



# Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty. Tom 2

**Mark DeLoura**

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

## "Perełki programowania gier. Vademecum profesjonalisty. Tom 2"

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
72	11 od dołu	dtiClass CRootClass::Type( &quot;CRootClass, NULL )	dtiClass CRootClass::Type( &quot;CRootClass&quot; NULL )
76	1 od dołu	CChildClass:Srrialize	CChildClass:Serialize
76	15	void Serialize( CdtiBin& ObjStore )	void CRootClass::Serialize( CdtiBin& ObjStore )
82	13	Property* test_value_property property_set.Lookup("test_value")	Property* test_value_property = property_set.Lookup("test_value")
88	5 od dołu	virtual bool HandleInteractions( Entity target ) = 0	virtual bool HandleInteractions( Entity target ) = 0
92	16	case SCARED_GHOST: ptr = new Ghost( SCAREDGHOST ); break;	case ACTIVE_GHOST: ptr = new Ghost( ACTIVEGHOST); break;
116	4	task_waheup_event = CreateEvent()	task_wakeup_event = CreateEvent()