

Coder efficacement – Bonnes pratiques et erreurs à éviter (en C++)

Errata

Ces errata s'adressent avant tout aux lecteurs de la version imprimée.

- Les personnes ayant acheté la version en ligne ou le pack Version en ligne + Téléchargement depuis le site des éditions D-BooKER ne sont pas concernées par ces rectificatifs, les corrections étant reportées automatiquement sur les versions à leur disposition. Il suffit pour eux de télécharger les mises à jour publiées après leur achat.
- Les personnes ayant acheté une version numérique sur un site autre que celui des éditions D-BooKER ne sont concernées que par les errata postérieurs à leur date d'achat.

Astuce > La version de votre livre sur la page de copyright, sous la date de publication.



Les numéros de pages fournis correspondent pour le premier à celui de la version imprimée et le deuxième au PDF web.

Les corrections de coquilles ne sont pas signalées.

Corrections du 21/10/2014 (v 1.0 > v 1.01)

CHAPITRE 29 : FONCTIONS D'AIDE

p.257-58/243-44

```
Directions findDirection(Move const & move) {
    assert(move.isValid());
    Coordinate start = toCoordinate(move.start);
    Coordinate finish = toCoordinate(move.finish);
    int diffx(finish.x() - start.x());
    int diffy(finish.y() - start.y());
    if(diffx == 0 && diffy < 0)
        return back;
    else if( diffx == 0 && diffy > 0 )
        return front;
    else if( diffx < 0 && diffy == 0 ) [et non : diffx == 0]
        return left;
    else if ( diffx > 0 && diffy == 0 ) [et non : diffx == 0]
        return right;
    else if( diffx < 0 && abs(diffx) == diffy )
        return frontLeft;
    else if( diffx > 0 && diffy == diffx )
        return frontRight;
    else if( diffx < 0 && diffx == diffy )
        return backLeft;
    else if ( diffy < 0 && abs(diffy) == diffx)
        return backRight;
    return dirUnset;
}
```