HTML5. Tworzenie gier

Jacob Seidelin

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:
"HTML5. Tworzenie gier"

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://helion.pl/user/erraty

Strona	Linia	Jest	Powinno
37	34	"(^|\\s)"”	"(^|\\s)"
38	41	dom.removeClass(screen, "active");	dom.removeClass(activeScreen, "active");
40	10	Dalej/span>	Dalej
117			117.pdf
123	15	addColorStip()	addColorStop()
126	3	ctx.scale (1 / canvas.width, 1/ canvas.height)	ctx.scale (canvas.width, canvas.height)
126	5	"Narysowanie trójkąta wypełniającego polem (...)"	"Narysowanie prostokąta wypełniającego polem (...)"
203			203.pdf
228	11	audio.canPlayType("audio/ogg codecs=´vorbis´");	audio.canPlayType("audio/ogg; codecs=´vorbis´");
282			282.pdf

341	12od dołu	"za pomocą GTML-a (...)"	"za pomocą HTML-a (...)"
389			389.pdf

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

Strona	Linia	Jest	Powinno
36	**2 linia od dołu**	**]**	**]},{**
40	**10**	**Dalej/span>**	**Dalej**
46	**15**	**60px**	**42px**
51	**17**	**#splash-screen .continue-text {**	**#splash-screen .continue {**
51	**3**	**font-size : 1.5em;**	**font-size : 1.0em;**
53	**12-15**	** <button name="game-screen">Graj</button> <button name="hiscore">Wyniki</button> <button name="about">O grze</button> <button name="exit-screen">Zamknij</button>**	** <button name="game-screen">Graj</button> <button name="hiscore">Wyniki</button> <button name="about">O grze</button> <button name="exit-screen">Zamknij</button> **
55	**17, 18**	**... bind : bind**	**removeClass : removeClass, bind : bind**
55	**44**	**element.addEventListener(event, handler, false)**	**element.addEventListener(event, handler, false);**
61	**8**	**inline-clock**	**inline-block**

254	**19**	**vec2 v2 = v0 v1; // vec2(3.5 2.0, 4.0 0.5) // = vec2(7.0, 2.0) Analogiczny błąd jest w linijce 22.**	**vec2 v2 = v0 v1; // vec2(3.5 2.0 + 4.0 0.5) // = 9**