# SLB

## Lo meto como dll o como lib

* 1ª opción:
  + DLL:
  + .lib: pequeña que lo que le dice es que lo grande está en la dll. Si la dll no esta error
* 2ª opción:

La otra opción es solo lib y todo ahí

C y C++ vienen con una stdlib (otra libreria). Microsoft trae 4 versiones de la librería

* Debug: y su versión static o dll
* Release y su versión static o dll

El problema es que el mismo símbolo printf lo puede sacar del static o del dll.

C++ CODE GENERATION

Lo primero es compilar el linkado.

Siempre habrá una solución (sln) con varios proyectos. En el nuestro tenemos un programa **Engine** y otro para al **cal3D**. El engine tiene dentro **imgui**.

Si yo toco imgui no se recomplila el CAL3D,

Nosotros podemos meter LUA como el imgui. Una opción.

El SLB dentro lleva LUA (a veces). El LUA tamb puede meterse con un solo c que junta todos los demás.

* .vs carpeta generado por visual studio para guardar lo del autocompletar lo borramos
* Debug para lo que compila
* Main es un ejemplo
* Test lua ejemplo de lua
* Sln la solution
* .suo user options o algo así

Include la gente que use este modulo tendrá que hacer algo como

Texto

Descripción generada automáticamente

Metemos SLB en Tools/3rdparty

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Metemos el include del SLB y esta línea en el on load o algo de eso

Texto

Descripción generada automáticamente

Nos dira que no esta el SLB de include (compilacion).

Linkado (son símbolos y tal).

Texto

Descripción generada automáticamente

Build Dependencies > Hace que el SLB dependa del proyecto

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación

Descripción generada automáticamente

DLL

Statico no existirá dll si no que todos los obj se meterán como parte del ejecutable. Si hago una app final . Primero probamos el static

**Lua jit**: just in time. Lua coge el código y hace una versión ensamblador. Deja de estar interpretado, lo evalúa en CPU.

No es lo mismo evaluar codfigo de lua q ejecutar

.Lua se compila en un byte code de lua (código de ensamblador), se puede grabar a disco, se dice lo q hace la maquina virtual.

Si cada vez que ejecute, compilo y ejecuto estoy haciendo trabajo q no necesito. Lua es muy fácil de hacer mal con eso.

OJO

* El archivo lua lo metemos dentro de la carpeta DATA!!
* El manager de dani vive en el main, nosotros no lo podemos meter en una función. Porq al salir de la función morira. Podemos convertirlo en ptr y hacer un new.
* Script es el contexto del manager.
* Le pasamos un string al dostring (le apasamos el fichero .lua)
* Loadbuffer:
* Tenemos que trabajar en un contexto del engine, no todo en el main. Vincular el modulo jonh para que se vincule a mi, Y A la clase con función spawnEnemy le pasamos un algo lol
* ¿Quién es el propiertario?

Texto

Descripción generada automáticamente

Donde esta el LogicMAnaager ¿Quién es el propietario de ese logic manager?

Se crea en el LUA

Texto

Descripción generada automáticamente

Estos son objetos de LUA. Hay q saber que es propietario de que? Podemos meter en lua entidades? Si De quien es propiedad?

Repetimos: Como interacciono en C++ con LUA. El logicmanager vive en el contexto de LUA! Por tanto el jonh module no le puedo hacer un método lanzaRayos. El this no es el mio, Es distinto. Entonces, esta bien pero no esta completo del todo. Pq el siguiente paso es que se muevan las entidades, cuando una entidad haga algo te tiene que avisar. Entonces los componentes nuestros no están pensados para que sean Propiedad de LUA. Los componentes son de C++ . Para exponer los comps son los mios.

Clase GOAL cuando entre alguien yo le aviso a LUA de que ha entrado.

Entonces yo quiero publicar el test module para exponerlos al LUA

Texto

Descripción generada automáticamente

Tenemos entidades con cmps. (C++ core). Llega el diseñador y ¿Cuántos enemigos, cuales son, en que orden, se abre una puerta?

Noos interesa

1. Si player entra en volumen, spawn enemigos
2. Si all enemies die, spawn Chest or open Door

Si quiero hacer esto en LUA ¿Qué sintaxis usamos?

UN volumen a lo mejor es una entidad.

En c++ pasa algo y yo aviso a LUA. (Hooks). El entrar en un volumen ahora mismo no está (no hay fisicas). Podemos hacer un check comprobando todos.

¿Cómo hablamos con lua?

Creo una función on\_player\_Enters\_volume ( volumen\_name ) {

// Me creo lo que quiero.

}

Se puede generalizar y crear un on\_entity\_enters\_volume (entity\_name, volumen\_name) {

}

Otra variante es en hardcode, con cada una:

Texto

Descripción generada automáticamente

¿Podemos pasar un handle en vez de un string? Eso es un int. Ventaja de q si le paso un entero de la entidad que está entrando en el volumen. Yo ahora puedo hacer un

Texto

Descripción generada automáticamente

Recibe como input un handle y devuelve como string a LUA. Yo puedo usar una entidad (NI CREAR NI DESTRUIR pero SI trabajar con ella ->> sumarle vida por ejemplo): Texto

Descripción generada automáticamente

Otra cosa:

Texto

Descripción generada automáticamente

Lua gestiona ob jetos HANDLE, NO gestiona objetos entity.

La comunicación será via handles y string (NI ENTIDAD, ni punteros).

En lua NO HABRA OBJETOS ENTIDAD, no son nuestros. NO EXPONER COMPONENTES OBJETO DIRECTAMENTE A LUA.

Objetivo: hacer un wrapper de lua, handle de lua SLB\_HANDLE (entero) nuestro handle que sea un objeto que se pasae

Exponer nombre getname y un constructor que recibe un nombre, Si lua me da un nombre yo busco el nombre y devuelvo el handle

Lua se hace propietario de un objeto handle que puede llamar a getentity name

Como el objetmaneager, getMember que sea the handler y método publico getname

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

Entra en el player y ve el john\_lie

Texto

Descripción generada automáticamente

Registro la clase en este manager que me han pasado

Texto

Descripción generada automáticamente

Texto

Descripción generada automáticamente

New para que sobreviva el scope de la función

Small button funct, y le ponemso algo pa EJERCUTAR LUA

Texto

Descripción generada automáticamente

Y EN EL TEST.LUA

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

PARECE QUE ESA EN EL imgui ¿?