

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

Strona	Linia	Jest	Powinno
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 wierzhołków
414	19. od góry (opis rysunku 4.5.2)	(C) Przypadek, w którym zmieniamy	(B) Przypadek, w którym zmieniamy
414	4. od góry (opis rysunku 4.5.2)	(A) Pasek z indeksem wierzchołków	(C) Pasek z indeksem wierzchołków