lua提纲

各大引擎的使用，cocos和CE

整体cocos的系统初始化完毕lua开始调用，从各种场景的创建，切换，各种c++对象的创建，layer，cocos内lua只做逻辑，不做数据处理，比如一个c++对象，设置lua回调，一个对象有哪些属性是固定的，lua内可以通过tolua导出的api操作，不能添加属性

CE的lua除了可以修改属性，每个entity对应一个lua的table，可以自定义属性，用metatable实现

回调函数，cocos和CE都是通过Ref来保存lua对象，如table，function，

cocos用ref功能注册，CE通过名称对应

c++对象与lua对象的绑定，作为参数传递

CE用lightuserdata，存的是entity的id，不是指针，lua传递给c++一个id，不用有效性，类型检查，坏处，需要到处有个id到对象的管理器

cocos用的是userdata

x = Layer:create();

x:SetTouchable(0);

x就是一个userdata，类型检查，有效性检查

userdata设置metatable，matatable映射字符串，一个userdata，可以找到名字，跟预期的对比，

有效性，注册表内（介绍注册表），用对象指针做key，userdata作为value，一个表维护c++指针到userdata的映射，创建和销毁的时候修改

注册表

int

update

uninit

每个c++对象的事件处理

回调处理