

6 ページ 5 行目

誤) 値はノードンの左側から出力されます。

正) 値はノードンの**右側**から出力されます。

6 ページ 9 行目

誤) 入力値を右側で受取り、出力値を左側から送出します

正) 入力値を**左側**で受取り、出力値を**右側**から送出します

7 ページ 12 行目

誤) コードを共有して**いい**ました。

正) コードを共有して**いま**した。

7 ページ 19 行目

誤) Yuoutube やニコニコ動画

正) **You**Tube やニコニコ動画

11 ページ 3 行目

誤) ATAN(角度を位置に)

正) ATAN(**位置を角度に**)

20 ページ 2 行目

誤) マッピング A が $X \div \text{基数} - 0.5$

正) マッピング A が $X \div \text{基数} + 0.5$

27 ページ 12 行目

誤) 摩擦が大きくタイヤに不向きです。タイヤを作るときは球をつかうと摩擦が軽減して

正) 摩擦が**少なく空転します**。タイヤを作るときは球をつかうと摩擦が**増えて**

28 ページ 9 行目,11 行目

誤) 可数部

正) **仮数部**

29 ページ 11 行目

誤) 表示有効桁数は 9999.99

正) 表示有効桁数は **99999.99**

32 ページ 23 行目

誤) 透明色テキストチャの表示・表示化切り替えを用います。

正) 透明色テキストチャの表示・**非表示**切り替えを用います。

41 ページ 18 行目

誤) の衝突音が聞こえますし

正) の衝突音が聞こえて**しまうし**

42 ページ 11 行目

誤) 敵の弾を自機の弾で打ち返しせる

正) 敵の弾を自機の弾で打ち返せる

44 ページ 27 行目

誤) 入力に対応する**値値**を

正) 入力に対応する**値**を

47 ページ 22 行目

誤) 再現したり活動です。

正) 再現**する**活動です。

56 ページ 3 行目

誤) これだけでは位置情報に基づき同じ計算をしますので、単調な動きになってしまいます。

正) **敵の基本動作をサイン波とした場合、このままでは敵全体が同じ動きをしてしまいます。**