

အမှာစာ	၄
ပရိုဂရမ်မင်းမင်း Programming	၅
ပရိုဂရမ်ရေးသားခြင်းအတွက် စိန်ခေါ်နေသော မေးခွန်းများ	၆
စံပြပရိုဂရမ်မာလမ်းညွှန်	၂၁
ကုဒ်ရေးသားခြင်းဆိုင်ရာ စံ သတ်မှတ်ချက်များ	၂၈
ပိုင်သွန် သို့မဟုတ် ရိုးရှင်းမှု၏စွမ်းအား	၃၈
ဆော့ဖ်ဝဲအင်ဂျင်နီယာရေး Software Engineering	၄၅
ဆော့ဖ်ဝဲလုပ်ငန်းခွင်ဆိုင်ရာ ရာထူး ကဏ္ဍ နှင့် လုပ်ငန်းတာဝန်များ	၄၆
ဆော့ဖ်ဝဲအင်ဂျင်နီယာလုပ်ငန်းခွင် လက်တွေ့ပြဿနာများ	၅၅
ဆော့ဖ်ဝဲရေးသားခြင်းနှင့် စီမံခန့်ခွဲခြင်း	၆၁
ဆော့ဖ်ဝဲ ကုန်ကျစရိတ် ခန့်မှန်းတွက်ချက်ခြင်း	၆၇
ဆော့ဖ်ဝဲ ၏ ဆင့်ကဲဖြစ်စဉ်များ	၇၅
အရည်အသွေးမြင့် ဆော့ဖ်ဝဲအင်ဂျင်နီယာ	၈၅
တန်ဖိုးကြီးမား ဆော့ဖ်ဝဲအမှားများ	၉၈
ဖြစ်ရပ်မှန် ဟက်ကာ ပုံပြင်များ	၁၀၈
ဟက်ကာ ပရိုဂရမ်မာ နှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်ခံတပ်	၁၁၇

ကွန်ပျူတာသိပ္ပံ Computer Science	၁၂၉
Alan Turing သို့မဟုတ် ကွန်ပျူတာသိပ္ပံပညာရပ်၏ဖခင်ကြီး	၁၃၀
ကွန်ပျူတာသိပ္ပံ နှင့် ကိုင်းကွဲပညာရပ်များ	၁၃၉
ကွန်ပျူတာသိပ္ပံ ဖြစ်နိုင်ခြေသီအိုရီ နှင့် ကျပန်းဖြစ်စဉ်	၁၅၀
ကွန်ပျူတာသိပ္ပံ ကိန်းသီအိုရီနှင့် ဝှက်စာပညာ	၁၆၃
အချက်အလက်သိပ္ပံပညာ	၁၈၆
အိုင်တီ၊ အိုင်စီတီ နှင့် အိုင်အိုတီ	၁၉၆
ကွမ်တမ်ကွန်ပျူတာ (သို့မဟုတ်) အနာဂတ်ကွန်ပျူတာ	၂၀၁
သင်္ချာ Math	၂၀၉
သင်္ချာ သို့မဟုတ် အရာရာတိုင်းအတွက်ပညာ	၂၁၀
နေ့စဉ်ဘဝထဲမှ ရိုးရှင်းသော သင်္ချာများ	၂၂၆
ဝှက်စာစနစ်တို့အား ကိန်းသီအိုရီဖြင့် ချဉ်းကပ်ခြင်း	၂၄၃