



Flash MX 2004 ActionScript. Ćwiczenia praktyczne

Daniel Bargieł

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

"Flash MX 2004 ActionScript. Ćwiczenia praktyczne"

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
--------	-------	------	---------

16	Listing 1.2	<pre> onClipEvent(mouseDown) if (hitTest(_root._xmouse, _root._ymouse, true)) startDrag(); </pre>	<pre> onClipEvent(mouseDown) if (hitTest(_root._xmouse, _root._ymouse, true)) this.startDrag(); </pre>
19	komentarz do listing 1.5	<p>Funkcja gotoAndPlay() przenosi wykonywanie animacji do wskazanej klatki, po czym wznawia jej odtwarzanie. Funkcją o przeciwnym działaniu jest gotoAndPlay(), która po przeniesieniu animacji do wskazanej klatki wznawia jej odtwarzanie.</p>	<p>Funkcja gotoAndPlay() przenosi wykonywanie animacji do wskazanej klatki, po czym wznawia jej odtwarzanie. Funkcją o przeciwnym działaniu jest gotoAndStop(), która po przeniesieniu animacji do wskazanej klatki zatrzymuje jej odtwarzanie.</p>

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

Strona	Linia	Jest	Powinno
45	11	<pre>class moja_klasa { //prywatna wlasciwosc klasy private var statusObiektu:String; //Konstruktor klasy public function moja_klasa():Void { trace('Start'); }</pre>	<pre>class moja_klasa { //prywatna wlasciwosc klasy private var statusObiektu:String; //Konstruktor klasy public function moja_klasa() { trace('Start'); }</pre>
54	1	<p>Błąd w ćwiczeniu 3.4.</p> <p>W pliku dla użytkownika brakuje nazw dynamicznych pól tekstowych (rok, miesiąc, dzień itd.)</p>	<p>Poprawnie działa przykład 3.4 gotowy i tam znajdują się już te nazwy pól.</p>