



Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty. Tom 2

Mark DeLoura

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

"Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty. Tom 2"

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
72	11 od dołu	<pre>dtiClass CRootClass::Type(&quot;CRootClass, NULL)</pre>	<pre>dtiClass CRootClass::Type(&quot;CRootClass&quot; , NULL)</pre>
76	1 od dołu	<pre>CChildClass:Srrialize</pre>	<pre>CChildClass:Serialize</pre>
76	15	<pre>void Serialize(CdtiBin& ObjStore)</pre>	<pre>void CRootClass::Serialize(CdtiBin& ObjStore)</pre>
82	13	<pre>Property* test_value_property property_set.Lookup("test_value")</pre>	<pre>Property* test_value_property = property_set.Lookup("test_value")</pre>
88	5 od dołu	<pre>virtual bool HandleInteractions(Entity target) = 0</pre>	<pre>virtual bool HandleInteractions(Entity target) = 0</pre>
92	16	<pre>case SCARED_GHOST: ptr = new Ghost(SCAREDGHOST); break;</pre>	<pre>case ACTIVE_GHOST: ptr = new Ghost(ACTIVEGHOST); break;</pre>

116	4	task_waheup_event = CreateEvent)	task_wakeup_event = CreateEvent(
-----	---	-------------------------------------	-------------------------------------