

Wykaz tytułów publikacji wydawnictwa Helion w ramach subskrypcji

Ebookpoint BIBLIO - multimedialnej biblioteki cyfrowej 2021/2022

dla użytkowników Biblioteki Głównej AGH

1. Adaptacyjny kod. Zwinne programowanie, wzorce projektowe i SOLID-ne zasady, Gary McLean Hall. Wydanie II
2. Agile. Metodyki zwinne w planowaniu projektów, Mike Cohn
3. Algorytmy Data Science. Siedmiodniowy przewodnik, David Natingga. Wydanie II
4. Algorytmy uczenia maszynowego. Zaawansowane techniki implementacji, Giuseppe Bonaccorso
5. Android. Podręcznik hakera, Joshua J. Drake i inni
6. Android. Programowanie aplikacji. Rusz głową!, Dawn Griffiths, David Griffiths. Wydanie II
7. Aplikacje internetowe z Django. Najlepsze receptury, Aidas Bendoraitis
8. AutoCAD 2021 PL. Pierwsze kroki, Andrzej Pikoń
9. AVR. Praktyczne projekty, Tomasz Francuz
10. AVR. Układy peryferyjne, Tomasz Francuz
11. Bezpieczeństwo aplikacji mobilnych. Podręcznik hakera, Dominic Chell i inni
12. Bezpieczeństwo defensywne. Podstawy i najlepsze praktyki, Lee Brotherston, Amanda Berlin
13. Bezpieczeństwo nowoczesnych aplikacji internetowych. Przewodnik po zabezpieczeniach, Andrew Hoffman
14. Bezpieczeństwo systemów informatycznych. Zasady i praktyka, William Stallings, Lawrie Brown. Wydanie IV. Tom 1
15. Bezpieczeństwo systemów informatycznych. Zasady i praktyka, William Stallings, Lawrie Brown. Wydanie IV. Tom 2
16. Bezpieczeństwo systemu Linux w praktyce. Receptury, Tajinder Kalsi. Wydanie II
17. Bezpieczeństwo urządzeń mobilnych. Receptury, Prashant Verma, Akshay Dixit
18. Bezpieczne programowanie. Aplikacje hakeroodporne, Jacek Ross
19. Big data, nauka o danych i AI bez tajemnic. Podejmuj lepsze decyzje i rozwijaj swój biznes!, David Stephenson

20. Bitcoin dla zaawansowanych. Programowanie z użyciem otwartego łańcucha bloków, Andreas M. Antonopoulos. Wydanie II
21. Blockchain. Fundament nowej gospodarki, Melanie Swan
22. Blockchain. Podstawy technologii łańcucha bloków w 25 krokach, Daniel Drescher
23. Blockchain. Zaawansowane zastosowania łańcucha bloków, Imran Bashir. Wydanie II
24. Budowa serwerów Minecraft. Poradnik na dobry początek, Michał Ostrowski
25. Building Smart LEGO MINDSTORMS EV3 Robots, Kyle Markland
26. C++ dla bystrzaków, Stephen R. Davis. Wydanie VII
27. C++. Podróż po języku dla zaawansowanych, Bjarne Stroustrup. Wydanie II
28. C++11. Nowy standard. Ćwiczenia, Andrzej Stasiewicz
29. C++17 STL. Receptury, Jacek Galowicz
30. CCNA 200-125. Zostań administratorem sieci komputerowych Cisco, Adam Józefiok
31. CCNA 200-301. Zostań administratorem sieci komputerowych Cisco, Adam Józefiok
32. Czysta architektura. Struktura i design oprogramowania. Przewodnik dla profesjonalistów, Robert C. Martin
33. Czysty kod w C++17. Oprogramowanie łatwe w utrzymaniu, Stephan Roth
34. Data Mining. Eksploracja danych w sieciach społecznościowych, Matthew A. Russell, Mikhail Klassen. Wydanie III
35. Data science od podstaw. Analiza danych w Pythonie, Joel Grus. Wydanie II
36. Data Science. Programowanie, analiza i wizualizacja danych z wykorzystaniem języka R, Michael Freeman, Joel Ross
37. Debugging Teams. Przez współpracę do lepszej produktywności, Brian W. Fitzpatrick, Ben Collins-Sussman
38. Deep Learning. Praca z językiem Python i biblioteką Keras, Francois Chollet
39. Deep Learning. Praktyczne wprowadzenie, Josh Patterson, Adam Gibson
40. Deep Learning. Receptury, Douwe Osinga
41. Deep Learning. Uczenie głębokie z językiem Python. Sztuczna inteligencja i sieci neuronowe, Valentino Zocca, Gianmario Spacagna, Daniel Slater
42. Django 2. Praktyczne tworzenie aplikacji sieciowych, Antonio Mele. Wydanie II
43. Docker dla praktyków, Jeeva S. Chelladurai, Vinod Singh, Pethuru Raj. Wydanie II
44. Docker. Praktyczne zastosowania, Sean P. Kane, Karl Matthias. Wydanie II

45. Docker. Programowanie aplikacji dla zaawansowanych, Russ McKendrick, Scott Gallagher. Wydanie II
46. Docker. Projektowanie i wdrażanie aplikacji, Jaroslaw Krochmalski
47. Docker. Wydajność i optymalizacja pracy aplikacji, Allan Espinosa, Russ McKendrick. Wydanie II
48. Drony. Wprowadzenie, Ty Audronis
49. Efektywny Python. 90 sposobów na lepszy kod, Brett Slatkin. Wydanie II
50. Ekstrakcja danych z językiem Python. Pozyskiwanie danych z internetu, Ryan Mitchell. Wydanie II
51. Elektronika z wykorzystaniem Arduino i Rapsberry Pi. Receptury, Simon Monk
52. Embedded Linux Development using Yocto Projects, Otavio Salvador, Daiane Angolini. - Second Edition
53. Embedded Systems Architecture, Daniele Lacamera
54. Ethereum dla zaawansowanych. Tworzenie inteligentnych kontraktów i aplikacji zdecentralizowanych, Andreas M. Antonopoulos, Gavin Wood
55. Fale i anteny, Jarosław Szóstka, wyd. 3 uaktualnione / 2006
56. Git. Rozproszony system kontroli wersji, Włodzimierz Gajda
57. Głębokie uczenie z TensorFlow. Od regresji liniowej po uczenie przez wzmacnianie, Bharath Ramsundar, Reza Bosagh Zadeh
58. GNS3. Emulowanie sieci komputerowych Cisco, Adam Józefiok
59. Google Cloud Certified Professional Cloud Architect. Wprowadzenie do platformy i materiały egzaminacyjne, Soumen Chatterjee. Wydanie II
60. Hands-On Embedded Programming with C++17, Maya Posch
61. Hands-On IoT Solutions with Blockchain, Maximiliano Santos, Enio Moura
62. Hands-On MQTT Programming with Python, Gaston C. Hillar
63. HTML5 i CSS3. Zaawansowane wzorce projektowe, Michael Bowers, Dionysios Synodinos, Victor Sumner
64. HTML5. Nieoficjalny podręcznik, Matthew MacDonald. Wydanie II
65. Hurtownie danych. Od przetwarzania analitycznego do raportowania, Adam Pelikant. Wydanie II
66. Internet rzeczy. Budowa sieci z wykorzystaniem technologii webowych i Raspberry Pi, Dominique Guinard, Vlad Trifa

67. Inżynieria odwrotna w praktyce. Narzędzia i techniki, Bruce Dang, Alexandre Gazet, Elias Bachaalany, Sba
68. Java 11 and 12 New Features, Mala Gupta
69. Java 9. Przewodnik doświadczonego programisty, Cay S. Horstmann. Wydanie II
70. JavaScript w praktyce. Stwórz twitterowego bota, system sygnalizacyjny LED i inne projekty z użyciem Node.js i Raspberry Pi, Lynn Beighley
71. JavaScript. Interaktywne aplikacje webowe, Tomasz Sochacki
72. JavaScript. Nieoficjalny podręcznik, David Sawyer McFarland
73. JavaScript. Wyrażenia regularne dla programistów, Tomasz Sochacki
74. Język C. Szkoła programowania, Stephen Prata . Wydanie VI
75. Język C++ i przetwarzanie współbieżne w akcji, Anthony Williams. Wydanie II
76. Język R. Kompletny zestaw narzędzi dla analityków danych, Hadley Wickham, Garrett Grolemund
77. Język R. Receptury. Analiza danych, statystyka i przetwarzanie grafiki, JD Long, Paul Teetor. Wydanie II
78. Kali Linux. Testy bezpieczeństwa, testy penetracyjne i etyczne hakowanie, Ric Messier
79. Kali Linux. Testy penetracyjne, Joseph Muniz, Aamir Lakhani
80. Kali Linux. Testy penetracyjne i bezpieczeństwo sieci dla zaawansowanych, Vijay Kumar Velu. Wydanie II
81. Kali Linux. Testy penetracyjne, Gilberto Najera-Gutierrez, Juned Ahmed Ansari. Wydanie III
82. Kontenery. Bezpieczne wdrożenia. Podstawowe koncepcje i technologie, Liz Rice
83. Kubernetes. Tworzenie niezawodnych systemów rozproszonych, Brendan Burns, Joe Beda, Kelsey Hightower. Wydanie II
84. Lean UX dla zespołów Agile. Projektowane doskonałych wrażeń użytkownika, Jeff Gothelf, Josh Seiden. Wydanie II
85. LEGO Mindstorms EV3. Podstawy programowania. Ćwiczenia z rozwiązaniami, Henryk Brandys
86. Lego Mindstorms EV3. Programowanie robotów, Wiesław Rychlicki
87. Linux. Komendy i polecenia, Łukasz Sosna. Wydanie V
88. Linux. Profesjonalne administrowanie systemem, Dennis Matotek, James Turnbull, Peter Lieverdink. Wydanie II

89. Linux. Programowanie systemowe, Robert Love. Wydanie II
90. Linux. Programowanie w powłoce. Praktyczny przewodnik, Mark G. Sobell. Wydanie III
91. Łamanie i zabezpieczanie aplikacji w systemie iOS, Jonathan Zdziarski
92. Mastering Embedded Linux Programming, Chris Simmonds. - Second Edition
93. Matematyka dla programistów JavaScript, Jacek Piechota
94. Matematyka dyskretna dla informatyków, Wojciech Kordecki, Anna Łyczkowska-Hanćkowiak
95. MATLAB. Praktyczny podręcznik modelowania, Waldemar Sradomski
96. Metasploit. Receptury pentestera, Monika Agarwal, Abhinav Singh. Wydanie II
97. Mikrofale. Układy i systemy, Jarosław Szóstka, wyd. 1 / 2006
98. Mistrz analizy danych. Od danych do wiedzy, John W. Foreman
99. Monitorowanie otoczenia z Arduino , Emily Gertz, Patrick Di Justo
100. Myślenie obiektowe w programowaniu, Matt Weisfeld. Wydanie V
101. Nie każ mi myśleć! O życiowym podejściu do funkcjonalności stron internetowych, Steve Krug. Wydanie III
102. Node.js w praktyce. Tworzenie skalowalnych aplikacji sieciowych, Azat Mardan
103. Node.js, MongoDB, AngularJS. Kompendium wiedzy, Brad Dayley
104. Node.js. Projektowanie, wdrażanie i utrzymywanie aplikacji, Sandro Pasquali
105. NoSQL, NewSQL i BigData. Bazy danych następnej generacji, Guy Harrison
106. Nowoczesny C++. Zbiór praktycznych zadań dla przyszłych ekspertów, Marius Bancila
107. Odkrywanie Arduino. Narzędzia i techniki inżynierii pełnej czaru, Jeremy Blum. Wydanie II
108. Opus magnum C++ 11. Programowanie w języku C++, Jerzy Grębosz. Wydanie II poprawione (komplet)
109. Opus magnum C++. Misja w nadprzestrzeń C++14/17, Jerzy Grębosz. Tom 4
110. Pasja testowania, Krzysztof Jadczyk. Wydanie II rozszerzone
111. Płytki drukowane (PCB). Nauka i projekty od podstaw, Shawn Wallace
112. Podstawy architektury oprogramowania dla inżynierów, Mark Richards, Neal Ford
113. Podstawy architektury oprogramowania dla inżynierów, Mark Richards, Neal Ford
114. Podstawy projektowania interfejsów użytkownika, Witold Malina, Mariusz Szwoch
115. Podstawy wizualizacji danych. Zasady tworzenia atrakcyjnych wykresów, Claus O. Wilke

116. Programowanie równoległe i asynchroniczne w C# 5.0, Mateusz Warczak, Jacek Matulewski, Rafał Pawłasz
117. Programowanie w języku Ruby. Mikroustugi i konteneryzacja, Michał Sobczak
118. Programowanie zorientowane obiektowo. Wzorce projektowe, Alan Shalloway, James R. Trott. Wydanie II
119. Projektowanie głosowych interfejsów użytkownika. Zasady doświadczeń konwersacyjnych, Cathy Pearl
120. Projektowanie interfejsów., Sprawdzone wzorce projektowe, Jenifer Tidwell, Charles Brewer, Aynne Valencia-Br. Wydanie III
121. Projektowanie systemów rozproszonych. Wzorce i paradygmaty dla skalowalnych, niezawodnych usług, Brendan Burns
122. Python 3. Proste wprowadzenie do fascynującego świata programowania, Zed A. Shaw
123. Python dla programistów. Big Data i AI. Studia przypadków, Paul J. Deitel, Harvey Deitel
124. Python w analizie danych. Przetwarzanie danych za pomocą pakietów Pandas i NumPy oraz środowiska IPython, Wes McKinney. Wydanie II
125. Python. Ćwiczenia praktyczne, Andrzej Kierzkowski, Marek Gawryszewski
126. Python. Machine learning i deep learning. Biblioteki scikit-learn i TensorFlow 2, Sebastian Raschka, Vahid Mirjalili. Wydanie III
127. Python. Zaczynaj programować!, Rob Miles
128. Qt 5 Projects, Marco Piccolino
129. Raspberry Pi Zero W. Kontrolery, czujniki, sterowniki i gadżety, Akkana Peck
130. React od podstaw. Nowoczesne wzorce tworzenia aplikacji, Eve Porcello, Alex Banks. Wydanie II
131. Refaktoryzacja. Ulepszanie struktury istniejącego kodu, Martin Fowler. Wydanie II
132. Responsive Web Design. Nowoczesne strony WWW na przykładach, Frahaan Hussain
133. Security CCNA 210-260. Zostań administratorem sieci komputerowych Cisco, Adam Józefiak
134. Sieci komputerowe. Ujęcie całościowe, James Kurose, Keith Ross. Wydanie VII
135. Skanowanie sieci z Kali Linux. Receptury, Justin Hutchens
136. Spring w akcji, Craig Walls. Wydanie V
137. Systemy operacyjne. Architektura, funkcjonowanie i projektowanie, William Stallings. Wydanie IX

138. Systemy operacyjne, Andrew S. Tanenbaum, Herbert Bos. Wydanie IV
139. Systemy radiokomunikacji ruchomej, Krzysztof Wesołowski, wyd. 3 rozszerzone i uaktualnione / 2006
140. Szeregi czasowe. Praktyczna analiza i predykcja z wykorzystaniem statystyki i uczenia maszynowego, Aileen Nielsen
141. Szybsza Sieć z językami PHP, MySQL i JavaScript. Zaawansowane aplikacje z wykorzystaniem najnowszych technologii, Andrew Cayai
142. TDD. Sztuka tworzenia dobrego kodu, Kent Beck
143. Testy penetracyjne nowoczesnych serwisów. Kompendium inżynierów bezpieczeństwa, Prakhar Prasad
144. Tworzenie bezpiecznych aplikacji internetowych (z przykładami w PHP), Marcin Lis
145. Tworzenie gier w języku HTML5 dla profesjonalistów, Aditya Ravi Shankar. Wydanie II
146. Uczenie głębokie od zera. Podstawy implementacji w Pythonie, Seth Weidman
147. Uczenie maszynowe w C#. Szybkie, sprytnie i solidne aplikacje, Matt R. Cole
148. Unix i Linux. Przewodnik administratora systemów, Evi Nemeth, Garth Snyder, Trent R. Hein , Ben Whal. Wydanie V
149. Windows Azure. Wprowadzenie do programowania w chmurze, Zbigniew Fryźlewicz, Daniel Nikończuk
150. Windows od środka. Architektura systemu, procesy, wątki, zarządzanie pamięcią i dużo więcej, Pavel Yosifovich, Alex Ionescu, Mark E. Russinovic. Wydanie VII
151. Wyrażenia regularne od podstaw, Ben Forta
152. Wyrażenia regularne. Receptury, Jan Goyvaerts, Steven Levithan
153. Wyrażenia regularne. Wprowadzenie, Michael Fitzgerald
154. Zaprojektuj bota. Tworzenie interfejsów konwersacyjnych, Amir Shevat
155. Zrozumieć Bitcoin. Programowanie kryptowalut od podstaw, Jimmy Song