lua封装

1.封装的意义？

(1)如果不封装,lua的用法,调用c++,调用lua,主要通过繁琐的栈传递,容易出错,代码冗余,每个开发者都需要知道lua的各种操作

(2)cry的封装举例

2.封装什么

数据结构+方法

数据结构value

int，float，

small int

ID bigint，用userdata

表，用 ref

function 用ref

ref的好处（快速，c++中维护表的生命周期，重命名问题）

（ref算法，双array，array A维护一个链，A[0] = next valid，B维护index到value\*）

既然把value封装对象，自然有对对象的操作方法

利用模版重载把参数展开，利用参数特化把参数实例化

cry最大是10个！

3.面向对象用法

用一个lua文件举例

创建entity过程

每个entity在lua中有一个table，在c++中有一个table对象

table复制，函数复制？元表（面向对象）

一个entity表的构成，总表，各种回调，元表

管理c++回调函数

统一放入一个表内，最后动态添加到总表

管理lua回调，ref，调用效率高

优化

连续从一个table中存取值，setgetchain