

Содержание

1. Lua за 15 минут	2
1.1. Комментарии	2
1.2. Переменные (простые типы)	2
1.3. Логические операторы	3
1.4. Операторы отношений	4
1.5. Условный оператор if	4

1. Lua за 15 минут

Данное пособие является адаптацией статьи “Learn Lua in 15 Minutes” с некоторыми дополнениями. Оригинал на английском языке можно найти по адресу: <http://tylernelson.com/a/learn-lua/>.

1.1. Комментарии

Комментарии в Lua можно сделать двумя способами:

```
1  -- One line comment
2
3  --[[
4      first line
5      seconde line
6  --]]
```

Первый способ начинает однострочный комментарий, второй — многострочный.

1.2. Переменные (простые типы)

Все числовые переменные являются вещественными (double):

```
1  number = 42
2  another_number = 3.1415
```

Над числами можно проводить следующие операции: сложение (+), вычитание (-), умножение (*), деление (/), возведение в степень (^):

```
1  add = 5 + 3  -- add = 8
2  sub = add - 4  -- sub = 4
3  mult = add * sub  -- mult = 32
4  div = add / sub  -- div = 2
5  pow = 2^3  -- pow = 8
```

Строки в языке Lua являются *неизменяемыми*, то есть нельзя обратиться к индексу строки и поменять символ. Объявление строк можно сделать тремя способами:

```
1  color = 'black'
2  season = "summer"
3  huge_string = [[ This is
```

```

4      a very-very
5      long string! ]]

```

Для соединения строк (*конкатенация* строк) используется оператор `..`:

```

1 name = "Petr"
2 surname = "Ivanov"
3 pupil = name .. " " .. surname -- pupil = "Petr Ivanov"

```

Если при конкатенации строк будут использоваться числовые переменные, то они автоматически будут приведены к строкам:

```

1 number = 42
2 question = number .. " is good answer for everything!"
3 -- question = "42 is good answer for everything!"

```

Переменные могут принимать логическое значение *boolean*: **true** (истина) или **ложь**:

```

1 to_be_or_not_to_be = true

```

Переменные также могут принимать значение *nil*. Данный тип означает, что значения у переменной **не существует!**

```

1 aliens_exist = nil

```

1.3. Логические операторы

Существуют следующие логические операторы: **and**, **or** и **not**. Все логические операторы предполагают, то **false** и **nil** представляют собой значение **false**, а все остальные значения — **true**.

Оператор **and** возвращает первый аргумент в том случае, если его значение *false*, в противном случае возвращается второй аргумент. Оператор **or** возвращает первый аргумент в том случае, если его значение *true*, в противном случае возвращается второй аргумент.

```

1 print(4 and 5)           -- 5
2 print(nil and 13)        -- nil
3 print(false and 13)      -- false
4 print(4 or 5)            -- 4
5 print(false or 5)        -- 5

```

Операторы **and** и **or** не вычисляют второй аргумент, если в это нет необходимости. Например, выражение `x = x or v` эквивалентно следующему выражению:

```
1 if not x then x = v end
```

То есть, если значение `x` не существует, то ставится значение `v`.

Ещё один вариант использования условных операторов: реализация тернарного оператора (`a ? b : c`). В языке Lua его можно реализовать следующим способом:

```
1 a and b or c -- (a and b) or c
```

Пример выбора максимального значения из двух чисел:

```
1 max = (x > y) and x or y
```

Сперва вычисляется выражение `x > y`. Если оно имеет значение `true`, то срабатывает `(x > y) and x` и возвращается `x`, так как `x` — число и всегда равен значению `true`. Если же выражение `x > y` имеет значение `false`, то выражение `(x > y) and x` возвращает `false`, оно сравнивается с `y`, и оператор `or` возвращает значение `y`.

Оператор `not` всегда возвращает `true` или `false`:

```
1 print(not nil)      -- true
2 print(not false)    -- true
3 print(not 0)        -- false
4 print(not not nil)  -- false
```

1.4. Операторы отношений

В языке Lua выделяются следующие операторы отношений, каждый из которых возвращает `true` или `false`:

```
1 <   >   <=  >=  ==  ~=
```

Оператор `==` проверяет равенство аргументов, а оператор `~=` — неравенство:

```
1 print(5 == 6) -- false
2 print(52 ~= 0) -- true
```

1.5. Условный оператор if

Условия в языке Lua записываются при помощи условного оператора `if`:

```
1 if statement then
2 ... -- do something if statement == true
3 end
```

Оператор проверяет условие *statement* и выполняет операции между ключевыми словами `then` и `end` только в том случае, если *statement* — истинен.

Примеры условий:

```
1 if a < 0 then a = 0 end
2
3 if object == "car" then
4   print("This is car!")
5 end
```

Можно задавать поведение условного оператора `if` при помощи ключевого слова `else`, в случае, если условие *statement* — ложно:

```
1 if statement then
2   ... -- statement == true
3 else
4   ... -- statement == false
5 end
```

Пример использования:

```
1 if age < 18 then
2   print("You can't go to this movie!")
3 else
4   print("Your age is allowed for this movie")
5 end
```

Иногда могут понадобиться для работы множественные ветвления (`elseif`) условного оператора `if`:

```
1 if op == "+" then
2   r = a + b
3 elseif op == "-" then
4   r = a - b
5 elseif op == "*" then
6   r = a*b
7 elseif op == "/" then
8   r = a/b
9 else
10  print("Error!")
11 end
```

Отрицание логического выражения *statement* задается при помощи ключевого слова `not`:

```
1 if not end_of_game then ... end
```

Выражение *statement* может содержать в себе сложные логические выражения:

```
1 if age >= 14 and age <= 18 then ... end
```