

Tworzenie izometrycznych gier społecznościowych w HTML5, CSS3 i JavaScript

Mario Andres Pagella

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
"Tworzenie izometrycznych gier społecznościowych w HTML5, CSS3 i JavaScript"

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
9	Akapit "Kod przykładów"	ftp://ftp.helion.pl/przyklady/twoizo.zip	ftp://ftp.helion.pl/przyklady/twoizo.zip