

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 + ...	m1*r1 + m2*r2 + ...
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**	**"Zauważ, że funkcja odpowiadająca za pobieranie danych zapisanych we właściwości xpos(...)"**	**"Zauważ, że funkcja odpowiadająca za ustawianie danych zapisanych we właściwości xpos (...)"**
146	**4**	**"(...) energia kinetyczna ciała w chwili poprzedzającej zderzenie z ziemią musi być równa energii kinetycznej, jaką miało (...)"**	**"(...) energia kinetyczna ciała w chwili poprzedzającej zderzenie z ziemią musi być równa energii potencjalnej, jaką miało (...)"**
254	**13**	**"(...) uzyskane poprzednio dla oscylatora harmonicznego po wprowadzeniu do układu drgań."**	**"(...) uzyskane poprzednio dla oscylatora harmonicznego po wprowadzeniu do układu tłumienia."**
484	**25**	**"(...) wyznaczymy z niego czas, za drugim uzyskamy przyspieszenie."**	**"(...) wyznaczymy z niego prędkość, za drugim uzyskamy przemieszczenie."**