

『コピペではじめる iPhone ゲームプログラミング』

<正誤表>

●30 ページ 下から 2 行目と 4 行目

【誤】 chapter4_compiete

【正】 **Kopipe-Chapter2(完成)**

●179~180 ページ 「InitialScene.m (変更後)」

【訂正】 コードに誤りがありました。正しくは以下の赤字の部分が追加になります。

// 保存されたランクを取得、画面上に表示

```
CCLabelTTF *rankLabel;
```

```
int rank = [[SavedDataHandler sharedSavedDataHandler] getRank];
```

```
switch(rank)
```

```
{
```

```
    case RANK_0:
```

```
        rankLabel = [CCLabelTTF labelWithString:@"ペーパー" fontName:@"Marker Felt" fontSize:18];
```

```
        break;
```

```
    case RANK_1:
```

```
        rankLabel = [CCLabelTTF labelWithString:@"研修中" fontName:@"Marker Felt" fontSize:18];
```

```
        break;
```

```
    case RANK_2:
```

```
        rankLabel = [CCLabelTTF labelWithString:@"アルバイ ト" fontName:@"Marker Felt" fontSize:18];
```

```
        break;
```

```
    case RANK_3:
```

```
        rankLabel = [CCLabelTTF labelWithString:@"チーフ級" fontName:@"Marker Felt" fontSize:18];
```

```
        break;
```

```
    case RANK_4:
```

```
        rankLabel = [CCLabelTTF labelWithString:@"ベテラン級" fontName:@"Marker Felt" fontSize:18];
```

```
        break;
```

```
    case RANK_5:
```

```
        rankLabel = [CCLabelTTF labelWithString:@"ボス級" fontName:@"Marker Felt" fontSize:18];
```

```
        break;
```

```
    default:
```

```
        rankLabel = [CCLabelTTF labelWithString:@"ペーパー" fontName:@"Marker Felt" fontSize:18];
```

```
        break;
```

```
}
```

```
rankLabel.anchorPoint = CGPointMake(0.0f, 0.5f);
```

```
rankLabel.position = ccp(winSize.width / 2 - 30, 92);
```

```
[self addChild:rankLabel];
```

<本書サポートサイト>

<http://www.shuwasystem.co.jp/support/7980html/3159.html>

<秀和システム>

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