



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	<pre>vec2 v2 = v0 v1; // vec2(3.5 2.0, 4.0 0.5) // = vec2(7.0, 2.0)</pre> <p>Analogiczny błąd jest w linijce 22.</p>	<pre>vec2 v2 = v0 v1; // vec2(3.5 2.0 + 4.0 0.5) // = 9</pre>
-----	----	--	---