Bienvenue dans le fichier help lua

Les 8 types de variables LUA

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

var = nil -- Déclarer une variable vide

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

var = true -- vrai

var = 5 == 5 -- vrai

var = 5 > 3 -- vrai

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

var = 5

var = 3.14

var = -2

local var = 10e-3 -- 0.01 nombre a virgule flottante

local var1, var2 = 20, 30 – Déclaration multiple des lvalues et rvalues

- 4) LA CHAINE : 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").

var = ‘salut’

var = “salut”

var = ‘salut’ .. “tout le monde”

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

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

local function remonterVie()

while true do

life = life + 1

coroutine.yield()

for i = 1, 100 do end

end

end

-- Créer le thread

local thread = coroutine.create(remonterVie)

-- Exécuter le thread

coroutine.resume(thread)

- 7) LE TABLEAU : 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.

Var = {} -- tableau vide

var = {1, 2, 3} -- tableau a 3 elements.

Var = {[1] = 1, [2] = 2, [3] = 3} -- utiliser les indices.

8) – les classes

--dire à Lua que la table Personnage sera utilisée comme métatable pour les instances de la classe Personnage