

云风的 BLOG

思绪来得快去得也快，偶尔会在这里停留

[« Lua 5.3 升级注意 | 返回首页 | 在线调试 Lua 代码 »](#)

怎样在运行时插入运行一段 Lua 代码

最近想给 skynet 加一个在线调试器，方便调试 Lua 编写的服务。

Lua 本身没有提供现成的调试器，但有功能完备的 debug api。通常、我们可以在代码中插入 debug.debug() 就可以进入一个交互环境，输入任何 Lua 指令。当然，你也可以在 debug hook 里调用它。

但这种交互方式有一个缺点：lua 直接用 load 翻译输入的文本，转译为一个 lua 函数并运行。这注定了这个输入的代码中不能直接访问到上下文的局部变量和 upvalue。

如果想读写上下文中的局部变量或 upvalue，还得使用 debug.getlocal 等函数。这无疑是相当麻烦的。

有没有办法实现一个增强版的 dostring，让运行的代码拥有和调用者相同的上下文呢？

可以，但需要一点技巧。

我们不要直接加载要运行的代码，而是给它构造一个类似的环境。比如当前有两个 local 变量 a 和 b 的话，就在代码字符串前加上 local a,b。然后在运行它之前，把值写进入。

既然我们知道注入了哪些变量，就可以在运行完毕后，读出这些变量再设回当前环境中即可。

对于当前的 upvalue，要更容易一些。

因为，Lua 5.2 之后提供了 debug.upvaluejoin 可以把当前的 upvalue 关联到你要运行的函数上，这样连事后更新都省了。

处理 ... 这种可变参数要麻烦一些。你需要自己小心的一个个读出来，再传给你要插入的函数。

这套方案说起来简单，实现起来还是比较绕的。ok，我实现了一份供参考。使用这个版本的 run，可以运行一个字符串，它拥有和调用者完全相同的环境，就好像代码被嵌在当前位置一样。注意，如果当前环境没有引用某个 upvalue，即使它可见，你插入的代码也不可能看见。如果想获取它，可以传递恰当的 level，切到合适的层次上就可以访问了。

有了这个函数，我们可以这样使用：

```
local uv = 2

function f(...)
    local a,b = 1,uv
    print("_ENV ==>", _ENV)
    print("a,b ==>", a,b)
    run[[
        print "=== inject code ==="
        print("\t_ENV ==>", _ENV)
        print("\ta,b,uv ==>", a,b,uv)
        print("\t... ", ...)
        a,b = b,a
        uv = 3
        print "==== level ==="
    ]]
    print("a,b ==>", a,b)
end

f("Hello","world")

print("uv=", uv)
```

运行它可以得到这样的输出：

```
_ENV ==>      table: 0000000000266de0
a, b ==>      1      2
=== inject code ===
_ENV ==>      table: 0000000000266de0
a, b, uv ==>   1      2      2
...      Hello  world
==== level ===
a, b ==>      2      1
uv=       3
```

你可以看到，在 `f` 函数中插入运行了一段代码，它可以访问到 `f` 函数可见的 `a, b` 两个 `local` 变量，以及 `f` 引用的 `upvalue uv`。并可以改写它们。可变参数也可以用 `...` 正确访问到。

`run` 的实现我放在 [gist](#) 上了。

如果在 `debug hook` 里使用 `run`，就需要调用时传入 `level`（通常是 `1`）。这份实现性能并不高（如果需要高性能，可以用 `C` 重新实现一遍），推荐用在交互调试器上，而不要用于生产代码中。

云风 提交于 February 10, 2015 03:23 PM | [固定链接](#)

COMMENTS

干得漂亮

Posted by: Zero | (1) [February 14, 2015 11:50 AM](#)

POST A COMMENT

非这个主题相关的留言请到：[留言本](#)

名字：

Email 地址：

为了验证您是人类，请将六加一的结果（阿拉伯数字七）填写在下面：

URL：

☐ 记住我的信息？

留言：

（不欢迎在留言中粘贴程序代码）

提交