

2019年4月12日  
株式会社インプレスR&D  
<https://nextpublishing.jp/>

～技術書典シリーズは新たなステージへ～  
シリーズ名を『技術の泉シリーズ』へリニューアル！  
技術同人誌のさらなる普及と発展の貢献を目指して

インプレスグループで電子出版事業を手がける株式会社インプレス R&D は、国内最大級の即売会「技術書典」(<https://techbookfest.org/>)で頒布された技術同人誌を底本とした『技術書典シリーズ』を2016年より刊行展開してきました。2019年4月より、さらに幅広い技術同人誌を対象とし、最新の知見を発信するためシリーズ名を『技術の泉シリーズ』へリニューアルします。今後は「技術書典」をはじめとした各種即売会や、勉強会・LT会などで頒布された技術同人誌を底本とした商業書籍を引き続き刊行し、技術同人誌の普及と発展に貢献することを目指します。

エンジニアの“知の結晶”である技術同人誌の世界に、より多くの方が触れていただくきっかけになれば幸いです。



技 術 の 泉  
S E R I E S

技術と知見が「泉」のように湧き上がるシリーズロゴ

また、シリーズリニューアルに合わせて、3点の新刊を発行いたしました。

『レベルアップPHP ～言語を理解して中級者へ～』

<https://nextpublishing.jp/isbn/9784844396901>

『mruby/cの小さな世界』

<https://nextpublishing.jp/isbn/9784844398806>

『How to Develop Flutter Apps』

<https://nextpublishing.jp/isbn/9784844396888>



『レベルアップPHP ～言語を理解して中級者へ～』

<https://nextpublishing.jp/isbn/9784844396901>

著者:佐々木 勝広

小売希望価格:電子書籍版 1800 円(税別)／印刷書籍版 2000 円(税別)

電子書籍版フォーマット:EPUB3／Kindle Format8

印刷書籍版仕様:B5 判／カラー／本文 188 ページ

ISBN:978-4- 8443-9690-1

発行:インプレス R&D

<<発行主旨・内容紹介>>

本書はPHPの入門書にはあまり載っていない情報を中心に紹介しつつ、「PHPという言語そのもの」を理解することで、初心者が中級者にステップアップするための解説書です。

入門書を卒業した初心者が読むことで、より深く最新のPHPを理解できます。言語そのものを解説しているため、どんなフレームワークを使っている方でも役立つ1冊です。

(本書の対象読者)

- ・PHPの入門書を読み終え、次のステップを目指している方
- ・PHPの中級者レベルの知識が欲しいと思っている方
- ・昔のPHPは使っていたが、最近のPHPはあまり分からない方

(本書は、次世代出版メソッド「NextPublishing」を使用し、出版されています。)

<<目次>>

第1章 型別に理解する変数の扱い方

第2章 変数のスコープと特別な変数・定数

第3章 型の変換

第4章 (PHP7) 型宣言

- 第5章 (PHP5.3)名前空間
- 第6章 (PHP5.3)オートロード
- 第7章 外部ライブラリーの活用
- 第8章 (PHP7)エラーと例外
- 第9章 アーキテクチャー
- 第10章 PSRコーディングガイドライン
- 第11章 正規表現を楽しもう
- 第12章 テンプレートエンジン
- 第13章 パフォーマンスとデバッグ
- 第14章 PHPとバージョンアップ
- 第15章 良質なPHP情報を得るには?
- 第16章 Hack/HHVMとPHP
- 付録A (PHP5.4)ビルトインウェブサーバー
- 付録B PHPエンジニアとサーバーサイド
- 付録C 静的コード解析と周辺ツール
- 付録D セキュリティー

## <<著者紹介>>

佐々木 勝広(ささき かつひろ)

本を書いてみたいという欲求から、技術同人誌の執筆活動を始めました。「このすみ堂」というサークルで活動しています。個人サークルでの執筆の他、合同誌での共著や寄稿も行なっています。

仕事では、サーバーサイド、モバイルアプリ、フロントエンドを開発しています。

技術書典4「Firebase Realtime DatabaseとReact.jsで始めるリアルタイムアプリケーション入門」／技術書典5「エンジニアアンチパターン」「PHP 中級者を目指す」／コミックマーケット95「ワンストップ見積もり本(合同誌共著)」／技術書典6「プログラミング言語Kuiri」「ワンストップ勉強会(合同誌共著)」「挫折論への招待(寄稿)」

## 『mruby/cの小さな世界』

<https://nextpublishing.jp/isbn/9784844398806>

著者:影山 勝彦

小売希望価格:電子書籍版 1600円(税別)／印刷書籍版 1800円(税別)

電子書籍版フォーマット:EPUB3／Kindle Format8

印刷書籍版仕様:B5判／カラー／本文120ページ

ISBN:978-4-9784-8443-9880-6

発行:インプレスR&D

## <<発行主旨・内容紹介>>

本書はRubyの組み込みハード向け実装であるmrubyをベースとし、よりリソースの限られたマイコンなどの環境向けに実装された「mruby/c」の解説書です。

mrubyのバイトコードやVMの基本的なポイントについて解説しつつ、mruby/cの基本的な使い方を説明したのち、より深いところまで解説します。

(本書の対象読者)

- ・Rubyをさわったことのある人
- ・Cをさわったことのある人
- ・マイコンでRubyのスクリプトを動かしてみたいと思ったことがある人

(本書は、次世代出版メソッド「NextPublishing」を使用し、出版されています。)

## <<目次>>

### 第1章 mruby/c の小さな世界へ向けて

- 1.1 この本の目的?どんなことができるようになりたいか?
- 1.2 対象とするマイコン
- 1.3 対象開発言語(なぜ mruby/c なのか?)
- 1.4 開発環境
- 1.5 本書のゴール

### 第2章 まずは mruby/c を触ってみる

- 2.1 ESP32 環境の準備
- 2.2 Arduino IDE 環境の準備
- 2.3 Hello mruby/c World!

### 第3章 mruby/c を使いこなしてみる

- 3.1 機能追加の必要性
- 3.2 機能拡張の方法
- 3.3 Remote mirb を作ってみよう

### 第4章 より深く mruby/c を知ってみよう

- 4.1 mruby/c の構造
- 4.2 mruby バイトコードのバイナリ構造
- 4.3 mruby バイトコードと mruby/c VM の関係
- 4.4 mruby/c のオブジェクト表現
- 4.5 グローバルに管理される情報
- 4.6 opcode の実行
- 4.7 基本的な opcode

### 第5章 Arduino Uno で mruby/c を動かしてみよう

- 5.1 Arduino とは
- 5.2 micro-mruby(mmruby)への道
- 5.3 実装してみる
- 5.4 さあ、動かしてみよう

### 第6章 mruby の他にも小さな世界

- 6.1 MicroPython と比較してみよう
- 6.2 MicroPython とは?
- 6.3 MicroPython の特徴
- 6.4 他にも小さな世界
- 6.5 どんな言語を使って開発するべきか?

付録A mruby/c の補足情報

付録B mruby の補足資料

## <<著者紹介>>

影山 勝彦(かげやま かつひこ)

普段は kishima というハンドルネームで活動している、組み込みソフト系サラリーマン。Ruby でバリバリ仕事しているわけではないけれど、TokyuRuby 会議という地域 Ruby 会議のスタッフ業をしたり、Kawasaki.rb などに時々顔を出したりなどして Ruby コミュニティに関わっている。

ブログ: <https://silentworlds.info>

GitHub: <https://github.com/kishima>

## 『How to Develop Flutter Apps』

<https://nextpublishing.jp/isbn/9784844396888>

著者:南里 勇氣,小島 徹也,矢田 裕基,太田 佳敬

小売希望価格:電子書籍版 1600 円(税別)／印刷書籍版 1800 円(税別)

電子書籍版フォーマット:EPUB3／Kindle Format8

印刷書籍版仕様:B5 判／カラー／本文 48 ページ

ISBN:978-4-8443-9688-8

発行:インプレス R&D

### <<発行主旨・内容紹介>>

本書はクロスプラットフォームでアプリ開発するための UI フレームワーク「Flutter」の概要と活用についての初心者向け解説書です。

簡単なアプリ開発を通じて Flutter の機能を理解し、実際のアプリ開発に活かすことができます。  
(本書は、次世代出版メソッド「NextPublishing」を使用し、出版されています。)

### <<目次>>

#### 第1章 Flutter の背景と概要

- 1.1 Flutter の特徴
- 1.2 既存のマルチプラットフォームとの違い
- 1.3 Flutter のセットアップ

#### 第2章 Firebase によるログイン機能を作る

- 2.1 簡単な機能説明
- 2.2 Firebase にプロジェクトを作る
- 2.3 ログイン画面を作る
- 2.4 匿名ログインする
- 2.5 ログイン後の画面を作る
- 2.6 Google アカウントでログインする
- 2.7 ユーザー名を表示する
- 2.8 自動ログイン機能を作る
- 2.9 ログアウトする
- 2.10 まとめ

#### 第3章 ヘルスケアデータを取得する

- 3.1 iOS/Android における歩数データ取得の方法
- 3.2 Flutter アプリの全体構成
- 3.3 Plugin の開発方法
- 3.4 歩数データ取得サンプルアプリの作成(Flutter)

### <<著者紹介>>

南里 勇氣(なんり ゆうき)

学生時代に受託開発で Web システムの案件をこなし、全く経験のないモバイルアプリ開発の世界へ。メインの仕事はヘルスケアアプリのモバイル開発で、主に Android を主戦場とする。

小島 徹也(こじま てつや)

好きな言語は Swift。iOS アプリ開発を中心に行なっているが、最近は Flutter や Go にも興味を持ち始めている。今一番の関心事は子育て。

矢田 裕基(やた ひろき)

AWS Lambdaに触れてから、如何にして安くAPI構築するかを考え始めてサーバーレスという考え方に手を染めた。でも、現在はAndroidアプリを作っているエンジニア。最近は、入門系の記事ばかり書いている人になりつつある。とある界限では「低温料理したお肉を提供する人」として認知されている。共著に「Amazon Web Services サーバーレスレシピ」(インプレス R&D)がある。

太田 佳敬(おおた よしあき)

メインの仕事はマイクロサービスのWebアプリを開発する仕事だが、スマホのゲームから機械学習までとりあえずなんでもやる人。一部のマイクロサービスをサーバーレスにすることでコストを安くスケールもしやすくなるのではと思いい、サーバーレスに手を出し始める。共著に「Amazon Web Services サーバーレスレシピ」(インプレス R&D)がある。

## <<販売ストア>>

電子書籍:

Amazon Kindle ストア、楽天 kobo イーブックストア、Apple Books、紀伊國屋書店 Kinoppy、Google Play Store、honto 電子書籍ストア、Sony Reader Store、BookLive!、BOOK☆WALKER

印刷書籍:

Amazon.co.jp、三省堂書店オンデマンド、honto ネットストア、楽天ブックス

※ 各ストアでの販売は準備が整いしだい開始されます。

※ 全国の一般書店からもご注文いただけます。

### 【インプレス R&D】 <https://nextpublishing.jp/>

株式会社インプレスR&D(本社:東京都千代田区、代表取締役社長:井芹昌信)は、デジタルファーストの次世代型電子出版プラットフォーム「NextPublishing」を運営する企業です。また自らも、NextPublishingを使った「インターネット白書」の出版などIT関連メディア事業を展開しています。

※NextPublishingは、インプレスR&Dが開発した電子出版プラットフォーム(またはメソッド)の名称です。電子書籍と印刷書籍の同時制作、プリント・オンデマンド(POD)による品切れ解消などの伝統的出版の課題を解決しています。これにより、伝統的出版では経済的に困難な多品種少部数の出版を可能にし、優秀な個人や組織が持つ多様な知の流通を目指しています。

### 【インプレスグループ】 <https://www.impressholdings.com/>

株式会社インプレスホールディングス(本社:東京都千代田区、代表取締役:唐島夏生、証券コード:東証1部9479)を持株会社とするメディアグループ。「IT」「音楽」「デザイン」「山岳・自然」「旅・鉄道」「学術・理工学」を主要テーマに専門性の高いメディア&サービスおよびソリューション事業を展開しています。さらに、コンテンツビジネスのプラットフォーム開発・運営も手がけています。

### 【お問い合わせ先】

株式会社インプレス R&D NextPublishing センター

TEL 03-6837-4820

電子メール: np-info@impress.co.jp