

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

撞码网 [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