、アップルのCEOから「世界最高齢のプログラマー」と紹介されたシニア世代のカリスマ。86歳になられた現在も現役バリバリ仕事をこなす若宮さん、パソコンと仲良く付き合うコツを伺いました。

パソコン・インターネットと仲良く付き合うコツ

若宮正子さんは、一定の年齢前にパソコンを独学で習得し、アップルのCEOから「世界最高齢のプログラマー」と紹介されたシニア世代のカリスマ。86歳になられた現在も現役バリバリ仕事をこなす若宮さん、パソコンと仲良く付き合うコツを伺いました。

最新 パソコン用語集

これだけ知っておけばOK!

パソコン用語集

パソコン用語集

Windows 11の画面構成を 知っておこう

Windows 11の画面構成を詳しく解説します。

- [スタート] アイコン: スタートメニューを開くためのアイコンです。
- [タスクバー] アイコン: タスクバーに追加されたアイコンです。
- [検索] アイコン: 検索機能を開くためのアイコンです。
- [ウィジェット] アイコン: ウィジェットパネルを開くためのアイコンです。
- [タスクバー] アイコン: タスクバーに追加されたアイコンです。
- [検索] アイコン: 検索機能を開くためのアイコンです。
- [ウィジェット] アイコン: ウィジェットパネルを開くためのアイコンです。

本誌の Q&A で スマートフォンの「わからない!」を スッキリ解決します!

本誌の Q&A で スマートフォンの「わからない!」を スッキリ解決します!

本誌の Q&A で スマートフォンの「わからない!」を スッキリ解決します!

緊急時に備えよう! スマホお役立ち情報

緊急時に備えよう! スマホお役立ち情報

緊急時に備えよう! スマホお役立ち情報

パソコンとインターネットの「わからない!」をぜんぶ解決する本 最新&決定版

出版：宝島社 著者：リブロワークス/大森紗織/辻美由紀

判型：B5 | 刷色：4C | ページ数：240

紙面デザイン実績

DTP 実績

第1章 ウィンドウズの基本操作と基本設定がわからない!

「Windows 11」は、2021年に公開された最新のWindowsです。不具合などが改善されたバージョンがインターネットを通じて遠隔配布されるため、常に安全で新しい状態になります。本書では、Windows 11の基本的な機能に関する疑問点や悩みなどを解説していきます。

「パソコンをもっと使いやすく設定したい!」
「アイコンが小さくてタッチしづらい!」
「複数のデスクトップを使えるってどういうこと?」
「シャットダウンとスリープは違う?」

情報の確認やパソコンを快適に使うための設定もスムーズに

最新の情報をすばやく確認できるウィジェット
ウィンドウズ11には、最新のニュースや天気などをすばやく確認できる「ウィジェット」が用意されています(Q048参照)。表示する内容は自分好みにカスタマイズすることができます(Q049参照)。

ブラウザを起動しなくても天気などを確認できます

パソコンを快適に使うために重要な「設定」画面
「設定」画面には、さまざまなパソコンの設定の中でもよく使う項目があるのが特徴です。自分の使いやすさによって設定を変更しましょう(Q009参照)。

わかりやすい画面で「思ったときでも戻り」

より使いやすくなったウィンドウズ

便利なスタートメニュー
ウィンドウズ11で新しくなったスタートメニューの上部にはアプリと一部の「設定」ができます。よく使うアプリをピン留めしておけばすばやく起動でき便利です(Q012参照)。

よく使うアプリをすばやく起動できるようにしました

仮想的なデスクトップで作業を効率化
ウィンドウズ11では複数のデスクトップを操作できるので、作業を並行して行うときもウィンドウが重ならない。すっきりと見やすくなります(Q047参照)。

すばやく切り替えられて、効率的に作業ができる

Windows 11やインターネットに関する疑問や不満を解消するために、知っている便利な技、快適設定などをQ&A方式でやさしく丁寧に解説します。

Q003 ノートパソコンの電源を閉じたままにできる? どうなる?

A 自動的にスリープ状態に切り替わります

ノートパソコンの場合、作業中にカバーを閉じるとノートパソコンが自動的に「スリープ」状態に切り替わります。カバーを開けると電源が再開できるので、作業を再開できます。カバーを開けても電源が表示され、電源キーを押すと表示されません。また、電源キーを押すと表示され、電源キーを押すと表示されません。また、電源キーを押すと表示され、電源キーを押すと表示されません。

Q004 画面が暗くなるまで時間を設定できる?

A パソコンがスリープするまでの時間を設定できます

パソコンは、操作がしばらく続かないと電源が切れると、自動的に「スリープ」状態になります。ディスプレイの電源がオフになるまでの時間を「コントロールパネル」の「電源オプション」で変更できます。

Q005 操作の途中で取り消したいので、取り消したい!

A ドラッグ操作や文字入力力はESCキーで取り消せます

「ファイル」をドラッグして移動している状態でESCキーを押すと、移動が取り消されます。また、ESCキーを押すと、移動が取り消されます。

Q006 右クリックってどう使うの?

A ファイルやフォルダなどの操作メニューを表示します

ファイルやフォルダの右クリックで、デスクトップやスタートメニューが表示されます。右クリックした対象にメニューが表示されます。メニューが表示されたら、メニューをクリックして操作を行います。

Q001 シャットダウン、スリープ、再起動、サインアウトはどっちで使い分ける?

A いずれもパソコンで作業を終了または中断するときの操作ですが、目的によって使い分けます

「シャットダウン」は、すべてのアプリを終了し、電源を落として、パソコンでの作業を完全に終了する操作です。パソコンの消費電力を省くこともできます。ただし、「スリープ」に比べて、パソコンを起動するのに時間がかかります。

「スリープ」は、パソコンの動作を一時的に停止し、パソコンを休ませる操作です。スリープ中でも電力は使います。

「再起動」は、作業を中断する時間がない場合は、再起動することになります。再起動すると、作業を再開することができます。

「サインアウト」は、ユーザーがパソコンの使用を終了することを示します。サインアウトすると、サインインしたままアカウントを切り替えることができます。

Q002 席を離れたときに「使われない」とを知らせる?

A 短時間の場合はロックすることをおすすめします

作業中に席を外す場合、不特定多数の人が出入りする場所では勝手にパソコンを使われたり、画面を見られたりする可能性があります。そのようなことを防ぎたい場合はパソコンをロックします。

パソコンのロックは、「スタート」メニューから実行できます。または、「Windows + L」キーでロックすることもできます。

Q003 パソコンの作業を終了/中断する方法

種類	説明
シャットダウン	パソコンの電源を落とし、パソコンでの作業を完全に終了すること
スリープ	電源を入れたままパソコンの動作を一時停止し、パソコンを待機状態にすること
再起動	パソコンをシャットダウンし、再び起動すること
サインアウト	サインインしている状態を解除すること

パソコンでの作業を終了/中断する方法は4つあります。目的に合わせて使い分けましょう。特にシャットダウンとスリープを使い分けると、電力の消費を抑えられます。

スタートメニューから終了方法を選択する

「スタート」をクリックし、「電源」をクリックすると、「スリープ」「シャットダウン」「再起動」の3種類から選択できます。

サインアウトする

「スタート」をクリックし、スタートメニューの「アカウント」(自分のアカウントの画像)をクリックし、「サインアウト」を選択します。なお、ほかのアカウント名が表示される場合、選択すると、サインインしたままアカウントを切り替えることができます。

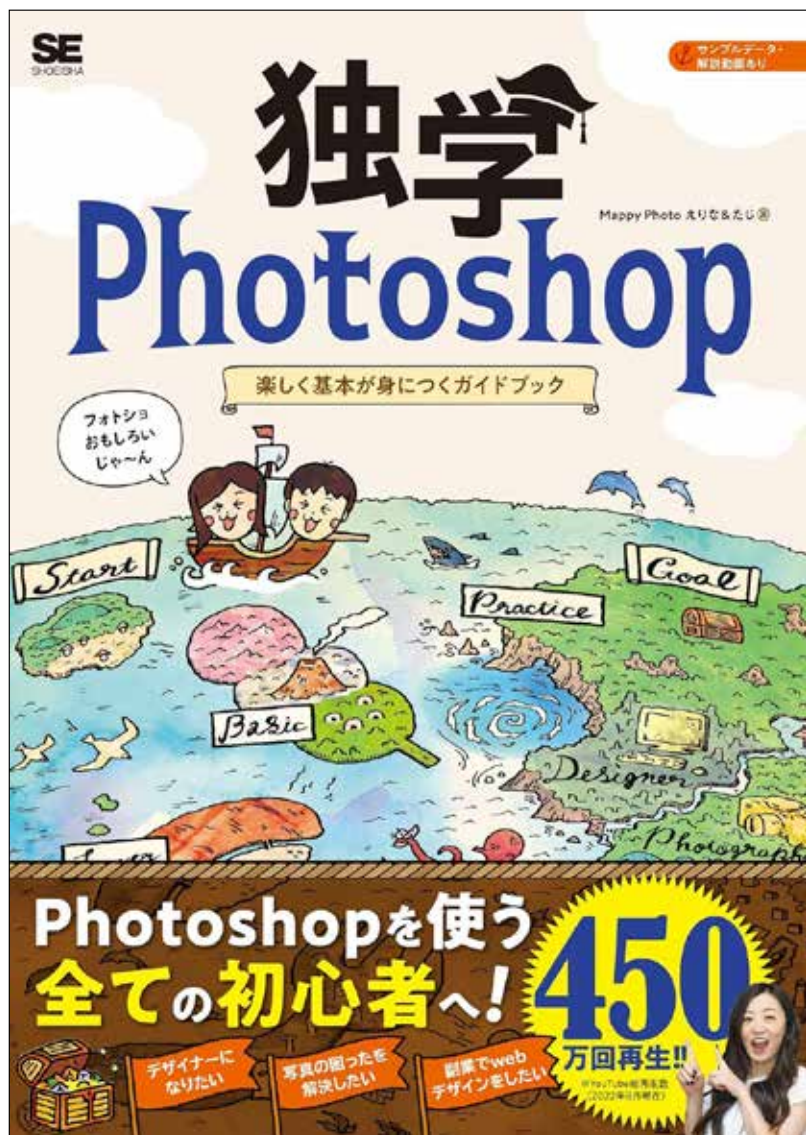
パソコンをロックする

パソコンをロックするには、「スタート」をクリックし、スタートメニューの「アカウント」(自分のアカウントの画像)をクリックし、「ロック」を選択します。

独学Photoshop 楽しく基本が身につくガイドブック

出版：翔泳社 著者:Mappy Photo えりな&たじ

判型：B5 | 刷色：4C | ページ数：296

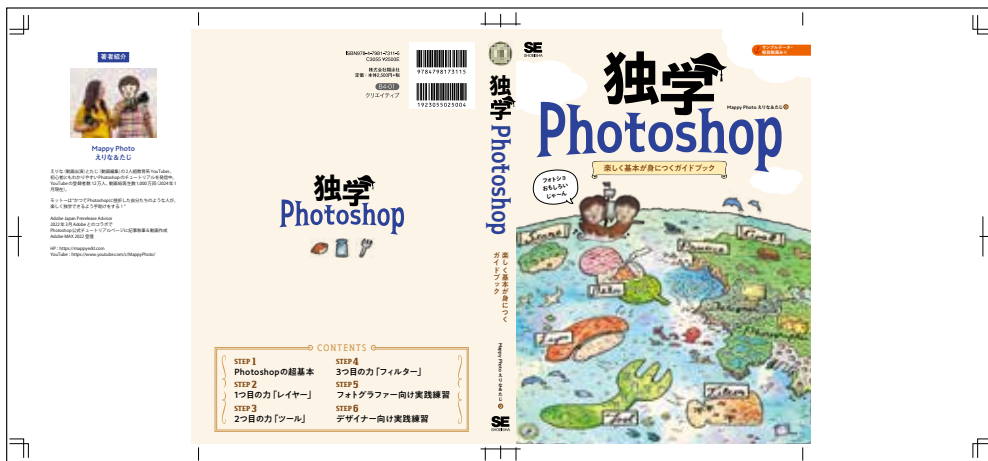
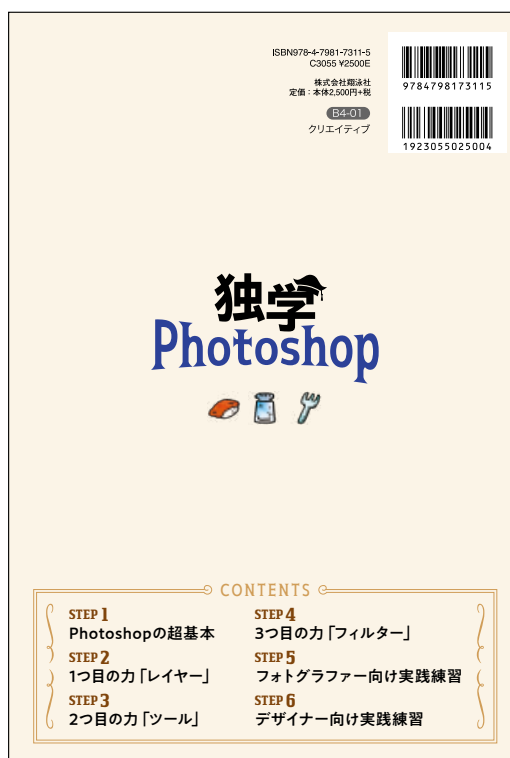


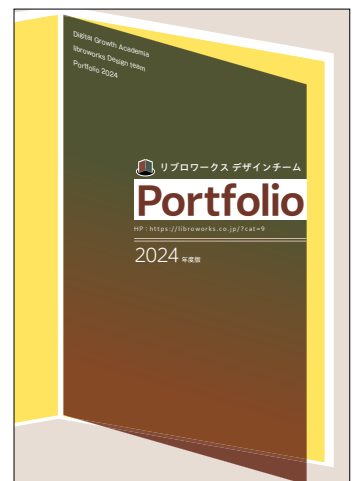
Photoshopの本当に必要な基本を楽しく独学できる！
著者はSNSで人気の教育系YouTuber、Mappy Photo えりな&たじ
必要な部分をしっかり学び、応用もできるようになる。これまでなかったPhotoshop入門書です。

カバーデザイン実績

紙面デザイン実績

DTP実績





Page Design
小林 夕真

▼リブロワークス

「ニッポンのITを本で支える！」をコンセプトに、IT書籍の企画、編集、デザインを手がける集団。デジタルを活用して人と企業が飛躍的に成長するための「学び」を提供する(株) デジタルグロースアカデミアの1ユニット。SE出身のスタッフが多い。最近の著書は『Excelシゴトのドリル』(技術評論社)、『よくわかるPythonデータ分析入門』(FOM出版)、『AWS1年生 クラウドのしくみ』(翔泳社)、『仕事×ITの基本をひとつひとつわかりやすく。』(Gakken) など。

<https://libroworks.co.jp/>



LibroWorks Design Team Portfolio 2024

株式会社デジタルグロースアカデミア リブロワークスチーム デザイン室 ポートフォリオ 2024