

Myślenie obiektowe w programowaniu. Wydanie III

Matt Weisfeld

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
"Myślenie obiektowe w programowaniu. Wydanie III"

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	Powinno
24	23	dodanych w obiekcie Math. ...	do danych w obiekcie Math. ...
25	Ostanie dwa wiersze	Dotychczas opisywałem różnice między podejściem do programowania proceduralnym a obiektowym.	Dotychczas opisywałem różnice między podejściem do programowania proceduralnego a obiektowego. lub Dotychczas opisywałem różnice między proceduralnym a obiektowym podejściem do programowania.
28	2	public String Name	public String name
37	15	SquareValue =calculateSquare(value);	squareValue = calculateSquare(value);

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

Strona	Linia	Jest	Powinno

24	25	dodanych	do danych
27	8	procedury, funkcje i podprocedury	procedury, funkcje i podprogramy

34	4, 6	String = p.setName("Joe");
		...
		String = p.getName();
			name = p.setName("Joe");
			...
			name = p.getName();

159	6	Aplikacja testowa TestShape utworzy trzy klasy: Circle , Rectangle oraz Star.	Aplikacja testowa TestShape utworzy trzy obiekty typu: Circle , Rectangle oraz Star.
304	4	Nie został użyty konstruktor. Do tworzenie egzemplarza została użyta klasa getIstance().	Nie został użyty konstruktor. Do tworzenie egzemplarza została użyta metoda getIstance().