



# Wprowadzenie do fizyki w grach, animacjach i symulacjach Flash

Dev Ramtal, Adrian Dobre

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

## "Wprowadzenie do fizyki w grach, animacjach i symulacjach Flash"

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
46	32	$z = ++x; //$ Zwiększa wartość zmiennej $z$ o 1, a następnie przypisuje ją zmiennej $z$ .	$z = ++x; //$ Zwiększa wartość zmiennej $x$ o 1, a następnie przypisuje ją zmiennej $z$ .
130		składowa $az = g$	składowa $ay = g$
356	21	"Z zależności tych wynika, że każda z cząstek musi zostać przesunięta przed zderzeniem o odległość proporcjonalną do jej prędkości."	"Z zależności tych wynika, że każda z cząstek musi zostać przesunięta o odległość proporcjonalną do jej prędkości tuż przed zderzeniem."
380		87/bgv	
409	wzór	$m1*r + m2*r + \dots$	$m1*r1 + m2*r2 + \dots$
410	4 od dołu	Moment obrotowy	Moment bezwładności

Poniżej znajduje się lista błędów znalezionych przez czytelników, ale jeszcze nie

potwierdzonych przez Redakcję:

Strona	Linia	Jest	Powinno
117	19	<b>"Zauważ, że funkcja odpowiadająca za pobieranie danych zapisanych we właściwości xpos(...)"</b>	<b>"Zauważ, że funkcja odpowiadająca za ustawianie danych zapisanych we właściwości xpos (...)"</b>
146	4	<b>"(...) energia kinetyczna ciała w chwili poprzedzającej zderzenie z ziemią musi być równa energii kinetycznej, jaką miało (...)"</b>	<b>"(...) energia kinetyczna ciała w chwili poprzedzającej zderzenie z ziemią musi być równa energii potencjalnej, jaką miało (...)"</b>
254	13	<b>"(...) uzyskane poprzednio dla oscylatora harmonicznego po wprowadzeniu do układu drgań."</b>	<b>"(...) uzyskane poprzednio dla oscylatora harmonicznego po wprowadzeniu do układu tłumienia."</b>
484	25	<b>"(...) wyznaczymy z niego czas, za drugim uzyskamy przyspieszenie."</b>	<b>"(...) wyznaczymy z niego prędkość, za drugim uzyskamy przemieszczenie."</b>