

Une erreur est survenue lors du chargement de la version complète de ce site. Veuillez vider le cache de votre navigateur et rafraîchir cette page pour corriger cette erreur.

## Ajouter une fonction à la librairie Math

EIntemporel

# Ajouter une fonction à la librairie Math

Bonjour tout le monde, **si vous voulez voir comment le Lua c'est bien plus simple que le C++ vous avez cliqué au bon endroit**, vu que je suis quelqu'un de très chiant et que j'aime pas quand quelque chose n'existe pas, j'essaye dans tout les cas de le créer.

Aujourd'hui je voudrais vous parlez de la Librairie Mathématique en Lua, elle est plus ou moins complète et inclus un semblant de base aux fonctions mathématiques communes, néanmoins j'aurais aimer avoir une fonctions me permettant d'arrondir à l'entier le plus proche, et non pas SOIT à l'entier en dessous, SOIT à l'entier au dessus..

Comme vous pouvez le voir ici : [Lua, Mathematical functions - Version 5.4](#), il n'existe pas de fonctions me permettant rapidement de faire ça.. Pas de soucis ici nous ne sommes pas en C++, donc en 1 min on aura résolu le problème ensemble !!

## La définitions "papier" de notre fonction

Ici nous voulons une fonction qui nous arrondisse un nombre à virgule en un nombre entier le plus proche. Simplement.

## On commence

On va pas chipoter très longtemps puisque c'est très court, déjà on sais que les fonctions sortant de la librairie mathématique du Lua s'écrivent de la sorte :

```
math.cos(x)
math.floor(x)
math.
.....
```

Moi je veux garder la même nomenclature pour ne jamais me tromper dans le futur, c'est très simple on peut directement nommer notre fonction comme ça :

```
-- et oui peut importe comment vous écrivez le nom de la fonction du moment qu'elle fasse plus de 2 caractères et qu'elle
function math.near(a)

end
```

Ainsi en faisant :

```
math.near(1.5)
```

Cela appellera la fonction de n'importe où dans votre projet puisque la fonction est déclaré ( automatiquement lorsque elle n'est pas spécifiquement déclaré local ) en Global, ce qui permettra d'appeler la fonction de n'importe où en ayant au préalable utilisé le "require()".

Passant au vif du sujet, le code en lui même...

```
function math.near(a)
    return math.floor(a+.5)
```

```
end
```

Oui oui voilà c'est tout, tout ça pour ça... Bon j'explique quand même pourquoi c'est si peu !

Ici c'est simple on envoie une valeur ici  $a$ , on lui ajoute 0.5 et on arrondi à l'entier inférieur le plus proche. si  $\text{math.floor}(a+0.5) \geq a+1$ , alors ça signifie que  $a$  est plus proche de  $\text{math.floor}(a)+1$  que de  $\text{math.floor}(a)$ , et inversement...

Ouai en fait c'est juste une question de logique, et contrairement au C++ c'est plutôt facile d'ajouter une nouvelle fonction à une librairie :) **Et on oublie pas le require() pour utiliser cette nouvelle fonction**

C'était tout pour moi ! J'espère vous avoir convaincu que le Lua c'est simple !

Intemporel

---