

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**