

Liebe Leser,

Seit der Einführung von iOS6 haben sich im Code ein paar Updates ergeben, die Sie hier chronologisch aufgelistet auffinden. Außerdem finden Sie ein paar Korrekturen zum Buch:

1. Auf **Seite 49** muss im Code natürlich der Header `ViewController` eingebunden werden.
2. Kein Fehler, aber unnötiger Code findet sich im oberen Listing auf **Seite 53** in den Zeilen 6+7:

```
int player1Width = player1.bounds.size.width;
int player1Height = player1.bounds.size.height;
```

3. **Seite 60:** Der oberste Codeblock muss komplett abgetippt werden, auch das Ausgegraute.
4. Auf **Seite 65** wurde im Text in Zeile 2 ein Buchstabe vertauscht. Es muss richtig heißen: "Außerdem fügen wir zwei neue Variablen `player1RichtungX` und `player2RichtungX` ein,..."
5. Im Code wurden auf **Seite 107** vor dem abgedruckten Code in der Methode `restartLevel` die folgenden Zeilen unterschlagen:

```
// Steine von View loeschen
for (UIView *view in bricks) {
    [view removeFromSuperview];
}
// alle Steine loeschen
[bricks removeAllObjects];
```

6. **Seiten 137/162:** `UITextAlignmentRight` gilt seit iOS6 als deprecated, Xcode fordert stattdessen `NSTextAlignmentRight` (jeweils im Label-Code)
  7. Der Satzteil "und auch abschließend wieder zu releasen" auf **Seite 219** ist überflüssig.
  8. Die Methode zum Erzeugen eines neuen Partikels auf **Seite 267** muss `createParticleAt` statt `initParticleAt` lauten.
  9. **Seite 390:** Seit Cocos2D V2 gilt `setDisplayFPS` als deprecated. Um die FPS-Anzeige weiterhin abzuschalten, müssen die folgenden Codezeilen ergänzt werden:
- ```
CCDirectorIOS* dir = (CCDirectorIOS*)[CCDirector sharedDirector];
Dir.displayStats = NO;
```
10. **Seiten 394/408:** Cocos2D V2 erlaubt fortan kein `glColor4f(1.0, 1.0, 1.0, 1.0)` in der Methode `draw()`, erste Zeile. Bitte einfach löschen, es wird hier nicht gebraucht.

Viel Erfolg weiterhin mit dem Buch. Ich freue mich auf Ihre Spiele!

