

Sujet de projet pour l'UV5.4

Résumé

Titre : LuaRocks Community Project

Mots-Clefs : Moonscript, Lapis, HTML5, Javascript, Open Source

Compétences développées par l'élève : Développement web, étiquette open source, Moonscript

Acronyme proposé : LRCP

Encadrement du projet

Encadrant(s) (Nom, Prénom, Organisme, Email, Tél.) :

Philippe Dhaussy, Laboratoire Lab-STICC, Ensta Bretagne

Outils envisagés

Matériel : Ordinateurs

Logiciel : Langage Moonscript, Framework Lapis

Références

URLs: <http://luarocks.org> <https://lua-toolbox.com/>

Présentations: Chapuis, Pierre. The State of the Lua Ecosystem.

<http://files.catwell.info/presentations/2013-11-lua-workshop-lua-ecosystem/>

Muhammad, Hisham. LuaRocks - fostering an ecosystem of Lua modules

<https://archive.fosdem.org/2015/schedule/event/luarocks/>

Budget nécessaire

Type de dépense : néant

Montant : néant

Description du contexte du sujet

Lua est un langage fantastique, mais pas trop connu en dehors du contexte de développement des jeux vidéo. Une des raisons pour ça est l'écosystème (la quantité de modules et outils disponibles dans le langage). Lua a son package manager qui s'appelle LuaRocks qui a été développé pour satisfaire cette demande. Par contre, l'outil a beaucoup à améliorer, spécialement dans le côté en-ligne de l'outil (recherche des modules, catégorisation, ranking, sense de communauté). Quand on compare LuaRocks avec des outils similaires dans les autres langages, comme par exemple npm (JavaScript), RubyGems (Ruby) ou même Hackage et Cabal (Haskell), on peut observer des manques de fonctionnalités importantes dans LuaRocks.

Travail à accomplir

- Découverte du langage Moonscript et du Framework Lapis
- Élaboration de la catégorisation des modules
- Élaboration des statistiques sur les modules
- Intégration du site LuaRocks avec github

Nombre d'élèves visé

1 étudiant