



# 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 <sup>2</sup> )

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

Strona	Linia	Jest	Powinno
36	Tabela 1.1	<b>FALSE or FALSE = TRUE</b>	<b>FALSE or FALSE = FALSE</b>

**126**

**7**

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

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