

Prácticas C++ desde Lua

Práctica 1

Esta práctica se basa en la práctica anterior sobre el juego de pacman.

En esta ocasión, el objetivo es que desde Lua se pueda controlar el comportamiento del juego de una forma más flexible, para permitir que un diseñador pudiera controlar los aspectos que estamos controlando desde C++, solamente usando Lua.

Para ello se deben exportar las funciones que estáis usando en C++ para configurar el comportamiento de pacman, así como cualquier otra que necesitéis para implementar toda la funcionalidad desde lua.

Práctica 2

En esta ocasión vamos a crear una clase Pacman, con la funcionalidad para configurar el comportamiento de pacman. Tendremos solamente una instancia de esta clase, pero si quisiéramos tener varios pacman a la vez no resultaría útil para poder gestionarlos todos desde lua.

Se debe exportar esa instancia a lua, de forma que para controlar el comportamiento de pacman, desde el lua se cree la instancia de pacman y se trabaje siempre con esa instancia, de forma que si extendiéramos el juego para tener varios pacmans podríamos usar la misma forma de programación.