

- 1、Lua介绍与相关开发库：<http://www.lua-nova.org/ioswithlua>
- 2、Wax的使用简明教程：<http://blog.csdn.net/column/details/lua-and-wax.html>
- 3、开发Angry Birds的Lua语言——Wax框架详解：

(一) http://idc.cnw.com.cn/WebTech/htm2011/20110725_229857.shtml

(二) http://idc.cnw.com.cn/WebTech/htm2011/20110725_229859.shtml

- 4、Lua参考手册（英文）：<http://www.ostools.net/apidocs/apidoc?api=lua>
- 5、Lua参考手册（中文）：<http://www.ostools.net/apidocs/apidoc?api=lua>
- 6、Lua语法说明：<http://www.cnblogs.com/ly4cn/archive/2006/08/04/467550.html>
- 7、iOS中Lua脚本的应用：<http://files.cnblogs.com/Proteas/iOS%E4%B8%ADLua%E8%84%9A%E6%9C%AC%E7%9A%84%E5%BA%94%E7%94%A8.pdf>
- 8、Wax Wiki：<https://github.com/probablycorey/wax/wiki/Overview>
- 9、Wax源码下载地址：<https://github.com/probablycorey/wax>

库的选择

能让Lua + OC 协调工作的库有Wax， Lua-Objective-C-Bridge， LuaCocoa， Corona（收费）。在这里，我选用了Wax库，最重要的原因是Wax实现了Lua和OC间的相互调用，并且通过Wax，我们能轻易用Lua继承一个OC类（Lua本身不是面向对象的语言），这样能让我们能更容易把OC的相关功能移植到Lua上，这也是其它三个库无法做到的。