

●訂正・修正

◎11ページ (3刷で修正済み)

2段目、一番右のセリフ「手まわしがいいね」は一平太のセリフ、または、あらしのセリフのまま「手まわしがいいだろ？」の間違いです。(3刷では、一平太のセリフに修正しました)

◎14ページ (2刷で修正済み)

3段目、プログラムリスト中の「HTML」のルビは「エイチティエム~~ル~~ル」ではなく「エイチティエムエル」の間違いです。

◎ 60ページ (2刷で修正済み)

1段目、左から3つ目のさとのセリフ「3でも5でも／割り切れるなら～」は、あらしのセリフの間違いです。

◎ 60ページ (3刷で修正済み)

2段目右のコマ、あらしのセリフの3行目「いけなんだよね？」は「いけな~~い~~んだよね？」の間違いです。

◎ 62ページ (2刷で修正済み)

1段目、さとのセリフ内「<sup>インバリッド シンタックス</sup>Invarid syntax」は「<sup>インバリッド シンタックス</sup>Invalid syntax」の間違いです (InvaridではなくInvalidです)。

◎ 66ページ (2刷で修正済み)

1段目のプログラム内「for i in (5):」は「for i in range(5)」の間違いです。

◎ 69ページ (2刷で修正済み)

1段目左の一平太のセリフ内「~~右~~にずれてる」は「左にずれてる」の間違いです。

◎ 72ページ (3刷で修正済み)

1段目、C++のプログラムを<Cの場合>にして以下のように変更しました。

<Cの場合>

```
#include <stdio.h>
```

```
int main(void) {  
    for (int i = 1; i < 51; i++)  
        printf("%d\n", i);  
    return (0);  
}
```

◎ 73ページ（2刷で修正済み）

1段目右のセリフ内「少しむずかしかも」は「少しむずかしいかも」の間違いです。

◎ 75ページ（2刷で修正済み）

最下段のべき乗のプログラム内「print(1)」は「print(a)」の間違いです。

◎ 82ページ（2刷で修正済み）

3段目、2つ目のあらしのセリフ内「3の倍数でなかった」は「5の倍数でなかった」の間違いです。

◎ 92～95ページ（2刷で修正済み）

92ページ最下段に「12357なんてのが素数になる」とありますが、1は素数ではないので、正しくは「2357なんてのが素数になる」でした。

そのため、93ページ最上のプログラムは以下（次ページ）に修正いたします（マーカー個所を修正）。

```
for i in range(2, 21):
    sosuu = 1
    for j in range(2, i):
        if i % j == 0:
            sosuu = 0
    if sosuu == 1:
        print(i, '(素数)')
    else:
        print(i)
```

また、95ページ1段目のプログラムは以下になります（マーカー個所を修正）。

```
for i in range(2, 1001):
    sosuu = 1
    for j in range(2, i):
        if i % j == 0:
            sosuu = 0
    if sosuu == 1:
        print(i, '(素数)')
    else:
        print(i)
```

◎ 114ページ（2刷で修正済み）

2段目、さとの最初のセリフ内「アクティ**ブ**ティ図」は「アクティ**ビ**ティ図」の間違いです。

◎ 130ページ（2刷で修正済み）

2段目、さとのセリフ内「ここでいちど／**い**ちどまとめて」は「ここでいちど／**ま**とめて」の間違いです。

◎ 130ページ（3刷で修正済み）

2段目、プログラム「## 強引な画面クリア」の2行下は「print (“¥r”）」になっていますが、P135 1段目のリスト中では「print (¥n）」になっています。Windowsでは前者が1行置き、後者が密着状態で改行されますが、機能としては、どちらでも問題ありません。3刷ではこの個所も print (¥n)に変更しました。

◎ 130ページ（2刷で修正済み）

2段目、プログラム「## 表示するメッセージを定義」の下にある「draw = “あいこ”」は「hikiwake = “あいこ”」の間違いです。

◎ 156ページ（2刷で修正済み）

3段目のグラフ。ボールの行先が右下になっていますが、これは右上の間違いです。

◎ 158ページ（2刷で修正済み）

3段目のプログラム内の「global」以下の1行は不要です。ここはボールを描くだけで、変数を外に持ち出す必要はないためです。

◎ 170ページ（3刷で修正済み）

プログラムリストの下から2行目、P174・3段目のプログラムリスト5行目、P186 プログラムリストの下から9行目にある「if is\_gameover: return」という命令の意味が記されていませんでした。これは「もし is\_gameover がTrue（真）ならば、元いた場所にもどる」の意味で、この命令のある関数「move\_ball():」を呼び出した関数「game\_loop():」にもどります。

◎ 174ページ（3刷で修正済み）

1段目左の一平太のセリフ中、3行目の「という命令を使うのか」は「という命令をまた使うのか」の間違いです。

◎ 176ページ（3刷で修正済み）

2段目左の一平太のセリフ中、3行目先頭の「Point」は「point」（全て小文字）の間違いです。

◎ 187ページ（3刷で修正済み）

右列9行目の「if event.num == 1:」は、P183の1段目に合わせて「if event.num == 1 and is\_gameover:」に変更いたします。

以上、お詫びして訂正いたします。