

『ゲームプログラマになる前に覚えておきたい技術』

<正誤表>

- 3 ページ 下から 2 行目
【誤】 スターアッププロジェクト
【正】 スター~~ト~~アッププロジェクト
- 4 ページ 下から 2 行目
【補足】 NimotsuKunFinal がコンパイルできない問題について
65 ページに記載されている、環境変数設定を行ってください。
- 13 ページ 最終行
【誤】 この行の (y*width + x) は左上のマスから左に x、
【正】 この行の (y*width + x) は左上のマスから~~左~~に x、
- 23 ページ 中段ソースコード内 4 行目
【誤】 mArray(0){ //ポインタに 0 を入れるのはクセにしよう。
【正】 mArray(0), //ポインタに 0 を入れるのはクセにしよう。
- 41 ページ 3 つ目のソースとその下の本文
【誤】 01011110 or 11000000 = 01000000
というように、or の相手に 2 個以上 1 がある場合には、
【正】 01011110 ~~and~~ 11000000 = 01000000
というように、~~and~~ の相手に 2 個以上 1 がある場合には、
- 79 ページ 3 行目
【誤】 unsigend
【正】 unsig~~end~~ned
- 96 ページ のソースコード (3 箇所)
【誤】 alpha = (src & 0xff000000) >> 24;
【正】 ~~int~~ alpha = (src & 0xff000000) >> 24;
- 157 ページ enum を分ける 図
【誤】 [メニュー] [クリア] [プレイ] [メニュー]
【正】 [~~ロード~~] [クリア] [プレイ] [メニュー]
- 159 ページ ソースコード内 10 行目(空行含む)
【誤】 mMenu->updat(&childNext);
【正】 mMenu->update(~~e~~ &childNext);
- 175 ページ ソースコード内 8 行目(空行含む)
【誤】 for (unsigned i = 0; str[i] != '0'; ++i){
【正】 for (unsigned i = 0; str[i] != '~~Y~~0'; ++i){
- 177 ページ ソースコード内 7 行目(空行含む)
【誤】 for (int i = 0; str[i] != '0'; ++i){
【正】 for (int i = 0; str[i] != '~~Y~~0'; ++i){
- 202 ページ 上部のコード 最後の行
【誤】 }~~今度~~は;
【正】 };
- 260 ページ ソースコード内 下から 5 行目(空行含む)
【誤】 virtual ~~void~~ Base* update(Parent* parent) = 0;
【正】 virtual Base* update(Parent* parent) = 0;
- 261 ページ ソースコード内 5 行目
【誤】 virtual ~~void~~ Base* update(GameParent* parent) = 0;
【正】 virtual Base* update(GameParent* parent) = 0;
- 308 ページ ソースコード内
<3 行目>
【誤】 //double4 個からコンストラクト ~~j~~

【正】 //double4 個からコンストラクト

<8 行目(空行含む)>

【誤】 float m00, m01, m10, m11;

【正】 double m00, m01, m10, m11;

●308 ページ ソースコード内

<12 行目(空行含む)>

【誤】 Matrix22::Matrix22(float e00, float e01, float e10, float e11) :

【正】 Matrix22::Matrix22(double e00, double e01, double e10, double e11) :

●315 ページ ソースコード内 5~6 行目

【誤】 float u,
float v){

【正】 double u,
double v){

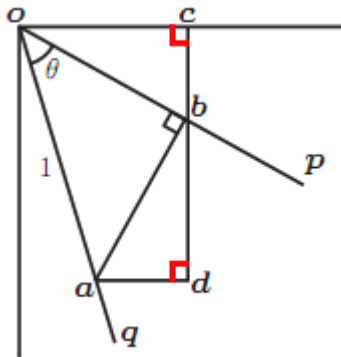
●332 ページ ソースコード内 10 行目(空行含む)

【誤】 translation1.setTranslation(Vector2(2.0, 2.0));

【正】 translation2.setTranslation(Vector2(2.0, 2.0));

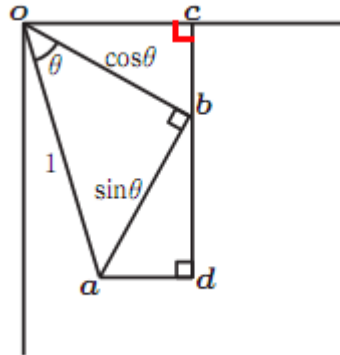
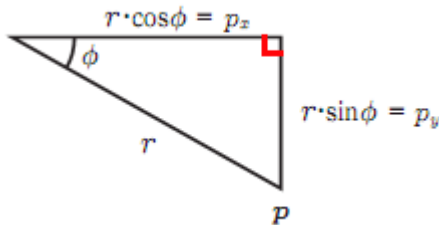
●334 ページ 図

右図のように直角マーク (赤) 入れる



●335 ページ 図

2つの図に以下のように直角マーク (赤) 入れる



●339 ページ ソースコード内 最終行

【誤】 p[i] = 0.0;

【正】 q[i] = 0.0;

●340 ページ ソースコード内 2 行目

【誤】 p[i] += a(i, j) + p[j];

【正】 q[i] += a(i, j) + p[j];

●353 ページ 中段の数式

【誤】

$$\begin{pmatrix} s_x & 0 \\ 0 & s_y \end{pmatrix} \begin{pmatrix} c & s \\ -s & c \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} cs_x & ss_x \\ -ss_y & cs_y \end{pmatrix}$$

【正】

$$\begin{pmatrix} s_x & 0 \\ 0 & s_y \end{pmatrix} \begin{pmatrix} c & -s \\ s & c \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} cs_x & -ss_x \\ ss_y & cs_y \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} c & s \\ -s & c \end{pmatrix} \begin{pmatrix} s_x & 0 \\ 0 & s_y \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} cs_x & ss_y \\ -ss_x & cs_y \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} c & -s \\ s & c \end{pmatrix} \begin{pmatrix} s_x & 0 \\ 0 & s_y \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} cs_x & -ss_y \\ ss_x & cs_y \end{pmatrix}$$

●354 ページ ソースコード内 6 行目

【誤】 void Matrix23::rotate(float angle){

【正】 void Matrix23::rotate(double angle){

●386 ページ ソースコード内 11~13 行目

【誤】 float m00, m01, m02, m03;
float m10, m11, m12, m13;
float m20, m21, m22, m23;
【正】 double m00, m01, m02, m03;
double m10, m11, m12, m13;
double m20, m21, m22, m23;

●386 ページ ソースコード内 最終行

【誤】 (const Vector2& v){
【正】 (const Vector3& v){

●387 ページ ソースコード内 2 行目

【誤】 m01 = m10 = m02 = m20 = m12 = m21 = 0.f;
【正】 m01 = m10 = m02 = m20 = m12 = m21 = m03 = m13 = m23 = 0.f;

●387 ページ ソースコード内 5~6 行目

【誤】 float tx = in.x;
float ty = in.y
【正】 double tx = in.x;
double ty = in.y

●387 ページ ソースコード内 12 行目

【誤】 float tx, ty, tz;
【正】 double tx, ty, tz;

●393 ページ 1 番目の図

【誤】 t(0, 1, 0)
【正】 t(0, 0, 1)

●414 ページ 2 つ目のソース 下から 2 行目

【誤】 pvm.multiply(p4[i], p[i]);
【正】 pvwm.multiply(p4[i], p[i]);

●423 ページ 14.9 5 行目

【誤】 範囲は 0 から 1677 万くらい(正確には 16777216。2 の 24 乗)だ。
【正】 範囲は 0 から 1677 万くらい(正確には 16777215。2 の 24 乗-1)だ。

●475 ページ ソースコード内 7 行目(空行含む)

【誤】 vecotr< Element* >
【正】 vector< Element* >

●499 ページ 本文 下から 7 行目

【誤】 数字の順番は、3、1、4、0、2、5、6
【正】 数字の順番は、3、1、4、0、5、2、6

●512 ページ ソースコード内 3 行目

【誤】 std::ramdom_shuffle
【正】 std::random_shuffle

●553 ページ 2 個目の数式

【誤】
$$\begin{pmatrix} n_x \\ n_y \\ n_z \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} d_y e_z - e_y d_z \\ d_z e_x - e_z d_x \\ d_x e_y - e_x d_z \end{pmatrix}$$
 【正】
$$\begin{pmatrix} n_x \\ n_y \\ n_z \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} d_y e_z - e_y d_z \\ d_z e_x - e_z d_x \\ d_x e_y - e_x d_y \end{pmatrix}$$

●555 ページ 1 個目の数式

【誤】 $\mathbf{p} = \mathbf{c} + u\mathbf{d} + v\mathbf{f}$
【正】 $\mathbf{p} = \mathbf{c} + u\mathbf{d} + v\mathbf{e}$

●558 ページ

一番上の数式を以下のものに修正

$$(|\mathbf{d}||\mathbf{e}|\cos\theta)^2 = (|\mathbf{e}||\mathbf{e}|\cos 0)(|\mathbf{d}||\mathbf{d}|\cos 0)$$

●597 ページ 1 個目のソース内 下から 3~1 行目

【誤】 floatColor.x = lightColor.x * diffuseColor.x * cosine;
floatColor.y = lightColor.y * diffuseColor.y * cosine;
floatColor.z = lightColor.z * diffuseColor.z * cosine;

【正】 color.x = lightColor.x * diffuseColor.x * cosine;
color.y = lightColor.y * diffuseColor.y * cosine;
color.z = lightColor.z * diffuseColor.z * cosine;

●616 ページ ソースコード内 3 行目

【誤】 (unPosition); //太陽系の位置

【正】 (sunPosition); //太陽系の位置

●629 ページ 本文 下から 9 行目(空行含む)

【誤】 「走るアニメーション」というのは、

【正】 「走るアニメーション」というのは、

●641 ページ 本文 下から 2 行目

【誤】 例えば $x=x_0$ で $x=x_0$ 、 $x=x_1$ で $x=x_1$ だったとした時に、傾きは、

【正】 例えば $x=x_0$ で $y=y_0$ 、 $x=x_1$ で $y=y_1$ だったとした時に、傾きは、

●676 ページ 下段 ソースコード内 9 行目(空行含む)

【誤】 boxSize *= 1.0 / static_cast< float >(mDivision);

【正】 boxSize *= 1.0 / static_cast< double >(mDivision);

●677 ページ ソースコード内 2 行目

【誤】 obj[i].mPosition.x

【正】 obj[i].mPosition

●677 ページ ソースコード内 7 行目

【誤】 int boxY = static_cast< int >(t.x);

【正】 int boxY = static_cast< int >(t.y);

●718 ページ 3 つめのソースコード内 1 行目

【誤】 <(1)e(1)r

【正】 <(1)V(1)e(1)r

●719 ページ 本文 下から 8 行目

【誤】 メモリに入りきらない

【正】 メモリに入 **り** きらない

●778 ページ 25.11 4~5 行目

【誤】 コードな相当ややこしい

【正】 コード **は** 相当ややこしい

●827 ページ ソースコード内

<9 行目>

【誤】 return ip + 4;

【正】 return p + 8;

<11,12 行目>

【誤】 char* p = static_cast< char* >(voidP - 8);

int* ip = static_cast< int* >(p - 8);

【正】 char* p = static_cast< char* >(voidP) - 8;

int* ip = static_cast< int* >(p);

<本書サポートサイト>

<http://www.shuwasystem.co.jp/support/7980html/2118.html>

<秀和システム>

<http://www.shuwasystem.co.jp/>