

# 「Pythonでつくる ゲーム開発 入門講座」 正誤表

本書は、重版や電子版のアップデートのたびに、誤字脱字の修正のほか、一部の語句・文章を読みやすいように調整しております。以下、お詫びして訂正させていただきます。

## 初版 第1刷の訂正箇所

※2019年9月20日更新

<b>P.20 本文 下から6行目</b>	
誤	絶対値や三角関数など
正	平方根や三角関数など
<b>P.57 本文 上から1行目</b>	
誤	条件式を記述するさいに記述した記号を
正	条件式を記述するさいに使う記号を
※誤りではありませんが、適切な表現に調整しました	
<b>P.94 list0504_1.py 1行目</b>	
誤	<del>import random   randomモジュールをインポート</del>
正	※あっても動作に影響ありませんが、不要なので削除します
<b>P.120 本文 図7-1-1の上</b>	
誤	Entry()の引数width=の値で、半角で何文字分の入力欄とするかを指定します。
※誤りではありませんが、以下の文言を追記して、説明を分かりやすくしました	
正	PythonでGUIの部品を作る命令の引数に記述するrootは、部品をウィンドウ上に配置するなら省略できるので、このプログラムのEntry()はrootの記述を省略しています。 Entry()の引数width=の値で、半角で何文字分の入力欄とするかを指定します。

**P.121 list0701\_2.py 14行目**

誤 root.mainloop

正 root.mainloop()

※末尾に()が必要です。配布プログラムには記述されています

**P.121 いろは セリフ**

誤 文字列の**セット**はinsert()命令で

正 文字列の**挿入**はinsert()命令で

**P.141 本文 上から4行目**

誤 **ウィンドウが作られると**、まず12行目のafter()命令が

正 **このプログラムを実行すると**、まず12行目のafter()命令が

**P.163 list0806\_1.py 35行番号**

誤 35 | bg="white")  
| canvas.pack()

正 | bg="white")  
35 | canvas.pack()

※35の行番号が1つ下に移動します。配布プログラムに問題はありません

**P.258 いろは セリフ 上から3行目**

誤 range()命令はrange(開始値, 終了値)で、

正 **for文で使う**range()命令はrange(開始値, 終了値)で、

※「for文で使う」という文言を追加し、より適切な表現に改めました

※以上は、初版第2刷で修正済みです