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--; >>>> b 122 >>>> 1 124	>>> var a = 123;va b = a--; >>>> b 123 >>>> a 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´];
		var result = ´\n´;
		for (var i in a) {
		 wynik += ´indeks: ´ + i + ´, wartość: ´ + a[i] + ´\n´;
		}
			var a = [´a´, ´b´, ´c´, ´x´, ´y´, ´z´];
			var result = ´\n´;
			for (var i in a) {
			 result += ´indeks: ´ +i+ ´, wartość: ´ +a[i]+ ´\n´;
			}

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); ["re"]	>>"regularne".match(/r ["re","rn"]

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);**