```
Lua::State
   - Is
   + State()
   + ~State()
   + State()
   + operator=()
   + RunScript()
   + GetGlobal()
   + SetGlobal()
   + Call()
   + Push()
   + Push()
   and 15 more...
   - PushMany()
   - PushMany()
   CreateTable()
            state
Lua::TableValue< T >
  pos
  key
+ TableValue()
+ ~TableValue()
+ TableValue()
+ operator=()
+ operator=()
+ Set()
+ Cast()
+ Get()
+ Exists()
```