

for循环

--10 : i<=10

--1:i++, 自身加1, 步长

for i=0, 10, 1 do

 print(i)

end

while循环

num=1

num2=5

while (num2>num)

do

 print(num)

 num=num+1

end

do while

--do whlie语句

--和C#相反 num2<num 不为真的时候语句才执行

repeat

 print(num)

 num=num+1

until (num2<num)

数组

--获取table.getn() 获取lua数组长度

--lua的数组下第一个是 1 ？

```
webName={"123","2222","jk"}
```

```
for i=1,table.getn(webName),1 do
```

```
    print(webName[i])
```

```
end
```

```
str5 = "MKCODE mkcode"
```

```
--string.upper(字符串变量): 字母全部转大写格式;
```

```
print(string.upper(str5))
```

```
--string.lower( 字符串变量): 字母全部转小写格式;
```

```
print(string.lower(str5))
```

```
--string.reverse( 字符串变量): 将字符串进行位置反转。
```

```
print(string.reverse(str5))
```

```
--string.len( 字符串变量): 返回字符串的长度。
```

```
print(string.len(str1))
```

```
--string.gsub (原始字符串, 旧字符串, 新字符串, [替换次数])
```

2. 格式化演示

`string.format (字符串格式, 变量 1, 变量 2, 变量 N)`

`%s`: 代表字符串.

练习 1: 将个人信息变量进行相连输出

1

撸码网 [www.mkcode.net] --专注于 Unity3d 游戏开发培训

`%d`: 表示一个整数数字

练习 2: 将三个变量进行日期格式化

`%f`: 表示一个小数

练习 3: 将一天中三个时间段的温度进行格式化

Lua 语言中的数组其实就是 table 类型.

案例:创建一个 Lua 版本的数组, 然后用 type 方法获取数组的数据类型.

```
myTable={}  
print("-----table数组方式-----")  
myTable[1]="baidu"
```

```
myTable[2]="guge"
myTable[3]="taobao"

print(myTable[1])
print("-----table键值对方式-----")
myTable2={}

myTable2[' baidu' ]="www.baidu.com"
myTable2[' 360' ]="www.360.com"
print(myTable2[' baidu' ])
```

迭代器方式遍历table

```
for key,value in ipairs(表名) do
print(key,value)
end
```

//数组方式

```
for key,value in ipairs(myTable) do
    print(key,value)
end
```

//键值对方式

```
for key,value in pairs(myTable2) do
```

```
print(key, value)
```

```
end
```