



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(|
|-----|---|-------------------------------------|-------------------------------------|