Une variable

- Une variable informatique est une boite qui peut contenir une information.

la déclaration d’une variable est par défault global.

Une fonction

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

Valeure de première classe

- valeure qui peut etre, stocké en variable, passé en argument dans une fonction, et retourner son resultat.

Un nombre

représente une quantité ou une mesure, comme des points de vie, un niveau, un score.

Une valeure

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

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

Le delta time (Δt)

durée entre deux frames consécutives dans un jeu vidéo.

Utilisé pour calculer la vitesse et calculer la position des objets.

le ramasse-miettes de LUA

Lua gère la mémoire automatiquement en exécutant un ramasse-miettes pour collecter tous les objets morts.

Les 8 types de variables LUA -> nil, boolean, number, string, function, userdata, thread, and table.

- 1) nil : représente souvent l'absence d'une valeur utile.

- 2) boolean : type boolean a deux valeurs, false et true.

- 3) number : représente à la fois les nombres entiers et les nombres réels (à virgule flottante), à l'aide de deux sous-types : integer et float

- 4) string : représente des séquences immuables d'octets. Lua est propre à 8 bits : les chaînes peuvent contenir n'importe quelle valeur de 8 bits, y compris des zéros intégrés ("\0").

- 5) userdata : permet de stocker des données C arbitraires dans des variables Lua. Une valeur userdata représente un bloc de mémoire brute.

- 6) thread : représente des fils d'exécution indépendants et est utilisé pour implémenter des coroutines

- 7) table : Tous les tableaux de donnée qui peuvent avoir comme indices non seulement des nombres, mais aussi n'importe quelle valeur Lua, à l'exception de nil et de NaN.