

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	dtiClass CRootClass::Type&#040 &quotCRootClass, NULL &#041	dtiClass CRootClass::Type&#040 &quotCRootClass&quot, NULL &#041
76	1 od dołu	CChildClass:Srrialize	CChildClass:Serialize
76	15	void Serialize&#040 CdtiBin& ObjStore &#041	void CRootClass::Serialize&#040 CdtiBin& ObjStore &#041
82	13	Property* test_value_property property_set.Lookup("test_value")	Property* test_value_property = property_set.Lookup("test_value")
88	5 od dołu	virtual bool HandleInteractions&#041 Entity target &#041 = 0	virtual bool HandleInteractions&#040 Entity target &#041 = 0
92	16	case SCARED_GHOST: ptr = new Ghost(SCAREDGHOST); break;	case ACTIVE_GHOST: ptr = new Ghost(ACTIVEGHOST); break;

116	4	task_waheup_event = CreateEvent)	task_wakeup_event = CreateEvent(