



Wprowadzenie do fizyki w grach, animacjach i symulacjach Flash

Dev Ramtal, Adrian Dobre

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

"Wprowadzenie do fizyki w grach, animacjach i symulacjach Flash"

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
46	32	<code>z = ++x; // Zwiększa wartość zmiennej z o 1, a następnie przypisuje ją zmiennej z.</code>	<code>z = ++x; // Zwiększa wartość zmiennej x o 1, a następnie przypisuje ją zmiennej z.</code>
130		składowa $a_z = g$	składowa $a_y = g$
356	21	"Z zależności tych wynika, że każda z cząstek musi zostać przesunięta przed zderzeniem o odległość proporcjonalną do jej prędkości."	"Z zależności tych wynika, że każda z cząstek musi zostać przesunięta o odległość proporcjonalną do jej prędkości tuż przed zderzeniem."
380		87/bgv	
409	wzór	$m_1 * r + m_2 * r + \dots$	$m_1 * r_1 + m_2 * r_2 + \dots$
410	4 od dołu	Moment obrotowy	Moment bezwładności

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

Strona	Linia	Jest	Powinno
117	19	"Zauważ, że funkcja odpowiadająca za pobieranie danych zapisanych we właściwości xpos(...)"	"Zauważ, że funkcja odpowiadająca za ustawianie danych zapisanych we właściwości xpos (...)"
146	4	"(...) energia kinetyczna ciała w chwili poprzedzającej zderzenie z ziemią musi być równa energii kinetycznej, jaką miało (...)"	"(...) energia kinetyczna ciała w chwili poprzedzającej zderzenie z ziemią musi być równa energii potencjalnej, jaką miało (...)"
254	13	"(...) uzyskane poprzednio dla oscylatora harmonicznego po wprowadzeniu do układu drgań."	"(...) uzyskane poprzednio dla oscylatora harmonicznego po wprowadzeniu do układu tłumienia."
484	25	"(...) wyznaczymy z niego czas, za drugim uzyskamy przyspieszenie."	"(...) wyznaczymy z niego prędkość, za drugim uzyskamy przemieszczenie."