

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
1.6. Циклы	6
1.6.1 While	6
1.6.2 Repeat	6
1.6.3 Числовой for	7
1.6.4 Общий for	8
1.7. Присваивание	8
1.8. Блоки. Глобальные и локальные переменные	9
1.9. Таблицы	10
1.9.1 Общая информация	10
1.9.2 Итерация элементов таблицы	12
1.9.3 Массивы	13
1.9.4 Множества (Sets)	14
1.9.5 Функции для работы с таблицами	15
1.10. Работа со строками	17
1.10.1 Шаблоны.	21

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, что **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 сравнивается `(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
```

1.6. Циклы

Циклы — это управляющая конструкция, которая позволяет многократно исполнять ряд инструкций.

1.6.1 While

Цикл с предусловием (**while**) — это цикл, который будет выполняться, пока истинно условие (**true**). То есть если условие истинно, цикл выполняется, иначе он заканчивает свою работу и управление передается коду за ним.

```
1 num = 0
2 while num < 3 do
3   num = num + 1;
4   print(num);
5 end
```

В результате будет выведено:

```
1
2
3
```

1.6.2 Repeat

Цикл с предусловием (**repeat**) — цикл, который так же будет выполняться, пока условие истинно (**true**), но проверка условия выполняется после прохождения тела цикла. То есть тело цикла всегда будет выполняться хотя бы один раз, в отличие от цикла **while**, который может вообще не выполниться.

```
1 num = 3
2 repeat
3   print(num)
4   num = num - 1
5 until num == 0
```

В результате будет выведено:

3
2
1

1.6.3 Числовой for

Счетный цикл или цикл со счетчиком (**for**) — цикл, в котором некоторая заданная переменная меняет свое значение от заданного начального значения до заданного конечного в соответствии с указанным шагом.

Синтаксис счетного цикла:

```
1 for var=exp1,exp2,exp3 do
2     something
3 end
```

Действие *something* будет исполняться для каждого значения управляющей переменной *var* от начального значения *exp1* до конечного значения *exp2* с шагом *exp3*. Указывать шаг **необязательно**, так как по умолчанию шаг равен 1.

```
1 for var=0,6,2 do
2     print(var)
3 end
```

В результате будет выведено:

0
2
4
6

Замечания:

- Управляющая переменная *var* является локальной, то есть видна только в пределах цикла, а в не его не существует.
- Если в качестве одного из *exp* стоит функция, то она будет вызвана всего один раз перед началом цикла, то есть при изменении значения переменных, передаваемых в цикл, граница цикла все равно не изменится.
- Не следует менять значение управляющей переменной, так как тогда поведение будет непредсказуемым. Если есть необходимость остановить цикл, лучше использовать оператор **break**.

```
1 var = 3
2 for i = 1,10 do
3     if i >= var then
4         break
5     else
6         print(i .. "is less than 3")
7     end
8 end
```

В результате будет выведено:

1 is less than 3

2 is less than 3

1.6.4 Общий for

Совместный цикл или цикл с итератором(`for`) — цикл, который позволяет обходить все значения, которые возвращаются функцией итератора. Итератор предоставляет нам доступ к элементам коллекции(массива) и обеспечивает навигацию по ней. Говоря простым языком, совместный цикл позволяет нам "пройтись" по всем элементам массива или другого объединения, последовательно получая индексы и/или значения.

```
1 for i,v in ipairs(a) do
2     print(v)
3 end
```

За один шаг цикла в i помещается очередной индекс массива a , а в v значение, ассоциируемое с данным индексом.

Стандартные функции-итераторы:

- `io.lines` - обход строк в файле
- `pairs` - пар в массиве(таблице)
- `string.gfind` - слов в строке
- и т.д.

1.7. Присваивание

Присваивание означает изменение(запись) значения переменной или поля таблицы(массива) — смотри секцию [1.9](#).


```
1 str = "Hello" .. "World"
2 number = number + 1
```

Lua позволяет производить множественное присваивание, то есть список значений присваивается списку переменных за один шаг. Элементы обоих списков разделяются запятыми.

```
1 str, number = "Hello" .. "World", number + 1
```

Переменной *str* будет присвоено значение *Hello World*, в то время как значение переменной *number* увеличится на единицу.

В Lua сначала производится оценка переменных, а затем выполняется присваивание. Благодаря этому, мы можем произвести обмен значениями переменных за один шаг

```
1 x, y = y, x          -- swap x and y
2 a[i], a[j] = a[j], a[i] -- swap a[i] and a[j]
```

Если количество переменных отлично от количества значений, то:

1. Если количество переменных больше количества значений, то переменным, которым не представлены значения получат значение *nil*
2. Если количество переменных меньше количества значений, то лишние значения будут проигнорированы

```
1 a, b, c = 1, 2
2 print(a,b,c)          --> 1 2 nil
3 a, b = 1, 2, 3        -- 3 ignores
4 print(a,b)            --> 1 2
5 a, b, c = "Hello"
6 print(a,b,c)          --> "Hello" nil nil
```

1.8. Блоки. Глобальные и локальные переменные

Блок является логически сгруппированным набором идущих подряд инструкций и ограничивает область видимости переменных. Блоком является любая управляющая конструкция (циклы, условные конструкции после *then* и *else*, функции), а также файл, в котором исполняется скрипт. Блоки могут быть вложенными. Для создания блока используется конструкция *do-end*.

```
1 do
2   --some instructions
3 end

1 str = "Hello World"      -- global
2 local x = 10              -- local
```

Все переменные объявленные в lua в любом блоке являются глобальными, если они не помечены служебным словом `local`. `local` указывает на то, что переменная будет локальна, то есть существует только в пределах блока, в котором она объявлена.

```
1 x = 10
2 i = 1
3
4 while i <= x do
5   local x = i*2          -- local for "while" body
6   print(x)               --> 2, 4, 6, 8, ...
7   i = i + 1
8 end
9
10 if i > 20 then
11   local x                -- local for "then" body
12   x = 20
13   print(x + 2)          --> 22
14 else
15   print(x)               --> 10 (global)
16 end
17
18 print(x)                --> 10 (global)
```

1.9. Таблицы

1.9.1 Общая информация

Таблица представляет собой ассоциативный массив. Ассоциативный массив — это массив, в котором индексы не обязательно должны являться числами, а могут быть представлены и другими типами(кроме `nil`), то есть это множество пар "ключ-значение". У таблицы нет фиксированного размера, она может динамически увеличиваться. Таблица может хранить значения различных типов. Если значение поля не задано, то оно будет равно `nil`.

Таблицы используются для представления обычных массивов, очередей, множеств и других структур данных. В Lua таблицы являются объектами. Объект — это некоторая сущность, обладающая определенным состоянием и поведением, имеющая заданные свойства и методы, которые производят операции над ними. При работе с объектами, на самом деле мы манипулируем ссылками на них в памяти. Таблицы объявляются при помощи специального выражения конструктора — `{}`.

```
1 table = {}
2 table[1] = 4
3 table[2] = "Hello"
4 table["some"] = 1
5 print(table[1] + table["some"])    --> 5
6 print(table[2] .. " " .. table[1]) --> Hello 4
7 print(table["other"])              --> nil
```

Работая с таблицей, мы обращаемся к указателю(ссылке) на нее в виртуальном адресном пространстве. В следующем ниже примере переменная *b* будет указывать на ту же самую таблицу, что и *a*.

```
1 a = {}
2 a["x"] = 10
3 b = a  -- "b" refers to the same table as "a"
4
5 print(b["x"]) --> 10
6 b[2] = 5
7 print(a[2])  --> 5
8
9 a = nil -- "a" no longer refers to the table
10 b = nil -- "b" also doesn't refer to the table, there isn't any
        reference to the table
```

Таблица существует в памяти до тех пор, пока на нее указывает хоть одна переменная, как только закончатся все ссылки на таблицу, она будет удалена, и память будет освобождена.

Lua допускает другую форму обращения к элементу таблицы, индекс которой является строкой.

```
1 a.x = 10  -- same as a["x"] = 10
```

Стоит отметить, что *a.x* означает именно обращение к индексу *"x"*, но никак не *x*.

Если индекс содержит специальные символы, то обращаться к индексу через оператор `[]`:

```
1 a = {}
2 a["this-is-my-special-key"] = "value";
```

Таблицу можно инициализировать при помощи ключей:

```
1 a = {
2   name = "Petr",
3   surname = "Ivanov"
4 }
5
6 print(a.name) -- Petr
7 print(a.surname) -- Ivanov
```

Размер таблицы можно узнать при помощи оператора `#`:

```
1 my_table = {10, 22, 35, 47}
2 print(#my_table) --> 4
```

1.9.2 Итерация элементов таблицы

Итерацию элементов (перебор всех элементов) можно осуществить при помощи конструкции `for .. in pairs`:

```
1 a = {
2   ["Blondie"] = "Good",
3   ["Angel Eyes"] = "Bad",
4   ["Tuco"] = "Ugly"
5 }
6
7 for i,v in pairs(a) do print("Person " .. i .. " is " .. v) end
```

Вывод на экран:

```
1   Person Tuco is Ugly
2   Person Blondie is Good
3   Person Angel Eyes is Bad
```

В данном примере в цикле `for` в переменную `i` помещаются ключи таблицы, а в `v` — значения. Ключи могут быть как и числами, так и строками. Необходимо помнить, что порядок обхода элементов при использовании `for .. in pairs` является *случайным*!

Если все ключи в таблице являются числами, то можно использовать конструкцию `for .. in ipairs`:

```
1 t = { "a", "b", "c", "d" }
2 for i, v in ipairs(t) do
3     print(i .. ": " .. v)
4 end
```

Результат выполнения:

```
1     1: a
2     2: b
3     3: c
4     4: d
```

Отличие от `for .. in pairs` в том, что ключ является целочисленным, начинается с 1, и с каждой итерацией увеличивается на 1. Если во время обхода таблицы будет встречен ключ-строка, то он будет проигнорирован, если же попадет ключ, который равен `nil`, то обход массива будет прекращен!

```
1 t = { "a", ["test"] = "f", "b", "c", ["name"] = 5, "d", nil, 6 }
2 for i, v in ipairs(t) do
3     print(i .. ": " .. v)
4 end
```

Результат выполнения:

```
1     1: a
2     2: b
3     3: c
4     4: d
```

1.9.3 Массивы

Массивы можно реализовать при помощи таблиц, используя в качестве ключей числа. У массивов нет ограничений по количеству элементов, и они “растут” когда это понадобится.

Пример инициализации массивов:

```
1 a = {}      -- new array
2 for i=1, 1000 do
3     a[i] = i + 2
4 end
```

Массивы можно инициализировать также таким способом:

```
1 squares = {1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81}
```

Необходимо обратить внимание, что индексация массивов в языке Lua начинаются с **1**, а не с 0! Стандартные функции по работе с таблицами подразумевают, что массивы индексируются с 1. Однако, при инициализации можно задать другие границы массива:

```
1 a = {}
2 for i=-5, 5 do
3     a[i] = 0
4 end
```

Двумерные массивы можно реализовать двумя способами:

- Создать массив из N элементов. Каждый элемент массива - это ещё один массив размера M :

```
1 mt = {}           -- create the matrix
2 for i=1,N do
3     mt[i] = {}     -- create a new row
4     for j=1,M do
5         mt[i][j] = 0
6     end
7 end
```

- Создать *одномерный* массив из $N * M$ элементов и добавлять элементы по следующему правилу (смотри 4-ую строку):

```
1 mt = {}           -- create the matrix
2 for i=1,N do
3     for j=1,M do
4         mt[i*M + j] = 0
5     end
6 end
```

Таковыми же способами можно создавать N -мерные массивы.

1.9.4 Множества (Sets)

При помощи таблиц в Lua можно реализовать множества, если в качестве ключа передавать необходимое значение (число или строку), а в качестве значения — **true**. Множество — это структура данных, которая позволяет хранить ограниченное число значений определенного типа без определенного порядка, при этом

каждое значение встречается ровно один раз. В программировании множество конечно. Проверять наличие элемента можно такой конструкцией: `if set[element] then ... end`, где *set* — множество, а *element* — искомый элемент.

Пример множества:

```

1 set = {}
2
3 for i = 2, 10, 2 do
4     set[i] = true
5 end
6
7 for i = 1, 10 do
8     if set[i] then
9         print(i .. " in set")
10    end
11 end

```

1.9.5 Функции для работы с таблицами

1. `table.insert` — производит вставку элемента в таблицу, представляющую собой массив. В качестве аргументов передается таблица, куда будет производиться вставка, затем, может идти индекс позиции для вставки, в этом случае все остальные элементы будут сдвинуты, а затем собственно значение для вставки.

```

1 a = {10, 20, 30}
2 table.insert(a, 1, 0)      -- a will be: 0, 10, 20, 30

```

Если индекс для вставки не указан, то элемент будет добавлен в конец.

2. `table.remove` — удаляет элемент с указанной позиции. Аргументами является имя таблицы и индекс элемента для удаления. Если индекс не указан, то будет удален последний элемент массива.

```

1 a = {10, 20, 30}
2 table.remove(a, 2)      -- a will be: 10, 30

```

3. `table.concat` — соединяет элементы массива в одну строку. Каждый элемент должен быть конвертируемым в строку. Можно задать разделитель, который будет ставится между элементами при объединении. Так де можно задать диапазон конкатенации.

```

1 table.concat({ 1, 2, "three", 4, "five" }) -- 12three4five
2 table.concat({ 1, 2, "three", 4, "five" }, ", ") -- 1, 2,
   three, 4, five
3 table.concat({ 1, 2, "three", 4, "five" }, ", ", 2) -- 2,
   three, 4, five
4 table.concat({ 1, 2, "three", 4, "five" }, ", ", 2, 4) --
   2, three, 4

```

4. `table.sort` — сортирует элементы массива. В качестве аргументов принимает массив, который необходимо сортировать, и, что является необязательным, функцию для сравнения двух элементов, принимающую 2 параметра, и в случае, если первый должен идти पहले в отсортированном массиве, она должна возвращать *true*.

Пример без функции:

```

1 array={4, 2, 1, 3, 5, 0}
2 table.sort(array) -- array would be 0, 1, 2, 3, 4, 5

```

Пример с функцией:

```

1 array = {4, 2, 1, 3, 5, 0}
2 table.sort(array, function(a,b) return a>b end) -- array
   would be 5, 4, 3, 2, 1, 0

```

5. `table.foreach` — выполняет для каждого элемента таблицы заданную функцию. На каждой итерации функции передается пара *ключ-значение*, соответствующая элементу текущей итерации.

```

1 array = { 1, 2, "three"; number="four", next="five" }
2 table.foreach(array, print)

```

Результат выполнения:

```

1 1
2 2
3 three
number four
next five

```

Пример с собственной функцией:

```

1 table.foreach({1, "two", 3, "four"}, function(k, v)
   print(string.rep(v, k)) end)

```


Результат выполнения:

```
1
twotwo
333
fourfourfourfour
```

6. `table.foreachi` — аналогична `foreachi`, только в функцию подается не пара *ключ-значение*, а пара *индекс-значение*, то есть на каждой итерации берется только элемент, ключ которого является числом, то есть элемент, имеющий индекс.

```
1 array = { 1, 2, "three"; number="four", next="five" }
2 table.foreach(array, print)
```

Результат выполнения:

```
1 1
2 2
3 three
```

Замечание: `table.foreach` и `table.foreachi` являются устаревшими в версии *lua* 5.1.(depracated). Их использование является нежелательным, так как скорее всего в дальнейших версиях эта возможность языка будет убрана.

1.10. Работа со строками

Интерпретатор *Lua* имеет достаточно ограниченные возможности по работе со строками. Он может создавать строки и объединять их, но извлечение подстроки, вычисление размера и т.д. представляется для него невозможным. Поэтому для удобной работы со строками в *Lua* используется его стандартная библиотека для строк. Она включает множество различных функций для работы со строками.

1. `string.len` — возвращает длину строки.

```
1 s = "Hello"
2 print(string.len(s))      --> 5
```

2. `string.rep` — возвращает строку, в которой заданная строка повторена *n* раз.

```
1 s = "Hello"
2 print(string.rep(s, 4))    --> HelloHelloHelloHello
```

3. `string.lower` и `string.upper` — возвращают строку в нижнем или верхнем регистре, соответственно.

```
1 s = "HeLllo"
2 print(string.lower(s))    --> hello
3 print(string.upper(s))    --> HELLO
```

4. `string.sub` — возвращает подстроку, начиная с позиции `i` и заканчивая позицией `j`. Позиция может быть как положительным числом (отсчет с начала слова), так и отрицательным (отсчет с конца). В *Lua* первый символ строки имеет индекс 1 при отсчете с начала строки, при отсчете с конца строки последний символ имеет индекс -1.

```
1 s = "Some string here"
2 t = string.sub(s, 2, -2);
3 print(t);                      -->ome string her
```

Замечание: Функция `string.sub` не изменяет саму строку, а создает новую, поэтому для получения подстроки необходимо использовать переменную, в которую будет записана эта подстрока.

5. `string.char` и `string.byte` — функции, которые используются для перевода числа в символьный эквивалент и наоборот. Функция `char` принимает 0 или более целых чисел, переводит каждое в символ, коду которого данное число соответствует и возвращает строку, которая является совокупностью всех получившихся символов.

```
1 print(string.char(97, 98, 99, 100))    --> abcd
```

Функция `string.byte` возвращает код одного символа, стоящего на `i` позиции. Если второй аргумент, обозначающий позиция не задан, то будет возвращен код первого символа.

```
1 print(string.byte("abc"))              --> 97
2 print(string.byte("abc", 2))           --> 98
3 print(string.byte("abc", -1))          --> 99
```

6. `string.format` — функция, которая позволяет отформатировать строку, то есть создать строку заданного формата. Первым аргументом функции передается строка формата, а затем данные, которые должны передаваться в эту строку. Строка формата состоит из обычного текста и директив (спецификаторов,

модификаторов), которая контролирует то, где и как каждый следующий поданный аргумент должен располагаться в итоговой строке. Директива начинается с символа

Спецификаторы типа:

- (a) `%d` — целое десятичное число со знаком
- (b) `%u` — целое десятичное число без знаком
- (c) `%f` — число с плавающей запятой в виде десятичной дроби
- (d) `%o` — целое восьмеричное число
- (e) `%x` — целое шестнадцатеричное число в нижнем регистре
- (f) `%s` — строка

Спецификатор ширины поля задается числом между

Модификатор точности задает точность числа с плавающей запятой. Обозначается символом `."` и числом после, указывающим количество знаков после запятой. Если модификатор точности используется для целого числа, то задает минимальное количество цифр в числе и в случае недостатка из дополняет число ведущими нулями. Если используется для строки, то задает максимальное количество символов. Если строка окажется длинее, лишние символы будут отброшены.

```
1 pi = 3.14159265359
2 d = 13
3 s = "Hello"
4 day = 8
5 print(string.format("PI - %.4f, number = %.4d, today is
    %02d of July, string with less than 5 symbols - %.4s",
    pi, d, day, s))
```

Результат выполнения: PI - 3.1416, number = 0013, today is 08 of July, string with less than 5 symbols - Hell

7. `string.find` — функция ищет шаблон в строке, то есть ищет подстроку, соответствующую заданному паттерну. Функция возвращает два числа, индекс начала и индекс конца, или `nil`, если совпадений обнаружено не было. Также есть возможность передать в функцию третий параметр, задающий индекс, с которого будет начат поиск.

```

1 array = {}
2 s = 123145167
3 i = 0
4 while true do
5   i = string.find(s, '1', i+1)      -- find next '1'
6   if i== nil then
7     break
8   end
9   table.insert(array, i)
10 end
11 print(table.concat(array, ","))

```

Результат выполнения: 1,4,7

8. `string.gsub` — функция, которая используется для замены подстрок, соответствующих шаблону, на заданную строку. Так же как и другие функции со строкам она не изменяет исходную строку, а лишь возвращает новую. Функция принимает три параметра: исходную строку, шаблон и строку для замены, есть возможность передать четвертый параметр, который задает максимальное количество замен. Помимо новой строки функция так же возвращает количество замен, поэтому при помощи этой функции можно быстро подсчитать количество определенных подстрок или символов, например количество пробелов в строке.

```

1 s="Hello , somebody"
2 s=string.gsub(s, "llo", "p")
3 print(s) --> Help , somebody
4 s=string.gsub("All lla", "l", "x")
5 print(s) --> Axx xxa
6 s=string.gsub("All lla", "l", "x", 2)
7 print(s) --> Axx lla
8 s, count = string.gsub("Lua is great", " ", " ");
9 print(count) --> 2

```

9. `string.match` — аналогична `string.find`, то есть так же ищет подстроку, подходящую под шаблон, но вместо индексов конца и начала возвращает найденный текст.

```

1 print(string.match("foo 123 bar", '%d%d%d')) -- %d matches
      a digit

```

Результат выполнения: 123

1.10.1 Шаблоны.

Шаблон представляет из себя строку, которая может включать в себя специальные символы, обозначающие определенную последовательность обычных символов.

1. Символьный класс — часть шаблона, обозначающая символ из определенного множества

- (a) `.` — любой символ
- (b) `%a` — буквы
- (c) `%c` — управляющие символы
- (d) `%d` — целые числа
- (e) `%l` — буквы в нижнем регистре
- (f) `%p` — знаки пунктуации
- (g) `%s` — разделители (пробел, табуляция)
- (h) `%u` — буквы в верхнем регистре
- (i) `%w` — буквы и цифры
- (j) `%x` — шестнадцатеричные цифры

Можно создать собственный класс, заключив список символов или их диапазон в `[]`. Для указания диапазона между символами ставится знак `-`, если же этот символ будет стоять первым символом после открывающейся квадратной скобки или последним символом перед закрывающейся квадратной скобкой, то он будет считаться обычным символом. Для создания отрицательного класса после открывающей скобки необходимо поставить символ `^`.

```

1 s = "Deadline is 21.08.2016, hurry up"
2 date = "%d%d.%d%d.%d%d%d%d"
3 print(string.sub(s, string.find(s, date))) --> 21.08.2016
4 print(string.match("123a something", "12[34][a-z]")) -->
    123a
5 print(string.match("124z something", "12[34][a-z]")) -->
    124z
6 print(string.match("125y something", "12[34][a-z]")) --> nil

```

2. Квантификаторы:

- `*` — повторение впереди стоящего символа(или класса) ноль или более раз(как можно больше символов захватывается при сравнении с шаблоном — максимальный квантификатор)
- `+` — повторение впереди стоящего символа(или класса) один или более раз(как можно больше символов захватывается при сравнении с шаблоном — максимальный квантификатор)
- `-` — повторение впереди стоящего символа(или класса) ноль или более раз(как можно меньше символов захватывается при сравнении с шаблоном — минимальный квантификатор)
- `?` — повторение впереди стоящего символа(или класса) ноль или один раз

```
1 print(string.match("aaabc", 'a*')) --> aaa
2 print(string.match("aaabc", 'a-')) -->
3 print(string.match("aaabc", 'a+')) --> aaa
4 print(string.match("aaabc", 'a?')) --> a
```

3. Запоминающие скобки позволяют отметить ту часть шаблона, которую необходимо сохранить и затем вернуть, например в функции `string.match`.

```
1 date = "26/8/2016"
2 var1, var2, d, m, y = string.find(date,("(%d+)/(%d+)/(%d+)")
3 print(d, m, y) --> 26 8 2016
```

4. Специальные символы:

- (a) `^` — начало строки
- (b) `$` — конец строки
- (c) `%` — отменяет специальное значение следующего за ним символа

```
1 print(string.match("Hello 3!, user2!", "[1-9]!")) --> 3!
2 print(string.match("Hello 3!, user2!", "[1-9]!$")) --> 2!
3 print(string.match("Hello 3!, user2!", "^([1-9]!")) --> nil
```