

Python zorientowany obiektowo. Programowanie gier i graficznych interfejsów użytkownika

Irv Kalb

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
"Python zorientowany obiektowo. Programowanie gier i graficznych interfejsów użytkownika"

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
0		´Następna karta to:´, nextCardRank nextCardSuit)	´Następna karta to:´, nextCardRank, nextCardSuit)
28	10	currentCardRank + currentCardSuit + ´? (wpisz w lub m: ´)	currentCardRank + currentCardSuit + ´? (wpisz w lub m): ´)
47	ostatnia linijka pierwszego akapitu tekstu	Przełącznik po dostarczeniu z fabryki znajduje się w pozycji „wyłączony”, więc początkowo zmiennej switchIsOn przypisujmy wartość True.	Przełącznik po dostarczeniu z fabryki znajduje się w pozycji „wyłączony”, więc początkowo zmiennej switchIsOn przypisujemy wartość False.