Bienvenue dans le fichier Definitions

Les definitions theoriques de bases pour coder.

1) - Une variable

Une variable informatique est une boite qui peut contenir une information, comme la position d’un personnage, le score, la vie, mais aussi l’etat d’un personnage ,est ce qu’il est en mouvement ou est ce qu’il est statique, grace a la variable booleenne.

( la déclaration d’une variable est par défault global dans Lua. )

2) - Une fonction

- Une fonction informatique est un endroit qui regroupe une liste de taches a executer par le programme.

Comme lorsqu’on lit un livre ligne apres ligne, afin de comprendre le livre.

3) - Fonction de première classe

- Très utile, c’est une fonction qui peut etre :

1) assigné a une variable

2) passé en argument a une autre fonction

3) Retournée par une fonction

4) Stocké dans un tableau

Dans la vrai vie on peut comparer la Fonction de première classe a un telephone qui peut faire a la fois navigateur, calculatrice, et console de jeu, sans avoir été concu a l’origine pour une utilisation en particulier.

4) - Une valeure

c’est une quantité mathématique qui représente une mesure ou une propriété spécifique, vitesse d’un personnage V, force d’un ennemi F.

5) - la coroutine

bloc de code qui peut être exécuté de manière asynchrone, c'est-à-dire qu'il peut être interrompu et repris à un moment ultérieur.

6) - le thread

fonction indépendant qui s'exécute en parallèle avec d'autres threads.

Créés par le systeme d’exploitation, forte quantité de mémoire.

7) - coroutine

fonction qui s'exécute de manière coopérative avec d'autres coroutines.

Créés par le programme lui meme, faible quantité de mémoire.

8) – Une classe

Une classe est un modèle qui définit les caractéristiques et les comportements d'un objet.