



Python zorientowany obiektowo. Programowanie gier i graficznych interfejsów użytkownika

Irv Kalb

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

"Python zorientowany obiektowo. Programowanie gier i graficznych interfejsów użytkownika"

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
0		<code>'Następna karta to:', nextCardRank nextCardSuit)</code>	<code>'Następna karta to:', nextCardRank, nextCardSuit)</code>
28	10	<code>currentCardRank + currentCardSuit + '?' (wpisz w lub m: ')</code>	<code>currentCardRank + currentCardSuit + '?' (wpisz w lub m): ')</code>
47	ostatnia linijka pierwszego akapitu tekstu	Przełącznik po dostarczeniu z fabryki znajduje się w pozycji „wyłączony”, więc początkowo zmiennej <code>switchIsOn</code> przypisujemy wartość <code>True</code> .	Przełącznik po dostarczeniu z fabryki znajduje się w pozycji „wyłączony”, więc początkowo zmiennej <code>switchIsOn</code> przypisujemy wartość <code>False</code> .