

Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty. Tom 1

Mark DeLoura

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
"Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty. Tom 1"

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
63	wiersz 5 od góry	Nastepny fragment kodu tworzy wektor (obiekt) v i wywołuje...	Nastepny fragment kodu tworzy wektor (obiekt) c i wywołuje...
350	30	Jeśli jesteś elektronikiem, zapewne od razu zauważysz podobieństwo tego neuronu do tranzystora TTL lub MOSFET.	Jeśli jesteś elektronikiem, zapewne od razu zauważysz podobieństwo tego neuronu do tranzystora bipolarnego lub MOSFET.
406	18	((x0+x1+x2)/2, (y0+y1+y2)/2)	((x0+x1+x2)/3, (y0+y1+y2)/3)
422	~6 (przedstawiono działanie)	D=(Vlp%Nl)/((Vlp%Nl)+(Vtp%Nt))	D=(Vlp%Nl)/((Vlp%Nl)+(Vtp%Nt))
423	16. od dołu	3. Zwraca 0, gdy P znajduje się na końcowej płaszczyźnie	3. Zwraca 1, gdy P znajduje się na końcowej płaszczyźnie

497	opis rysunku 4.16.6	losowe linie dzielace kwadrat losowe linie dzielace kwadrat	losowe linie dzielace kwadrat