



Triki najlepszych programistów gier 3D. Vademecum profesjonalisty

Andre LaMothe

Drogi Czytelniku! Poniżej zamieszczona jest errata do książki:

"Triki najlepszych programistów gier 3D. Vademecum profesjonalisty"

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://ebookpoint.pl/user/erraty>

Strona	Linia	Jest	Powinno
43	11	WINNM.LIB	WINMM.LIB
97	11.	2128	2 ¹²⁸
177	11	#define WINDOWED_APP 1 // 0 - okienko, 1 - pełny ekran	#define WINDOWED_APP 1 // 0 - pełny ekran, 1 - okienko
179	ostrzeżenie, wiersz 4	które zechce	który zechce
182	11 od dołu	T3DLIB1.CPP/H, T3DLIB1.CPP/H, T3DLIB1.CPP/H	T3DLIB1.CPP/H, T3DLIB2.CPP/H, T3DLIB3.CPP/H
183	15 od dołu	T3DLIB1.CPP/H, T3DLIB1.CPP/H, T3DLIB1.CPP/H	T3DLIB1.CPP/H, T3DLIB2.CPP/H, T3DLIB3.CPP/H
368	3	przejdźmy o przykładów.	przejdźmy do przykładów.

371	Rysunek 5.34a, Po wykonaniu operacji FSUBadres32, elementszczytowy stosu: ST#040;0#041;	-14.5	-15.5
532	17	Camera_To_Perspective_...	Camera_To_Perspective_...
701	rysunek 9.14b	Wiesze od	Wiersze od
1236	8 od dołu	delete x;	delete []x;
1245	20 od dolu	free(adres);	delete[] adres;