



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	<pre>while ((TypedLetter != 'q') (TypedLetter != 'Q'))</pre>	<pre>while ((TypedLetter != 'q') && (TypedLetter != 'Q'))</pre>

250	14	PobierzSkladnik (unsigned long dwElement);;	short PobierzSkladnik (unsigned long dwElement);;
250	22	short PobierzSkladnik (unsigned long 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 WinMain	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.