



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> . |