



Tworzenie gier 2D i 3D w języku Turbo Pascal

Piotr Besta

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

"Tworzenie gier 2D i 3D w języku Turbo Pascal"

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://ebookpoint.pl/user/erraty>

Strona	Linia	Jest	Powinno
21	30	Pętla malująca 3 000 linii.	Pętla malująca 300 linii.
114	wiersz 13 od dołu	$0 / 320 = 0$ i reszta z dzielenia wynosi 255	$255 / 320 = 0$ i reszta z dzielenia wynosi 255
114	wiersz 9 od dołu	$0 / 320 = 3$ i reszta z dzielenia wynosi 127	$1087 / 320 = 3$ i reszta z dzielenia wynosi 127
126	7 od dołu	(22)	(2 ²)

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

Strona	Linia	Jest	Powinno
36	Tabela 1.1	FALSE or FALSE = TRUE	FALSE or FALSE = FALSE

126

7

**że liczba 320 nie
jest
wielokrotnością
liczby dwa**

**że liczba 320 nie
jest potęgą liczby
dwa**