

## Spieleentwicklung mit Unity – Das umfassende Handbuch

ISBN 978-3-8362-9539-0

Obwohl wir natürlich mit größter Sorgfalt an unseren Titeln arbeiten und ein Buch durch viele Hände geht, bevor es gedruckt wird, hat sich beim oben genannten Titel an einigen Stellen der Fehlerteufel eingeschlichen. Damit du den Überblick behältst, haben wir dir hier eine Liste mit allen uns bekannten Fehlern zusammengestellt.

- **Seite 158:** In den Quellcode-Beispielen sind stellenweise falsche Variablen im Einsatz
- **Seite 160, untere Hälfte:** Im `Debug.Log(12 % 10)` muss es in der Ausgabe `2 (12 / 10) = 1, Rest 2` heißen, nicht `2 (2 / 10) = 1, Rest 2`
- **Seite 190, Listing:** In der untersten Zeile muss es `Die Zahl ist größer als 40.` heißen.
- **Seite 199, zweiter Absatz in Abschnitt 5.6.8:** Im Satz „Nach diesem wird der Wert angegeben, der vom Operator zurückgegeben wird, wenn der `bool` den Wert `false` besitzt.“ muss es heißen „... wenn der `bool` den Wert `true` besitzt.“
- **Seite 201, Listing:** In der untersten Zeile des Listings muss es statt `Weniger als zehn` heißen `Weniger oder gleich zehn`.
- **Seite 229, Text unter dem ersten Listing:** Hier sind die Parameter vertauscht worden. Richtig lautet der Satz: „Der erste Wert ist die eigentliche Zahl, die in einem bestimmten Bereich „begrenzt“ werden soll, während die anderen beiden Werte die untere (zweiter Parameter) und die obere (dritter Parameter) Grenze benennen.“
- **Seite 231, erstes Listing:** Die unterste Zeile muss lauten:  
`Debug.Log(x + 10); // Ausgabe: 42`
- **Seite 240, erster Satz im letzten Absatz:** „Listing 70“ ist gemeint, nicht „Listing 69“.
- **Seite 260ff:** Die „Koordinate (3, 1, 2)“ ist falsch benannt. Richtig ist „Koordinate (1, 3, 2)“.