

Informatik 2017 - Hanser eBook Paket

Titel	Autor / Hrsg	Auflage	ISBN-E-Book	Sprache	ET
SQL	Adams	2., aktualisierte Auflage	978-3-446-45079-0	dt.	Sep. 16
Retrospektiven in agilen Projekten	Andresen	2., aktualisierte Auflage	978-3-446-45262-6	dt.	Feb. 17
Agiles Coaching	Andresen		978-3-446-45264-0	dt.	Dez. 17
Agile Testing	Baumgartner/Klonk/Pichler/Seidl/Tanczos	2. überarbeitete und erweiterte Auflage	978-3-446-45298-5	dt.	Nov. 17
Home, Smart Home	Bertko/Weber		978-3-446-45424-8	dt.	Sep. 17
Praxisbuch ISO/IEC 27001	Brenner/Felde/Hommel/Metzger/Reiser/Schaff	2., neu bearbeitete und erweiterte Auflage	978-3-446-45260-2	dt.	Apr. 17
Der C++-Programmierer	Breymann	5., überarbeitete Auflage	978-3-446-45386-9	dt.	Nov. 17
Access programmieren	Doberenz/Gewinnus		978-3-446-45059-2	dt.	Jun. 16
Visual C# 2017 – Grundlagen, Profiwissen und Rezepte	Doberenz/Gewinnus/Saumwebber		978-3-446-45370-8	dt.	Jan. 18
Praxishandbuch BPMN	Freund/Rücker	5., aktualisierte Auflage	978-3-446-45078-3	dt.	Nov. 16
Selbstorganisation braucht Führung	Gloger/Rösner	2. überarbeitete Auflage	978-3-446-45445-3	dt.	Okt. 17
1x1 des Software Audit	Groll/Henschel		978-3-446-44085-2	dt.	Jan. 18
Digitalisierung und Industrie 4.0 - einfach & effektiv	Hanschke		978-3-446-45299-2	dt.	Feb. 18
Mach was mit Arduino!	Jänisch/Donges		978-3-446-45258-9	dt.	Jun. 17
VMware vSphere 6.5	Joos		978-3-446-45297-8	dt.	Dez. 17
Microsoft System Center 2016 Configuration Manager	Joos		978-3-446-45249-7	dt.	Feb. 18
Einführung in Python 3	Klein	3., überarbeitete Auflage	978-3-446-45387-6	dt.	Nov. 17
Visual Storytelling im Business	Kleine Wieskamp		978-3-446-45391-3	dt.	Jan. 18
Virtual Reality-Spiele entwickeln mit Unity 3D	Korgel		978-3-446-45372-2	dt.	Dez. 17
Cross-Plattform-Apps mit Xamarin entwickeln	Krämer		978-3-446-45366-1	dt.	Feb. 18
Kanban in der IT	Leopold/Kaltenacker	3., überarbeitete Auflage	978-3-446-45371-5	dt.	Jan. 18

Informatik 2017 - Hanser eBook Paket

C++	Louis	2. Auflage	978-3-446-45388-3	dt.	Jan. 18
Android	Louis/Müller	2. Auflage	978-3-446-45112-4	dt.	Sep. 16
Java	Louis/Müller	2. Auflage	978-3-446-45362-3	dt.	Jan. 18
Der agile Festpreis	Opelt/Gloger/Pfarl/Mittermayr	3., überarbeitete Auflage	978-3-446-45446-0	dt.	Nov. 17
Grundkurs Programmieren in Java	Ratz/Scheffler/Seese/Wiesenberger	8., überarbeitete Auflage	978-3-446-45384-5	dt.	Jul. 18
Spiele entwickeln mit Unreal Engine 4	Richartz	2., erweiterte Auflage	978-3-446-45369-2	dt.	Nov. 17
SEO-Handbuch für die bessere Position bei Google	Schiff		978-3-446-45247-3	dt.	Mrz. 18
Raspberry Pi programmieren mit C/C++ und Bash	Schmidt		978-3-446-45349-4	dt.	Mrz. 18
IT-Providermanagement	Schneegans/Bujotzek		978-3-446-45367-8	dt.	Nov. 17
Data Warehouse Blueprints	Schnider/Jordan/Welker/Wehner		978-3-446-45111-7	dt.	Sep. 16
Windows PowerShell 5	Schwichtenberg	2., aktualisierte Auflage	978-3-446-45397-5	dt.	Nov. 17
Spiele entwickeln mit Unity 5	Seifert	3., aktualisierte und erweiterte Auflage	978-3-446-45368-5	dt.	Sep. 17
Apps für iOS 10 professionell entwickeln	Sillmann		978-3-446-45206-0	dt.	Dez. 16
Swift 3 im Detail	Sillmann		978-3-446-45253-4	dt.	Mrz. 17
Effektive Softwarearchitekturen	Starke	8., überarbeitete Auflage	978-3-446-45420-0	dt.	Nov. 17
Architektur für Websysteme	Takai		978-3-446-45248-0	dt.	Sep. 17