



# 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	Ostatnie dwa wiersze	Dotychczas opisywałem różnice między podejściem do programowania proceduralnym a obiektywnym.	Dotychczas opisywałem różnice między podejściem do programowania proceduralnego a obiektywnego. lub Dotychczas opisywałem różnice między proceduralnym a obiektywnym 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	<b>dodanych</b>	<b>do danych</b>
27	8	<b>procedury, funkcje i podprocedury</b>	<b>procedury, funkcje i podprogramy</b>
34	4, 6	<b>String = p.setName("Joe"); &lt;br /&gt;... &lt;br /&gt;String = p.getName();</b>	<b>name = p.setName("Joe"); &lt;br /&gt;... &lt;br /&gt;name = p.getName();</b>
159	6	<b>Aplikacja testowa TestShape utworzy trzy klasy: Circle , Rectangle oraz Star.</b>	<b>Aplikacja testowa TestShape utworzy trzy obiekty typu: Circle , Rectangle oraz Star.</b>
304	4	<b>Nie został użyty konstruktor. Do tworzenie egzemplarza została użyta klasa getIstance().</b>	<b>Nie został użyty konstruktor. Do tworzenie egzemplarza została użyta metoda getIstance().</b>