



# Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty. Tom 3

**Dante Treglia**

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

## **"Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty. Tom 3"**

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>

<b>Strona</b>	<b>Linia</b>	<b>Jest</b>	<b>Powinno</b>
413	12. od dołu	krawędź z rysunku 4.5.2a	krawędź z rysunku 4.5.2c
413	4. od dołu	rysunek 4.5.2c	rysunek 4.5.2b
413	9. od dołu	Rysunek 4.5.2b	Rysunek 4.5.2a
414	11. od góry (opis rysunku 4.5.2)	(B) Pasek z indeksem wierzchołków	(A) Pasek z indeksem wierzchołków
414	19. od góry (opis rysunku 4.5.2)	(C) Przypadek, w którym zmieniamy	(B) Przypadek, w którym zmieniamy

414	4. odgóry (opis rysunku 4.5.2)	(A) Pasek z indeksem wierzchołków	(C) Pasek z indeksem wierzchołków
-----	---	--------------------------------------	--------------------------------------