# lua编程

## 基本语法

#### 注释:

```
print("script lua win")
-- 单行注释
--[[
多行注释
]]--
```

#### 标识符:

类似于: java当中变量、属性名、方法名。

以字母(a-z,A-Z)、下划线开头,后面加上0个或多个字母、下划线、数字。

不要用下划线+大写字母。

保留字。

总结一点:按照正常思维命名即可。

#### 全局变量:

```
print(a) -- nil
a=1
print(a)
a=nil --销毁a
print(a)
```

# 数据类型

### nil

没有任何有效值,就是一个nil。

删除的作用。全局变量和table。

如何判断变量是否为nil

## boolean

false(false\nil), true (其他都为true,包括0)

```
print("------boolean------")
print(type(true))
print(type(false))
print(type(nil))

if false or nil then
    print("nil 被当成为 true")
else
    print("nil 为false")
end
print("-------测试0-------")

if 0 then
    print("0是true")
else
    print("0是false")
end
```

### number

双精度(8个字节)。

## **String**

字符串用单引号或双引号来表示。

```
print("双引号字符串")
print("单引号字符串")
```

用 [[可以换行的字符串]]

```
i = [[
我是中国人,
我爱我的祖国!
]]
print(i)
```

字符串和数字进行数学运算,优先将字符串转成数字。

```
print("1" + 2)
print("1" + "2")

print("1+2")
```

#### 字符串连接

```
-- print("error"+1)
print("error"..1)
```

### 计算字符串长度

```
testLenth = "abcde"
print("testLenth的长度为:"..#testLenth)
```

### table

类比成java当中:数组,map,链表,队列等。

table的key的索引,从1开始。

```
print("-----")
tab1 = \{\}
tab2 = {"a","b","c"}
tab3 = {key1="value1", key2 = "value2"}
print("tab3-:")
for k,v in pairs(tab3) do
 print(k.."="..v)
end
print("tab3:")
tab1["a_key"]="a_value"
for k,v in pairs(tab1) do
 print(k.."="..v)
end
for k,v in pairs(tab2) do
 print(k.."="..v)
end
print("tab3-:")
tab3["key2"] = nil
for k,v in pairs(tab3) do
 print(k.."="..v)
end
print("tab3:")
```

## function

#### 阶乘:

```
function factorial(n)
    if n == 0 then
        return 1
    else
        return n * factorial(n - 1)
    end

end

testFac = factorial

print("6的阶乘结果: "..testFac(6))
```

thread:类似于线程,独立的栈,局部变量。

userdata:存储c、 c++数据类型。