# JavaScript. Programowanie obiektowe

## Stoyan Stefanov

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
**"JavaScript. Programowanie obiektowe"**

Jest to lista błędów znalezionych po opublikowaniu książki, zgłoszonych i zaakceptowanych przez naszą redakcję. Pragniemy, aby nasze publikacje były wiarygodne i spełniały Twoje oczekiwania. Zapoznaj się z poniższą listą. Jeśli masz dodatkowe zastrzeżenia, możesz je zgłosić pod adresem https://helion.pl/user/erraty

| Strona | Linia | Jest | Powi |
|---|---|---|---|
| 32 | 10 | Przy pomocy klawisza góra () i dół () można (...) | Przy pomocy klawisz góra (↑) i dół (------ można (...) |
| 39 | 15 | >>> 1 | >>> a |
| 39 | 27 | >>> 1 | >>> a |
| 39 | 8 | >>> 1 | >>> a |
| 39 | Postdekrementacja - przykład | >>> var a = 123;var b = a--; <br />>>>> b <br />122 <br />>>>> 1 <br />124 | >>> var a = 123;va b = a--; <br />>>>> b <br />123 <br />>>>> a <br />122 |
| 48 | Tabela - przykład Unicode | " " | "Стоян" |
| 50 | 11 | OR (!!) | OR (\|\|) |
| 58 | 17 | >>> var a = [1, 2, | >>> var a = [1, 2, 3 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 69 | 29--34 | var a = [.´a´, ´b´, ´c´, ´x´, ´y´, ´z´];<br />var result = ´\n´;<br />for (var i in a) {<br /> wynik += ´indeks: ´ + i + ´, wartość: ´ + a[i] + ´\n´;<br />} | var a = [´a´, ´b´, ´c´, ´x´, ´y´, ´z´];<br />var result = ´\n´;<br />for (var i in a) {<br /> result += ´indeks: ´ +i+ ´, wartość: ´ +a[i]+ ´\n´;<br />} |
| 86 | 22 | >>> for (var i = 0; i < 3; i++) {myarr[i] = addOne(myarr[i]);} | >>> for (var i = 0; i < 3; i++) {myarr[i] = dodajJeden(myarr[i]);} |
| 87 | 8 | >>> myarr = multiplyByTwo(1, 2, 3, function(a){return a+2}); | >>> myarr = pomnozRazyDwa(1, 2, 3, function(a){return a+2}); |
| 91 | 19 | Wewnątrz f() widoczna jest zmienna a, ale nie zmienna b. | Na zewnątrz f() widoczna jest zmienna a, ale nie zmienna b |
| 93 | 1 | [brakuje pierwszego wiersza] | >>> delete f2; |
| 106 | 17 | ."Żoław" | "Żółw" |
| 107 | 7 od dołu | ´Ninja´ | ´Ninja´, |
| 125 | 26 | Możesz wywołać metodę mow(), która sięga do this.name | Możesz wywołać metodę mow(), która sięga do this.imie |
| 125 | 28 | >>> some_obj.say(´stary´); | >>> obiekt.mow(´stary´); |
| 125 | 31 | >>> mój_obiekt = {imie: ´Programistyczny guru´}; | >>> moj_obiekt = {imie: ´Programistyczny guru´}; |
| 126 | 1 | >>> obiekt.mow.call(mój_obiekt, ´stary´); | >>> obiekt.mow.call(moj_obiekt, ´stary´); |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 126 | 14 | obiekt.metoda.call(mój_obiekt, ´a´, ´b´, ´c´); | obiekt.metoda.call(moj_o ´a´, ´b´, ´c´); |
| 126 | 16 | obiekt.metoda.apply(mój obiekt, [stary´]); | obiekt.metoda.apply(moj_ [´stary´]); |
| 126 | 5 | wszystkie referencje do wartości this wskazywały mój_obiekt | wszystkie referencje do wartości this wskazywały moj_obie |
| 126 | 5 | Dzięki temu this.name | Dzięki temu this.imi |
| 126 | 8 | obiekt.metoda.call(mój_obiekt, ´a´, ´b´, ´c´); | obiekt.metoda.call(moj_o ´a´, ´b´, ´c´); |
| 127 | 13 | którym następuje pusty nawias powodujący | którym następuje kolejny nawias powodujący |
| 132 | 5 od dołu | indexof() | indexOf() |
| 138 | 3 od dołu | get() (ustawiające wartość atrybutu) lub set() (pobierające wartość) | get() (pobierające wartość) lub set() (ustawiające wartoś atrybutu) |
| 141 | 21 | Kropka (.) oznacza dowolny znak. | Kropka (.) oznacza dowolny znak. Gwiazdka (*) oznacz "zero lub więcej". |
| 156 | 24 | function Gadget(name, color) { | function Gadget(nazwa, kolor) |
| 174 | 10 | jako new Shape() | jako new Figura() |
| 174 | 11 | instancji Shape() | instancji Figura() |
| 178 | 27 | Figura.prototype.name | Figura.prototype.nazw |
| 180 | 2 | s.name | s.nazwa |
| 180 | 25 | this.name | this.nazwa |
| 180 | 36 | Figura2D.prototype.name | Figura2D.prototype.na |
| 181 | 12 | Trójkąt.prototype.name | Trójkąt.prototype.naz |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 188 | 7 | c[i] = (p[i].constructor === Array) ? .[] : {} | c[i] = (p[i].construct === Array) ? [] : { |
| 191 | 14 | objectPlus(triangle, {bok: 4, wysokość: 4, nazwa: | objectPlus(trójkąt, {bok: 4, wysokość: 4 nazwa: |
| 191 | 6 | objectPlus(triangle, {bok: 4, wysokość: 4}); | objectPlus(trójkąt, {bok: 4, wysokość: 4 |
| 192 | 2 | var n = {}, stuff, j = 0 | var n = {}, dodatki, = 0 |
| 208 | 20 | obiektowego modelu przeglądarki (DOM) | obiektowego modelu przeglądarki (BOM) |
| 214 | 20 | odczytać głębie koloru (jakoś wyświetlania kolorów) monitora. | odczytać głębie kolo (jakość wyświetlani kolorów) monitora. |
| 216 | 27 | "Kliknięcie OK zwraca true, a" + lista wypunktowana następnej stronie | Kliknięcie OK zwrac true, a kliknięcie Anuluj lub zamknięc okna za pomocą krzyżyka w prawym górnym rogu albo klawisza ESC, zwrac false. |
| 230 | 11, 16, 17 | walkDOM(n.firstChild) walkDOM(document.documentElement) walkDOM(document.body) | spacerDOM(n.firstChil spacerDOM(document.docume spacerDOM(document.b |
| 249 | 24 | .var target | var target |
| 252 | 4 | , a Twój kod (i użytkownika) | , a Twój kod (i użytkownik) |
| 256 | 8 | Funkcje, która mają | Funkcje, które maja |
| 276 | 20 | zwrócą pierwotną tę instancję | zwrócą pierwotną instancję |
| 320 | 17 | >>"regularne".match(/r./g); <br />["re"] | >>"regularne".match(/r <br />["re","rn"] <br /> |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 321 | | {?:wzorzec} | (?:wzorzec) |
| 321 | | {wzorzec} Wzorzec otoczony nawiasami klamrowymi zostanie[...] | (wzorzec) Wzorzec otoczony nawiasam zostanie[...] |

Poniżej znajduje się lista błędów znalezionych przez czytelników, ale jeszcze nie potwierdzonych przez Redakcję:

| Strona | Linia | Jest | Powinno |
|---|---|---|---|
| **92** | **19** | **>>> function f1(){var a = 1; f2();}** | **>>> function f1(){var a = 1; return f2();}** |
| **182** | **4** | **extend(Trójkat, Figura);** | **extend(Trojkat, Figura2D);** |