Programski jezik Lua

Jovana Pejkić, Jana Jovičić, Katarina Rudinac, Ivana Jordanov

Prezentacija seminarskog rada u okviru kursa Metodologija stručnog i naučnog rada Matematički fakultet

jov4ana@gmail.com ... ivanajordanov47@gmail.com

Sadržaj

- sekcija
 - podsekcija
 - primer
- Nastanak jezika
 - Mesto nastanka i autori
 - Prethodnici i osnovni ciljevi
- Primena Lue
 - Primena Lue kao skript jezika
- Podržane paradigme
- Programska okruženja
- Tabele
- Meta-tabele i meta-metodi
- 8 Zatvorenja
- Zaključak
- Literatura

podsekcija

testetxte text text ...

Slika: Slikaneka

primer

- sudhfudh
- nesto
- nesto
- nesto nesto

Slika: blabla

Mesto nastanka i autori

- Nastao 1993. na Katoličkom univerzitetu u Rio De Žaneiru
- Na portugalskom znači "mesec"
- Autori jezika: Roberto Jeruzalimski, Luiz Henrike de Figereido i Valdemar Keles





Slika: Katolički univerzitetu u Rio De Žaneiru

Prethodnici i osnovni ciljevi

- Prethodnici Lue: jezici DEL i SOL
- Jednostavna sintaksa i semantika
- Opis podataka kao u SOL-u
- Portabilnost
- Mnogi koncepti pozajmljeni iz drugih programskih jezika

Primena Lue

Lua može da se koristi na 3 načina:

- Kao skript jezik u sastavu aplikacija pisanih na drugom jeziku
 - Lua-C api za konfigurisanje
- Zajedno sa C-om
 - Najveći deo programa napisan u C-u
 - Lua se importuje kao biblioteka
- Kao samostalan jezik
 - Standardna biblioteka Lue (čine je biblioteke za rad sa stringovima, tabelama, fajlovima, modulima, matematičkim funkcijama, itd.)

Primena Lue kao skript jezika

- CGILua
 - Alat za pravljenje dinamičkih veb stranica
 - Apstrakcija za Veb server
- Razvoj softvera zasnovan na komponentnom programiranju
 - Lua se koristi za spajanje komponenti
 - Ubrzava proces razvoja softvera
- Igrice
 - 2003. godine proglašena za najpopularniji jezik za pravljenje igrica
- Adobe Photoshop Lightroom

Podržane paradigme

Proceduralna

- Svi mehanizmi Lue rade nad standardnom proceduralnom semantikom
- Većina programa napisanih u Lui su proceduralni

Funkcionalna

Biblioteka Lua Fun (funkcije map(), filter(), zip(), ...)

Objektno-orijentisana

 Sistemi klasa i objekata se kreiraju pomoću tabela i meta-tabela

Programska okruženja

- Lapis HTML templating, jednostavno uvođenje middleware-a, upravljanje ORM modelima
- Sailor mogućnost pisanja klijentskog koda u Lui, prednost izvršavanje na raznim serverima
- Luvit nalik Node.js-u, koriste istu biblioteku za asinhrone I/O operacije
- Fengari implementacija Lua virtuelne mašine pisana u JavaScriptu

Tabele

- Sastoje se iz parova ključ-vrednost
 - table[key] = value
- Kreiraju se uz pomoć konstruktora {}
 - rgb = {"red", "green", "blue"}
- Nakon kreiranja, treba ih dodeliti promenljivoj
 - da bi mogle da budu referisane
- Ako ne postoji referenca na tabelu
 - upravljač memorije briše tabelu
 - oslobađa memoriju koju je ona zauzimala

Meta-tabele i meta-metodi

- Meta-tabela
 - je standardna tabela u Lui
 - sadrži skup meta-metoda
 - postavlja se pomoću funkcije setmetatable()
- Meta-metodi
 - menjaju ponašanje tabela
 - pozivaju se kada Lua izvršava određene operacije

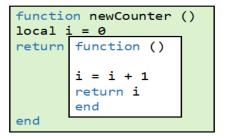
Primer za operaciju sabiranja

```
-- meta i container su prethodno kreirane tabele
meta.__add = function (left, right )
return left.value + right
end

setmetatable (container, meta)
result = container + 4
```

Zatvorenja

- Omogućuju pristup lokalnim promenljivama funkcije nakon njenog izvršenja
- Primer zatvorenja je anonimna funkcija unutar funkcije
 - ona "vidi" lokalne promenljive funkcije kojom je okružena
 - može da nadživi postojeću funkciju



Slika: Primer zatvorenja

Zaključak

primer teksta

primer naglasenog teksta

Literatura



Jovana, Jana, Katarina, Ivana (2019)

Programski jezik Lua Seminarski rad u okviru kursa Metodologija strucnog i naucnog rada



Ime Prezime (2004)

Naziv nekog od bitnijih izvora

Hvala na pažnji!