

Programowanie gier. Kompendium

Bruno Miguel Teixeira de Sousa

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
"Programowanie gier. Kompendium"

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
0	CD-ROM	brak części przykładów do rozdziałów 1-13	przykłady do rozdziałów 1-13
57	Tabela 2.4	1. Zakres ;; ... 3. jednoargumentowe odejmowanie + jednoargumentowe dodawanie - ... 5. mnożenie 8	1. Zakres :: ... 3. jednoargumentowe odejmowanie - jednoargumentowe dodawanie + ... 5. mnożenie *
159	5	Rysunek 6.6 przedstawia ostateczny wygląd klasy Pies i Kot, dziedziczonych po klasie Ssak.	Rysunek 6.6 przedstawia ostateczny wygląd klasy Krowa i Kot, dziedziczonych po klasie Ssak.
219	15 wiersz listingu 8.1	while ((TypedLetter != ´q´) || (TypedLetter != ´Q´))	while ((TypedLetter != ´q´) && (TypedLetter != ´Q´))

250	14	PobierzSkladnik (unsigned long dwElement);	short PobierzSkladnik (unsigned long dwElement);
250	22	short PobierzSkladnik (unsigned log dwElement)	short PobierzSkladnik (unsigned long dwElement)
274	9. od dołu	Enum	enum
284	tabela 11.1.	SW_SHOWMAXIMIZED SW_SHOWMINIMIZED	SW_SHOWMINIMIZED SW_SHOWMAXIMIZED
295	38	37:	37: }:
297	13.	Aplikacja może mieć być uruchomiona	Aplikacja może być uruchomiona
297	9. od dołu	nie używamy już także nShowCmd z WimnMain	nie używamy już także nShowCmd z WinMain
325	11.	pozwala na wybrani	pozwala na wybranie

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

Strona	Linia	Jest	Powinno
46	**5**	**std::in jest podobny do std::out,**	**std::cin jest podobny do std::cout,**
733	**4**	**7. Wskaźnik wskazuje element piąty.**	**7. Wskaźnik wskazuje element szósty.**