



# Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty. Tom 2

Mark DeLoura

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

## "Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty. Tom 2"

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
72	11 od dołu	<code>dtiClass CRootClass::Type( &amp;quot;CRootClass, NULL )</code>	<code>dtiClass CRootClass::Type( &amp;quot;CRootClass&amp;quot; NULL )</code>
76	1 od dołu	<code>CChildClass:Srrialize</code>	<code>CChildClass:Serialize</code>
76	15	<code>void Serialize( CdtiBin&amp; ObjStore )</code>	<code>void CRootClass::Serialize( CdtiBin&amp; ObjStore )</code>
82	13	<code>Property* test_value_property property_set.Lookup("test_value")</code>	<code>Property* test_value_property = property_set.Lookup("test_value")</code>
88	5 od dołu	<code>virtual bool HandleInteractions( Entity target ) = 0</code>	<code>virtual bool HandleInteractions( Entity target ) = 0</code>
92	16	<code>case SCARED_GHOST: ptr = new Ghost( SCAREDGHOST ); break;</code>	<code>case ACTIVE_GHOST: ptr = new Ghost( ACTIVEGHOST); break;</code>
116	4	<code>task_waheup_event = CreateEvent()</code>	<code>task_wakeup_event = CreateEvent()</code>