


# Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty. Tom 3

**Dante Treglia**

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
**"Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty. Tom 3"**

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 |
|---|---|---|---|
| 413 | 12. od dołu | krawędź z rysunku 4.5.2a | krawędź z rysunku 4.5.2c |
| 413 | 4. od dołu | rysunek 4.5.2c | rysunek 4.5.2b |
| 413 | 9. od dołu | Rysunek 4.5.2b | Rysunek 4.5.2a |
| 414 | 11. od góry (opis rysunku 4.5.2) | (B) Pasek z indeksem wierzchołków | (A) Pasek z indeksem wierzhołków |
| 414 | 19. od góry (opis rysunku 4.5.2) | (C) Przypadek, w którym zmieniamy | (B) Przypadek, w którym zmieniamy |
| 414 | 4. od góry (opis rysunku 4.5.2) | (A) Pasek z indeksem wierzchołków | (C) Pasek z indeksem wierzchołków |