

# 「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／初版第2刷で修正済み

<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.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>
※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。
<b>P.121 list0701_2.py 14行目</b>	
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	

<b>P.121 いろは セリフ</b>	
誤	文字列の <b>セット</b> はinsert()命令で
正	文字列の <b>挿入</b> はinsert()命令で
<b>P.141 本文 上から4行目</b>	
誤	<b>ウィンドウが作られると</b> 、まず12行目のafter()命令が
正	<b>このプログラムを実行すると</b> 、まず12行目のafter()命令が
<b>P.163 list0806_1.py 35行番号</b>	
誤	<b>35</b>   bg="white")   canvas.pack()
正	bg="white") <b>35</b>   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	
<b>P.258 いろは セリフ 上から3行目</b>	
誤	range()命令はrange(開始値, 終了値)で、
正	<b>for文で使う</b> 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	

## 初版 第2刷の訂正箇所

※2019年12月17日更新／初版第3刷で修正済み

<b>P.40 本文 下から4行目</b>	
誤	Chapter 3で詳しく説明します (→P. <b>248</b> ) 。
正	Chapter 3で詳しく説明します (→P. <b>48</b> ) 。
<b>P.94 本文 最終行</b>	

誤	2行目で定義したAからGが～
正	1行目で定義したAからGが～
<b>P.95 本文 1行目</b>	
誤	3行目のforの繰り返し
正	2行目のforの繰り返し
<b>P.196 図9-8-1のタイトル</b>	
誤	縦の並びも判定する
正	データをコピーしたリストを用意する
<b>P.304 プログラム 297行目、301行目</b>	
誤	max
正	ma
※動作に問題はありませんが、変数maxをmaという名称に改めます 【理由】：Pythonにはmax()という関数が備わっているため	
<b>P.315 プログラム 表12-4-2の⑧</b>	
誤	draw_bar(bg, x, y, w, h, val, max)
正	draw_bar(bg, x, y, w, h, val, ma)
※動作に問題はありませんが、上記と同様の理由で変数名をmaと改めます	
<b>P.335 プログラム 23行目、25行目、27行目</b>	
誤	dir
正	di
※動作に問題はありませんが、変数dirをdiという名称に改めます 【理由】：Pythonにはdir()という関数が備わっているため	