

Android. Programowanie gier na tablety

Jeremy Kerfs

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
"Android. Programowanie gier na tablety"

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
44	22	konstruktora	metody onCreate()
47		Oto lista najważniejszych metod ...	Oto lista najważniejszych składowych klasy ..
73	linia 10	nową funkcję	nową metodę
79	5	Podkatalog nazwijmy res	Podkatalog nazwijmy raw
99	Listing 5.3	charactersprite	character
99	Listing 5.3	spritecharacter	character
100	Listing 5.4	InputObjectinput	InputObject
100	Listing 5.4	spritecharacter	character
100	Listing 5.4	charactersprite	character

102	Listing 5.5	public int	public static int
103	Listing 5.9	public int	public static int
116	Listing 6.2	Canvas c	Canvas canvas
116	Listing 6.2	holder.unlockCanvasAndPost(c);	holder.unlockCanvasAndPost(canvas);

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

Strona	Linia	Jest	Powinno
131	**12**	**w funkcji onState()**	**w metodzie onStart()**