–––

Lua

Damir Hodzic, Sascha Sägesser

Hochschule Luzern

I.BA\_IOS.H1801

Inhaltsverzeichnis

[1 Einleitung 3](#_Toc532540875)

[2 Code-Beispiele 3](#_Toc532540876)

[2.1 Closures 3](#_Toc532540877)

[2.2 Coroutinen 3](#_Toc532540878)

[2.3 Information Hiding 3](#_Toc532540879)

[2.4 Principle of least privilege 3](#_Toc532540880)

[3 Fazite 3](#_Toc532540881)

[3.1 Technisch 3](#_Toc532540882)

[3.2 Persönlich 3](#_Toc532540883)

[4 Quellen 3](#_Toc532540884)

# Einleitung

Lua ist grundlegend eine imperative-prozedurale Programmiersprache. Auch wenn Lua keine Klassen unterstüzt, so kann mithilfe von

* Paradigmen
* Geschichte
* Verbreitung
* Datentypen
* Datenstrukturen

# Code-Beispiele

## Closures

## Coroutinen

## Information Hiding

## Principle of least privilege

# Fazite

## Technisch

## Persönlich

# Quellen

* Tutorials
* Etc.