

プログラミングの本を探す

「プログラミング」とひとくちに言っても、そこにはさまざまな種類があります。使用する言語やツールも、主要なものと言えば Java や Python、ゲームの開発に使う Unity、Web ページを作る HTML や CSS など、多岐にわたります。それぞれについて調べるとき、図書館のどこに向かえばよいのでしょうか。このガイドでは、各主要プログラミング言語の図書の配架場所のほか、ゲーム開発や Web ページ作成に必要な技術や知識に関する図書の探し方をそれぞれまとめています。ぜひこれを見ながら、自分の求める本を探してみてください。

目次

- [1. 日本十進分類法（NDC）](#)
- [2. プログラミング主要言語](#)
- [3. ゲーム開発（Unity）](#)
- [4. HP 作成（HTML・CSS）](#)
- [5. OPAC で検索](#)
- [6. 関連図書配架マップ](#)
- [7. おすすめ図書一覧](#)

1. 日本十進分類法（NDC）

図書館の本は、日本十進分類法（NDC）に基づき、テーマごとに分類された数字に従って書架に並んでいます。このガイドでは、プログラミングに関する各テーマについてそれぞれの分類番号を示しながら、図書館内で配架されている場所をご案内していきます。

下記に簡単な分類例の表を載せていますので、この先の調べ方ガイドを読む参考にご覧ください。

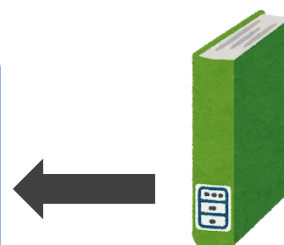
0 総記	情報学・図書館・図書・百科事典など	4 階
1 哲学	哲学・心理学・倫理学・宗教など	
2 歴史	歴史・伝記・地理など	
3 社会科学	政治・法律・経済・社会・教育など	5 階
4 自然科学	数学・理学・医学など	
5 技術	工学・工業・家政学など	
6 産業	農林水産業・商業・運輸・通信など	4 階
7 芸術	美術・音楽・演劇・スポーツ・諸芸・娯楽など	
8 言語	日本語・中国語・英語・その他諸言語など	
9 文学	日本文学・英米文学・その他諸言語文学など	

プログラミング関係の図書は
多くが0類総記の中に
分類されています。

主に配架される
フロアです。

0-9 の分類に大きく分けられ
そこからさらに細かく
分類されていきます。
分類番号は図書の背ラベルに
記載されています。

913
F00
0000000



例 9 文学 1 日本 3 小説 → 913：日本の小説

2. プログラミング主要言語

コンピュータプログラミングに関する図書は、日本十進分類法の番号では基本的に 007.64 が割り振られており、主に図書館 4 階フロア（4 階和書）に配架されています。その中でさらに、この図書館では下記の**主要なプログラミング言語**についての識別シールを貼り、各言語の見出しを作って分けて並べてあります。

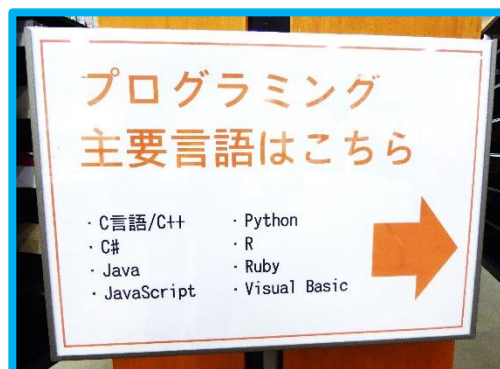
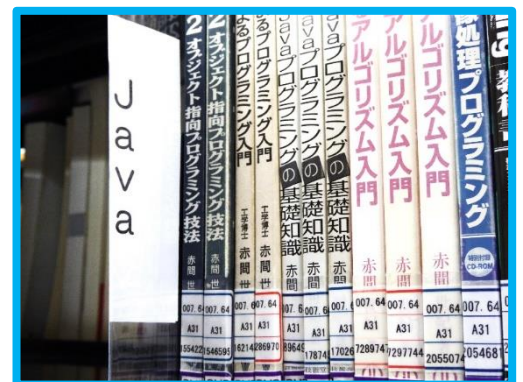
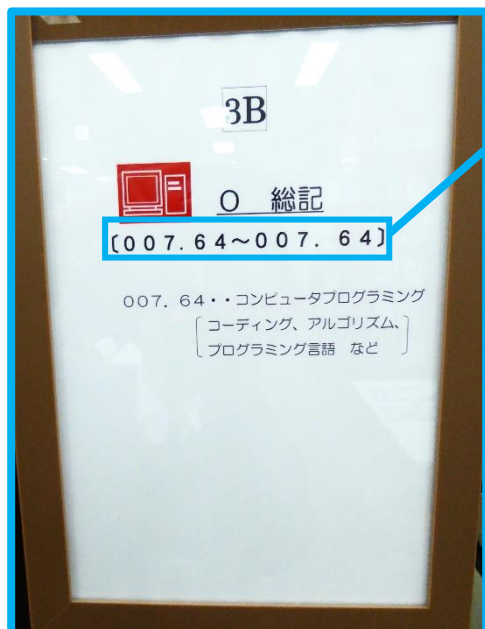
プログラミング言語	主な利用分野
① C 言語/C++	OS／組み込みシステム／ゲーム
② C#	Windows アプリ／3D ゲーム／VR
③ Java	Web アプリ／OS／組み込みシステム／スマホアプリ
④ JavaScript	Web サイト／Web アプリ／スマホアプリ
⑤ Python	人工知能／データ分析／IoT／Web アプリ
⑥ R	人工知能／データ分析
⑦ Ruby	Web アプリ
⑧ VisualBasic.NET	Windows アプリ



分類番号 007.64 の配架場所は以下のマップをご参照ください。



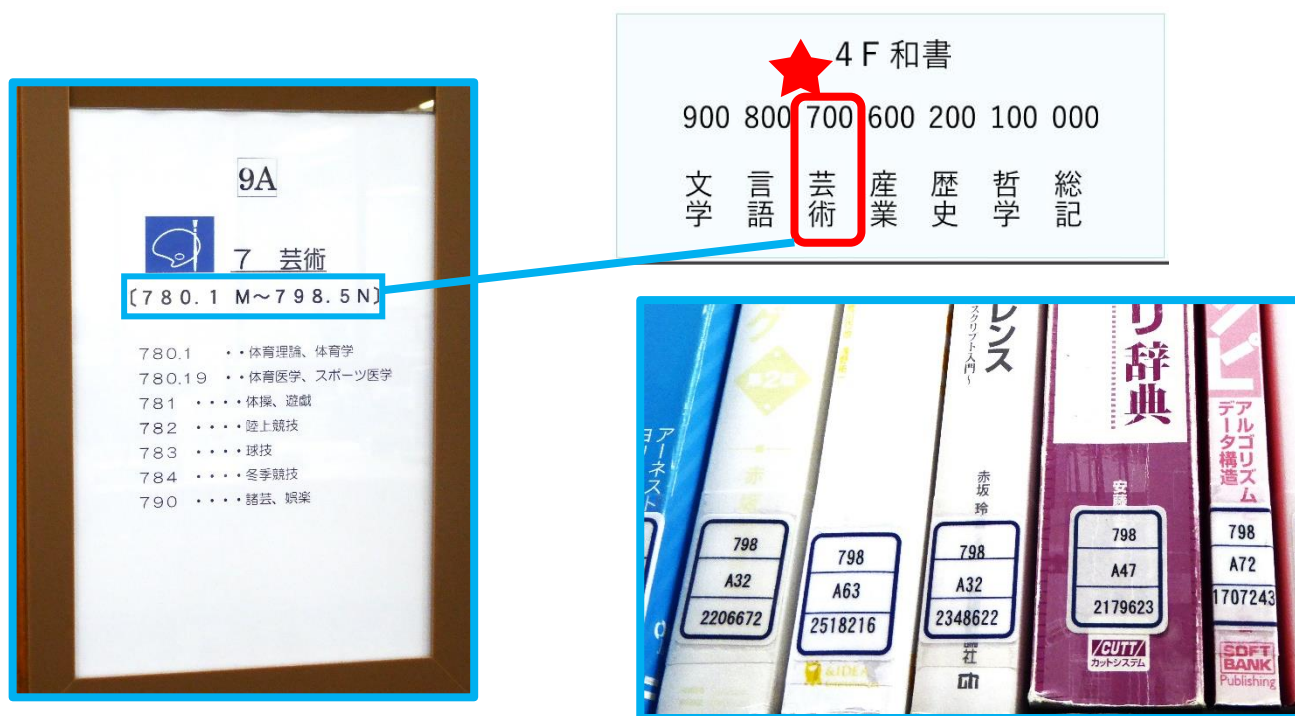
図書館4階



3. ゲーム開発（Unity）

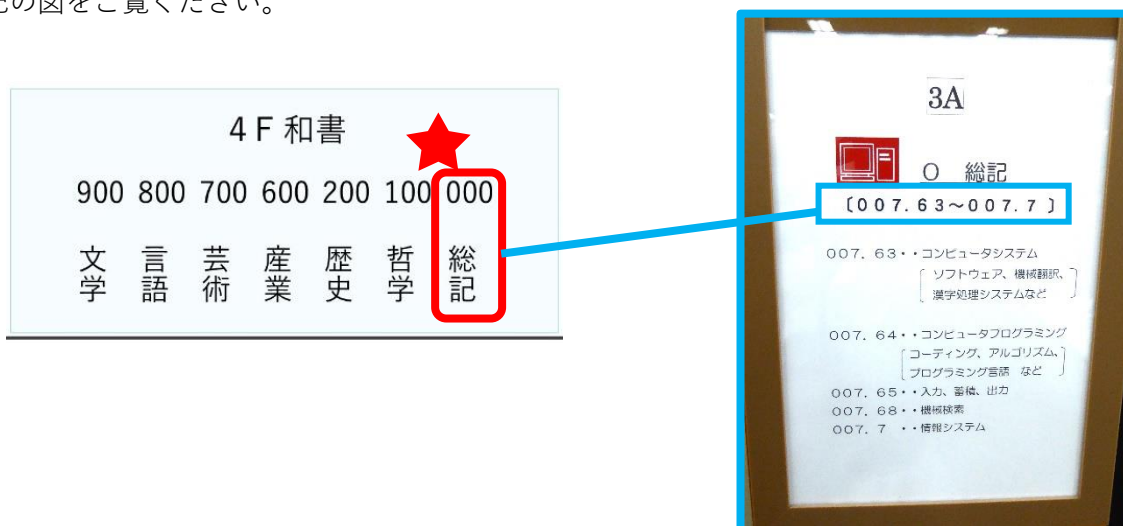
ゲーム開発プラットフォーム「Unity」に関する図書は、主に分類番号 798 が割り振られています。芸術・娯楽などに関する図書をまとめた7類のうち、ゲームなどの室内娯楽につけられる分類です。Unityに限らず、デザインや構成などのゲーム制作に関する図書もこの分類で、場所は4階和書です。

以下の図を参考に、書架側面の表示から探してみてください。



また、**Blender**などの3Dモデリングソフトや、コンピュータグラフィックス、アニメーションなどに関する図書は主に 007.642 に分類されます。場所は4階和書です。

下記の図をご覧ください。

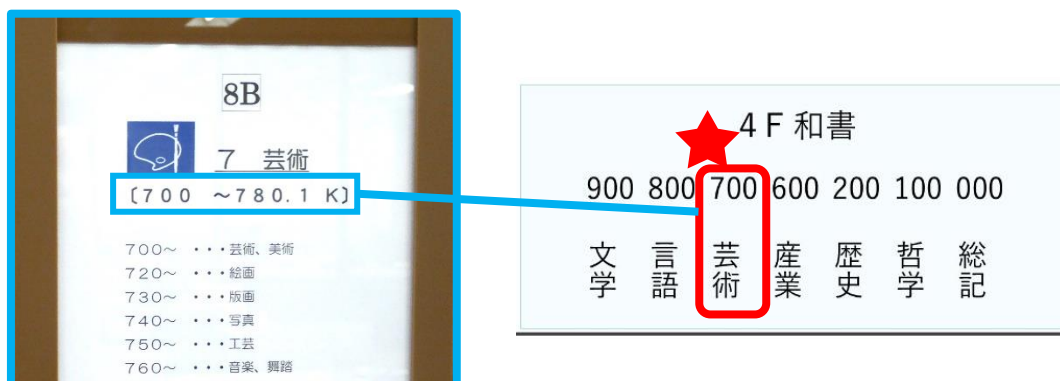


4. HP 作成 (HTML・CSS)

ホームページを作成する場合に使う **HTML** や **Web デザイン** に関する図書は主に 007.645 もしくは 547.8 の分類が割り振られています。場所はそれぞれ 4 階和書、5 階和書です。

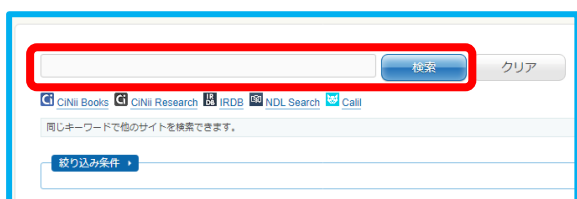


また、配色デザインやカラーコードなどについて書かれた図書は主に 757.3 の分類にあります。それぞれ書架側面の表示をご参照ください。



5. OPAC で検索

図書館で目的の本を見つけるときは、まず書架に直接見に行くほか、先に蔵書検索システム [OPAC](#) を使ってタイトルやキーワードで検索し、そこで特定の本を見つけた上で探しに行くという方法もあります。OPAC は、図書館内の専用端末のほか、お手持ちのスマートフォンやパソコンからも利用可能です。福岡工業大学図書館ホームページのトップにある検索窓からキーワードをご入力ください。

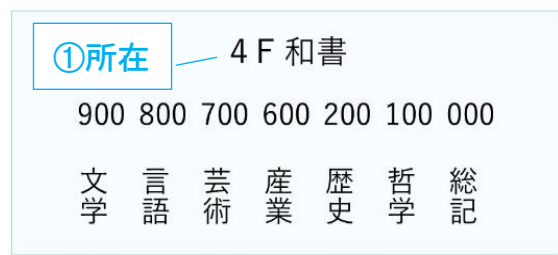


読みたい本が見つかったら、所在、請求記号を確認して書架に探しに行きましょう。



初めにマップを確認しながら所在の場所へ行き、書架側面に貼られた表から目的の本の分類番号（請求記号前半）を探します。

見つけたら、その書架内の見出し表示から大まかな位置を見て、最後にアルファベット順に並んでいる著者記号（請求記号）を頼りに本を見つけ出してください。

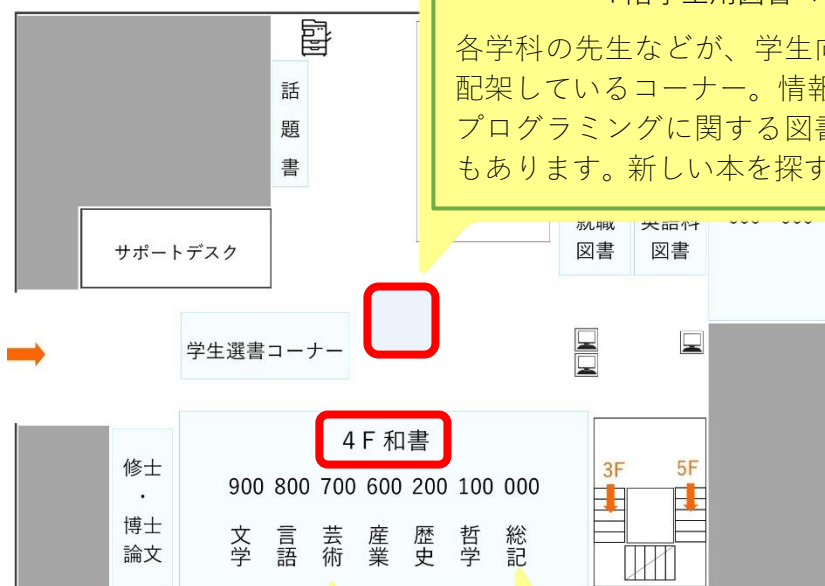


6. 関連図書配架マップ

図書館 5 階

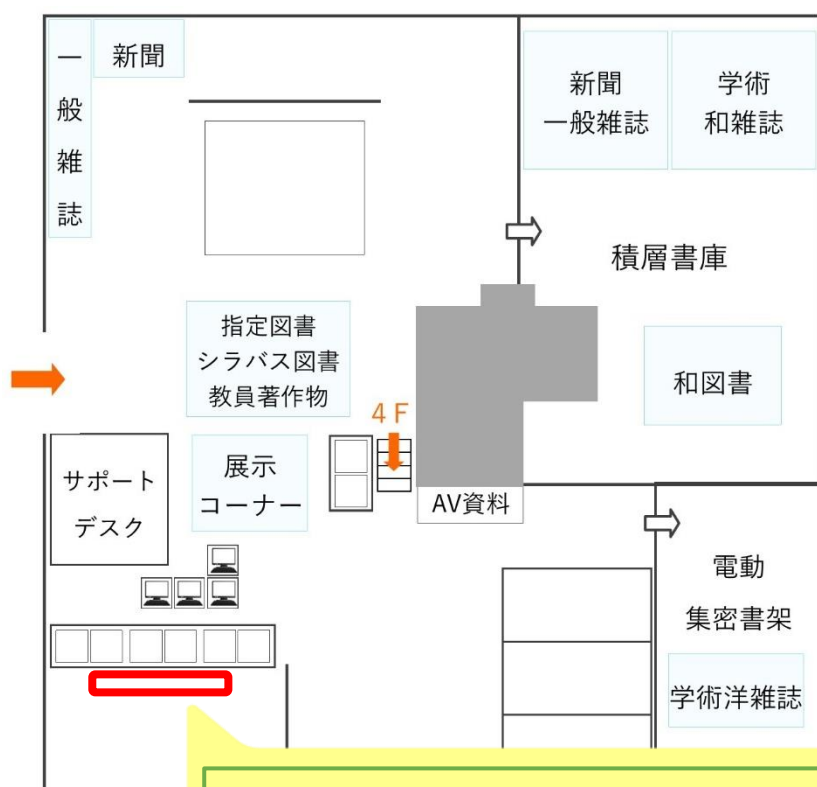


図書館 4 階



4 階和書 7 類芸術
757.3 デザイン・配色
798 Unity・ゲーム制作

4 階和書 0 類総記
007.64 プログラミング言語
007.642 3D モデリング
コンピュータグラフィックス
007.645 HTML・CSS・Web デザイン



図書館3階

3階クリエイティブブース前

コンピュータやデザインに関するおすすめの図書を一部ピックアップして並べているコーナー。

7. おすすめ図書一覧

プログラミング主要言語

	新・明解 C 言語 入門編 柴田望洋著 4 階和書 請求記号：007.64/Sh18 資料 ID：2282202
	スッキリわかる Java 入門 第2版 中山清喬, 国本大悟著 4 階和書 請求記号：007.64/N45 資料 ID：7314082
	スッキリわかる Java 入門 実践編 第3版 中山清喬著 4 階和書 請求記号：007.64/N45 資料 ID：2570432
	Python で動かして学ぶ! あたらしい機械学習の教科書. 第3版 伊藤真著 4 階和書 請求記号：007.13/I89 資料 ID：7326912

Unity、Blender

	Unity ゲームプログラミング超入門：動画×解説でかんたん理解! 大角茂之, 大角美緒著 4 階和書 請求記号：798.507/O79 資料 ID：2582057
	作って学ぶ! Blender 入門：3D 制作の基本を完全マスター! M design 著 4 階和書 請求記号：007.642/E55 資料 ID：2609172

HTML、CSS



1冊ですべて身につく HTML&CSS と Web デザイン入門講座

Mana 著

4 階和書 請求記号：007.645/Ma43 資料 ID：2534995

WEB デザイン、配色



Web デザイン良質見本帳 目的別に探せて、すぐに使えるアイデア集

久保田涼子著

5 階和書 請求記号：547.48/Ku14 資料 ID：2483348



デザインを学ぶすべての人に贈るカラーと配色の基本 BOOK

大里浩二著

4 階和書 請求記号：757.3/O74 資料 ID：2349232

わからないことがあればいつでも
図書館スタッフにお声がけください！

