

# Programski jezik Lua

Seminarski rad u okviru kursa  
Metodologija stručnog i naučnog rada  
Matematički fakultet

Prvi autor, drugi autor, treći autor, četvrti autor  
kontakt email prvog, drugog, trećeg, četvrtog autora

5. april 2019

## Sažetak

Zahvaljujući svojoj efikasnosti, jednostavnosti i portabilnosti, Lua danas predstavlja jedan od važnijih programskih jezika i pronalazi sve češću primenu u industriji - pre svega u "embedded" sistemima. Pošto se teži tome da Lua bude mali jezik, koncepti koji se koriste u okviru njega moraju biti veoma efikasni. Neki od tih koncepata, poput tabela, metatabela, iteratora, zatvorenja i funkcija prvog reda, prikazani su u okviru ovog rada. Takođe, prikazano je i na koji način Lua može da se koristi u okviru različitih paradigmi. Iako je prvenstveno proceduralni jezik, Lua podržava mehanizme koji omogućuju pisanje u objektno-orijentisanom i funkcionalnom stilu.

## Sadržaj

<b>1 Uvod</b>	<b>2</b>
<b>2 Nastanak i istorijski razvoj</b>	<b>2</b>
<b>3 Osnovna namena i mogućnosti</b>	<b>3</b>
<b>4 Najpoznatija okruženja</b>	<b>4</b>
<b>5 Instalacija i uputstvo za pokretanje na Linux/Windows operativnim sistemima</b>	<b>5</b>
<b>6 Paradigme i koncepti</b>	<b>5</b>
<b>7 Zaključak</b>	<b>12</b>
<b>Literatura</b>	<b>12</b>
<b>A Dodatak</b>	<b>13</b>

## 1 Uvod

Kada budete predavali seminarski rad, imenujete datoteke tako da sadrže redni broj teme, temu seminarskog rada, kao i prezimena članova grupe. Precizna uputstva na temu imenovnja će biti data na formi za predaju seminarskog rada. Predaja seminarskih radova biće isključivo preko veb forme, a NE slanjem mejla. Link na formu će biti dat u okviru obaveštenja na strani kursa. Vodite računa da prilikom predavanja seminarskog rada predate samo one fajlove koji su neophodni za ponovno generisanje pdf datoteke. To znači da pomoćne fajlove, kao što su .log, .out, .blg, .toc, .aux i slično, **ne treba predavati**.

## 2 Nastanak i istorijski razvoj

Programski jezik Lua nastao je 1993. na Katoličkom univerzitetu u Rio de Žaneiru u Brazilu, i u prevodu sa portugalskog znači mesec. U okviru Tecgraf-a, Grupe za razvoj tehnologija u računarskoj grafici (Computer Graphics Technology Group), pri pomenutom univerzitetu, trojica naučnika zvanih Roberto Jeruzalimski, Luiz Henrike de Figereido i Valdemar Keles, svaki specijalizovan za različitu naučnu oblast, razvili su jezik Lua, i od tada pa do danas rade na njegovom održavanju i proširivanju.

Zbog tadašnjih brazilskih zakona koji su striktno ograničavali uvoz softvera i hardvera, favorizujući domaće proizvode i znatno otežavajući uvoz iz inostranstva (koji je bio dozvoljen samo ukoliko ne postoji adekvatna zamena proizvedena od strane domaćih kompanija, što je bilo jako teško i komplikovano dokazati) stvorila se potreba za programskim jezikom nastalim u Brazilu. Lua se smatra jedinim programskim jezikom nastalim u nekoj zemlji u razvoju koji je dostigao globalnu popularnost, i pored Ruby nastalog u Japanu, jedinim značajnim jezikom nastalim van Evrope i severne Amerike.

Prethodnici Lue, dva mala programska jezika zvana DEL (Data Entry Language) i SOL (Simple Object Language, čija skraćenica u prevodu označava sunce, što je bila direktna inspiracija za naziv Lua), nastali su 1992. za potrebe brazilskog naftnog giganta Petrobrasa. Svrha naručenog grafičkog interfejsa je bila da olakša, ubrza i učini otpornijim na greške unos ogromne količine numeričkih podataka koji je morao biti unesen u zastarelom formatu nasleđenom iz doba bušenih kartica. Ovaj interfejs je učinio unos podataka interaktivnim, klikanjem na delove dijagrama, a potom prevodio ovako unesene podatke u potrebni format i automatski generisao izlazni fajl u tom formatu. Pored toga, program je vršio proveru unetih podataka i izračunavao određeni deo podataka koji više nije bilo potrebe ručno unositi. DEL je nastao kako bi se olakšalo pisanje ovih grafičkih interfejsa, kao deklarativni jezik koji je opisivao svojstva i ograničenja polja za unos podataka i entiteta kojima su ta polja pripadala. Entiteti u DEL-u se mogu uporediti sa strukturama u nekom drugom jeziku. Na razvoju ovog jezika radio je Luiz Henrike de Figerido.

Paralelno sa razvojem DEL-a, razvijao se i PGM, na kojem su radili Roberto Jeruzalimski i Valdemar Keles. PGM je služio za ispis litoloških podataka i bilo je moguće ručno konfigurisati način ispisa. SOL je nastao kako bi se konfigurisanje olakšalo. SOL je završen marta 1993, ali nikada nije isporučen.

Ubrzo je nastala potreba za dodatnim mogućnostima u okviru DEL-a i SOL-a, tako da su vođe timova iza ova dva projekta sredinom 1993. zaključili da bi najbolje bilo da se ova dva mini jezika integrišu u jedan.

Odlučeno je da će biti potreban pravi programski jezik, koji će da sadrži naredbe dodele, kontrole toka, podrutine... Zbog toga što ogroman deo potencijalnih korisnika nisu profesionalni programeri, sintaksa i semantika je trebalo da budu što jednostavnije, a postojala je i potreba za opisom podataka kao u SOL-u. Portabilnost je takođe označena kao jedan od prioriteta. DEL nije direktno uticao na Luu kao jezik, već samo idejno, u smislu umetanja delova skript jezika u ogromne projekte. Mnogi koncepti u Lui pozajmljeni su iz drugih programskih jezika, uključujući Modulu, CLU, C++, SNOBOL i Awk. Operator tačka zarez je odlučeno da bude opcion.

U julu 1993, Valdermar je dovršio prvu implementaciju Lue, koja je veoma brzo doživela ogroman uspeh. Prevedena je korišćenjem lex i yacc alata i bila je izuzetno jednostavna. Od tada je izašlo ukupno pet verzija sa brojnim podverzijama, koje su redom dodavale nove funkcionalnosti, a vremenski intervali između verzija su postajali sve duži. Lua spada u dinamički tipizirane, "embeddable" (klasu jezika koji se često koriste da prošire ili utiču na ponašanje postojeće aplikacije) skript jezike. Podržava proceduralno, objektno orijetisano, funkcionalno i programiranje okrenuto ka podacima. Na razvojnem stablu se nalazi kao naslednik Perl-a i Pascal-a. [7]

### 3 Osnovna namena i mogućnosti

Iako je Lua prvenstveno razvijena za potrebe dva projekta, danas se, zbog svoje jednostavnosti, efikasnosti i portabilnosti, koristi u najrazličitijim oblastima: ugradnim sistemima, mobilnim uređajima, veb serverima i igricama.

Lua se obično koristi na jedan od sledeća tri načina: kao skript jezik u sastavu aplikacija pisanih na nekom drugom jeziku, kao samostalan jezik ili zajedno sa C-om [4].

Ako se Lua upotrebljava u aplikaciji kao ugrađeni jezik, za njeno konfigurisanje u skladu sa domenom date aplikacije potrebno je koristiti Lua-C API. Pomoću njega se mogu, na primer, registrovati nove funkcije, praviti novi tipovi i vršiti izmene u ponašanja nekih operacija. Jedan od primera gde se Lua upotrebljava kao ugrađeni jezik je CGILua, alat za pravljenje dinamičkih veb stranica i manipulisanje podacima prikupljenih putem veb formi. U suštini, CGILua predstavlja apstrakciju za Veb server [6]. Kao ugrađeni jezik, Lua je našla i široku primenu u igricama.

Sve češće, Lua se koristi i kao samostalan jezik, čak i za veće projekte. U te svrhe su razvijene biblioteke koje nude različite funkcionalnosti. Na primer, postoje biblioteke za rad sa stringovima, tabelama, fajlovima, modulima, itd.

Treća mogućnost za upotrebu Lue jeste u okviru programa pisanih u C-u. Lua se tada importuje kao C biblioteka. Programeri koji se opredele za ovakav način rada uglavnom najveći deo programa pišu u C-u, ali moraju dobro da poznaju i Luu kako bi kreirali jednostavne interfejse lake za upotrebu.

Lua je i tzv. jezik za spajanje (eng. glue language). Ona podržava razvoj softvera zasnovan na komponentama. U tom slučaju, aplikacija se kreira spajanjem postojećih komponenti višeg nivoa - komponenti koje su napisane u kompajliranom, statički tipiziranom jeziku kao što je C ili C++. One obično predstavljaju koncepte niskog nivoa koji se neće mnogo menjati tokom razvoja programa jer oduzimaju mnogo procesorskog vre-

mena. Takve komponente se spajaju pomoću Lue. Dakle, Lua se koristi za pisanje onih delova koda koji će verovatno biti menjani mnogo puta i na taj način ubrzava proces razvoja programa [4].

Kao i mnogi drugi jezici, Lua teži tome da bude fleksibilna. Ali, takođe teži tome da bude mali jezik. Za ugrađne jezike ovo je veoma bitna osobina pošto se veoma često koriste u uređajima koji imaju ograničene hardverske resurse. Kako bi se postigla ova dva suprotstavljena cilja, dodavanju novih karakteristika u jezik se pristupa ekonomično. Zbog toga Lua koristi malo mehanizama. A pošto ih je malo, oni moraju biti efikasni. Neki od takvih mehanizama su tabele, funkcije prvog reda, korutine i refleksivne mogućnosti. Takođe, da bi jezik bio što manji, umesto hijerarhije numeričkih tipova (realni, racionalni, celi), Lua podržava samo brojeve u pokretnom zarezu [5].

## 4 Najpoznatija okruženja

Tokom godina, nastala su brojna okruženja za jezik Lua koja olakšavaju razvoj veb aplikacija. Korišćena su za razvoj mnogih poznatih sajtova i aplikacija, između ostalog i za Vikipedija templejting sistem, kao i kineski sajt za onlajn kupovinu Taobao. Međutim, veliki problem predstavlja manjak pratećih biblioteka zbog kojih je PHP dostigao toliku popularnost. Među najpopularnija Lua okruženja spadaju Lapis, Sailor, Luvit i Fengari.

Lapis je okruženje za pisanje veb aplikacija korišćenjem Lue ili Moonscripta (programski jezik sa lepšom i kraćom sintaksom koji se kompajlira u Luu) i izvršava se u okviru distribucije Nginx-a zvane OpenResty. OpenResty izvršava Lua (odnosno MoonScript) koristeći LuaJIT. Lapis je po svojoj funkcionalnosti analogan Rails okruženju za Ruby i Laravel okruženju za PHP. Omogućava HTML templating, jednostavno uvođenje middleware-a, upravljanje ORM modelima (uključujući i migracije istih) i slično.

Sailor okruženje je slično Lapisu ali razlikuje se po tome što uvodi dodatne, naprednije funkcionalnosti, od kojih je najvažnija mogućnost pisanja klijentskog koda u Lui, pomoću Lua virtuelne mašine implementirane u JavaScriptu. Još jedna prednost je što nije vezan za OpenResty, već ga je moguće izvršavati i na Apache2, Nginx, Mongoose, Lighttpd, Xavante i Lwan veb serverima. Naziv je inspirisan popularnom animiranom serijom zvanom Sailor Moon, naime kada je autorka okruženja počela da uči Luu, rešila je da ako ikada napiše projekat u njoj, zvaće se Sailor jer Lua znači mesec na portugalskom. Značajna je i po tome što je učenica jednog od autora Lue[1].

Luvit je okruženje za Luu koje implementira API identičan Node.js okruženju. Asinhrono I/O operacije se oslanjaju na istu biblioteku kao u Node.js-u (libuv). Zbog ove dve stvari, kod pisan za Luvit izgleda veoma slično kodu, stoga može biti pogodna polazna tačka za JavaScript/Node programere koji žele da nauče Luu.

Fengari je implementacija Lua virtuelne mašine pisana u JavaScriptu. Izvršava se u veb pregledaču i omogućava izvršavanje Lua programa u tom okruženju. Lua kodu je dostupan kompletan API pregledača, uključujući i funkcije za manipulaciju DOM-a, pa može u potpunosti da zameni JavaScript pri pisanju klijentskog koda[2].

## 5 Instalacija i uputstvo za pokretanje na Linux/Windows operativnim sistemima

## 6 Paradigme i koncepti

Lua podržava različite paradigme, kao što su objektno-orijentisana, funkcionalna i proceduralna. Ona ne podržava ove paradigme pomoću specifičnih mehanizama za svaku od njih, već pomoću opštih mehanizama kao što su tabele, funkcije prvog reda, delegacija i korutine. Pošto ti mehanizmi nisu specifični ni za jednu određenu paradigmu, moguće su i druge paradigme. Svi mehanizmi Lue rade nad standardnom proceduralnom semantikom, što omogućuje laku integraciju između njih. Prema tome, većina programa napisanih u Lui su proceduralni, s tim što uključuju i korisne tehnike iz drugih paradigmi. [5]

### Tabele i objekti

Jedina struktura podataka koju Lua pruža je tabela. Tabele su dovoljno fleksibilne da se pomoću njih mogu implementirati druge strukture podataka, kao što su liste, redovi ili stekovi.

Lua nije objektno-orijentisani jezik, te nema podršku za objekte. Međutim, sistem objekata se može implementirati korišćenjem tabela i meta-tabela.

### Tabele

Tabele su dinamički kreirani asocijativni nizovi <sup>1</sup>. One su u osnovi rečnik ili niz. Tabele se sastoje iz parova ključ-vrednost. Ako su ključevi tabele numerički, tabela predstavlja niz. Ako su ključevi ne-numeričke ili mešovite vrednosti, tabela je rečnik. Kao ključ u tabeli se može koristiti bilo šta, osim nil. Bilo šta, uključujući i nil, može biti vrednost. Tabele se skladište po referenci, a ne po vrednosti, i program jedino preko referenci (ili pokazivača) njima manipuliše. Nema skrivenih kopija ili kreiranja novih tabela iza scene.

### Kreiranje tabela

Tabela se kreira uz pomoć konstruktora, koji se označava pomoću otvorene i zatvorene vitičaste zagrade (primer 2). Nakon što je kreirana, tabelu treba dodeliti promenljivoj, u suprotnom na nju nije moguće referisati. Sledeći kod kreira novu tabelu i dodeljuje je promenljivoj a:

```
1000 a = {}      -- kreira tabelu i smesta njenu referencu u promenljivu
      a
```

Listing 1: Kreiranje nove tabele i smeštanje u promenljivu

### Skladištenje vrednosti

Tabela je relacionala struktura podataka koja skladišti vrednosti. Da bi se promenljiva sačuvala u tabeli, koristi se sledeća sintaksa:

---

<sup>1</sup> Asocijativni niz je niz koji može biti indeksiran ne samo brojevima, već i stringovima ili bilo kojim drugim vrednostima, osim nil.

```
1000 table[key] = value
```

Listing 2: Čuvanje vrednosti *value* u tabeli

Kada u programu ne postoji ni jedna referenca na neku tabelu, upravljač memorije će obrisati tu tabelu i osloboditi memoriju koju je tabela zauzimala, tako da ona može biti kasnije ponovo upotrebljena.

Ključ tabelle može biti bilo kog tipa (pa čak i druga tabela), osim *nil*, i svaka tabela može da čuva vrednosti različitih tipova indeksa. Naredni primer demonstrira kako napraviti tabelu, sačuvati vrednost sa ključem *x*, i kako tu vrednost izvući iz tabelle:

```
1000 a = {} -- prazna tabela
-- kreira se 1000 novih ulaza
1002 for i=1,1000 do a[i] = i*2 end
print(a[9]) --> 18
1004 a["x"] = 10
print(a["x"]) --> 10
1006 print(a["y"]) --> nil
```

Listing 3: Kreiranje tabelle, dodeljivanje i vraćanje vrednosti

U poslednjoj liniji primera 3 je prikazano da polja tabelle dobijaju vrednost *nil* ako nisu inicijalizovana. Takođe, ako se ne dodeli vrednost ključu u tabeli, podrazumevana vrednost je *nil*, a polju tabelle se može dodeliti vrednost *nil* ako se želi da ono bude obrisano.

Ako je ključ za tabelu tipa string, za pristup tabeli se može koristiti tačka sintaksa (eng. *dot syntax*). Lua podržava ovu reprezentaciju pružajući *a.name* kao lepši zapis za *["name"]*. Dakle, poslednje tri linije prethodnog koda (primera 3) mogu se napisati i ovako:

```
1000 a.x = 10 -- isto sto i a["x"] = 10
print(a.x) -- isto sto i print(a["x"])
1002 print(a.y) -- isto sto i print(a["y"])
```

Listing 4: Primer čuvanja vrednosti u tabeli

## Meta tabelle i meta metodi

Meta tabela je standardna tabela u Lua-i koja sadrži skup meta metoda koji mogu da promene ponašanje tabelle. Meta metode su funkcije sa specifičnim imenom koje se pozivaju kada Lua izvršava određene operacije kao što su sabiranje, konkatencija stringova, poređenje itd. Na primer, koristeći meta tabelle i meta metode, možemo definisati kako Lua računa izraz  $a + b$ , gde su *a* i *b* tabelle. Kad god Lua proba da sabere dve tabelle, prvo proverava da li svaka od njih ima meta tabelu i da li ta meta tabela ima *\_\_add* polje. Ako Lua pronadje to polje, zove odgovarajuću funkciju da bi izračunala sumu. Da bi se postavila ili promenila meta tabela bilo koje tabelle koristi se funkcija *setmetatable*, kao što je prikazano u primeru 5.

```
1000 t1 = {}
setmetatable(t, t1) -- t je tabela
1002 assert(getmetatable(t) == t1)
```

Listing 5: Postavljanje meta-tabele

Bilo koja tabela može biti meta tabela bilo koje druge tabelle; grupa povezanih tabelle može da deli zajedničku meta tabelu (koja opisuje njihovo zajedničko ponašanje); tabela može biti svoja sopstvena meta tabela (tako

da opisuje svoje individualno ponašanje). Bilo koja od ovih konfiguracija je validna.

## Kreiranje meta tabele

Za kreiranje meta-tabele neophodno je prvo kreirati običnu tabelu, a zatim njoj pridružiti odgovarajuće funkcije. U primeru 6 obična tabela je nazvana *meta*. Ovoj tabeli je pridružena funkciju koja se zove `__add`<sup>2</sup>. `__add` funkcija prima dva argumenta: levi argument je tabela sa poljem koje se zove *value*, a desni argument je broj:

```
1000 meta = { } -- kreira tabelu
1001 meta.__add = function(left, right) -- dodaje meta-metod
1002 return left.value + right -- left je tabela
1003 end
```

Listing 6: Kreiranje meta-tabele i dodavanje meta-metoda

Zatim je napravljena nova tabela koja je nazvana *container*. *Container* tabela sadrži promenljivu nazvanu *value*, koja ima vrednost 5:

```
1000 container = {
1001 value = 5
1002 }
```

Listing 7: Tabela *container*

Ako se u ovom trenutku pokuša sa dodavanjem broja 4 tabeli *container*, Lua izbacuje sintaksnu grešku. Ovo se dešava zato što nije moguće tabeli dodati broj. Kod koji uzrokuje grešku prikazan je u primeru 8.

```
1000 result = container + 4 -- neispravno
1001 print ("result: " .. result)
```

Listing 8: Neispravno sabiranje tabele i broja

Da bi ovaj kod bio ispravan potrebno je tabeli *container* dodati meta-tabelu, koja ima `__add` meta-metod. Funkcija koja se koristi da tabeli dodeli meta-tabelu zove se *setmetatable*. Ispravan kod dat je u primeru 9.

```
1000 setmetatable(container, meta) -- postavljanje meta-tabele
1001 result = container + 4 -- sada je ispravno
1002 print ("result: " .. result)
```

Listing 9: Ispravno sabiranje tabele i broja

## Iteratori

Iterator, konstrukcija koje omogućava prolazak kroz kolekciju, predstavlja se pomoću funkcije. Pri svakom pozivu ta funkcija vraća naredni element iz kolekcije. Na listingu 10 dat je primer iteratora nad listom koji vraća vrednost elemenata liste.

```
1000 function values (t)
1001     local i = 0
1002     return function () i = i + 1; return t[i] end
1003 end
1004
1005 t = {10, 20, 30}
1006 for element in values(t) do
1007     print(element)
1008 end
```

---

<sup>2</sup> `__add` je rezervisano ime za funkciju.

---

#### Listing 10: Primer iteratora nad listom

Između uzastopnih poziva, iterator mora da pamti stanje u kom se nalazi kako bi znao da nastavi dalje odatle. U tu svrhu se koriste zatvorenja (eng. *closure*). Zatvorenje je funkcija koja se nalazi unutar neke druge funkcije. Pri tome, unutrašnja funkcija može da pristupa promenljivama spoljašnje funkcije. Ta spoljašnja funkcija, koja se zove fabrika (eng. *factory*), zapravo pravi zatvorenje [3].

U listingu 10 fabrika je `values()`. Pri svakom pozivu ona pravi zatvorenje (koje predstavlja sam iterator). To zatvorenje čuva svoje stanje u spoljašnjim promenljivama (`t`, `i`, `n`) tako da, svaki put kada se pozove, vraća naredni element iz liste `t`. Kada više nema vrednosti u listi, vraća `nil`.

Postoje i iteratori bez stanja (eng. *stateless iterators*). To su iteratori koji ne čuvaju sami svoja stanja, tako da je moguće isti iterator iskoristiti u više petlji bez potrebe za pravljenjem novih zatvorenja. U svakoj itraciji, `for` petlja poziva svoj iterator sa dva argumenta: invarijantnim stanjem i kontrolnom promenljivom. Iterator bez stanja generiše naredni element na osnovu te dve vrednosti. U listingu 11 prikazan je jedan iterator bez stanja - `ipairs()` [4].

```
1000 a = {"one", "two", "three"}
      for i, v in ipairs(a) do
1002   print(i, v)
      end
```

#### Listing 11: Primer iteratora bez stanja

Rezultat izvršavanja ovog programa je:

```
1 one
2 two
3 three
```

Funkcija `ipairs()` vraća tri vrednosti: *gen*, *param*, i *state* (koje se nazivaju iteratorski triplet). *Gen* je funkcija koja generiše narednu vrednost u svakoj iteraciji. Ona vraća novo stanje (*state*) i vrednost u tom stanju. *Param* je trajni parametar *gen* funkcije i koristi se za pravljenje instance *gen* funkcije, npr. tabele. *State* je privremeno stanje iteratora koje se menja nakon svake iteracije, npr. to je indeks niza [8]. Na listingu 12 su prikazane ove tri vrednosti.

```
1000 gen, param, state = ipairs(a)
      -- rezultat izvršavanja: function: 0x41b9e0 table: 0x1e8efb0 0
1002 print(gen(param, state))
      -- rezultat izvršavanja: 1 one
```

#### Listing 12: Primer iteratora bez stanja (nastavak)

## Funkcije

Funkcije u Lua-i su vrednosti prve klase (eng. *first-class values*) sa odgovarajućim "leksičkim opsegom". Za funkciju se kaže da je vrednost prve klase ako ona ima ista prava kao i vrednosti poput brojeva i stringova. Funkcije mogu da se čuvaju u promenljivama (globalnim i lokalnim) i u poljima tabela, da se prosleđuju drugim funkcijama kao argumenti i da budu vraćene kao povratne vrednosti funkcija. Da funkcija ima "leksički



opsegžnači da može pristupati promenljivama funkcija kojima je okružena. Ova osobina omogućava da u Lua-i možemo da primenimo tehnike programiranja iz sveta funkcionalnih jezika kao i da program bude kraći i jednostavniji.

Kada govorimo o imenu funkcije, na primer *print*, mi zapravo pričamo o promenljivoj koja sadrži tu funkciju. Neke od posledica ove karakteristike Lua-e prikazane su u primeru 15:

```

1000   a = {p = print}
      a.p("Hello World") --> Hello World
1002   print = math.sin -- print sada referise na funkciju sin
      a.p(print(1))      --> 0.841470
1004   sin = a.p          -- sin sada referise na funkciju print
      sin(10, 20)        --> 10      20

```

Listing 13: Funkcije

Iako su funkcije vrednosti, postoji izraz kojim se funkcija kreira - deklaracija funkcije obično izgleda ovako:

```

1000   function foo (x) return 2*x end

```

Listing 14: Deklaracija funkcije

Deklaracija funkcije započinje ključnom rečju *function*, nakon koje sledi ime funkcije, a zatim lista parametara funkcije.<sup>3</sup>, koja može biti prazna ako funkciji nisu potrebni parametri. Nakon liste parametara piše se telo funkcije. Telo funkcije se završava navođenjem ključne reči *end*. Međutim, prethodni primer deklaracije funkcije samo je lepši način da se zapiše:

```

1000   foo = function (x) return 2*x end

```

Listing 15: Dodela vrednosti tipa *function* promenljivoj *foo*

To jest, definicija funkcije je u stvari naredba koja promenljivoj dodeljuje vrednost tipa “*function*”. Izraz sa desne strane operatora dodele možemo posmatrati kao konstruktor za funkcije, baš kao što je konstruktor za tabele. Rezultat takvog konstruktora funkcije zovemo anonimna funkcija. Iako uglavnom funkcijama dodeljujemo imena, postoje i situacije kada funkcije treba da ostanu anonimne. Na primer, biblioteka za tabele pruža funkciju *table.sort*, koja prima tabelu i sortira njene elemente. Ova funkcija treba da omogući više varijacija sortiranja: rastuće ili opadajuće, numeričko ili alfabetsko, tabele sortirane po ključu, itd. Umesto kućanja posebnog koda da bi bile omogućene sve vrse sortiranja, sort pruža jedan (jedini) opcion parametar, koji predstavlja funkciju za poređenje (engl. *order function*, koja vrši poređenje dve vrednosti): funkcija koja prima dva elementa i vraća da li prvi argument treba da bude pre drugog. Sledeći primer prikazuje gde je zgodno upotrebiti anonimnu funkciju. Na primer, neka je data tabela sa slogovima:

```

1000   network = {
      {name = "grauna", IP = "210.26.30.34"},
1002   {name = "arraial", IP = "210.26.30.23"},
      {name = "lua", IP = "210.26.23.12"},
1004   {name = "derain", IP = "210.26.23.20"},
      }

```

Listing 16: Primer tabele

<sup>3</sup>Pravilno je termin parametar funkcije koristiti za promenljivu koja čini deklaraciju funkcije, a termin argument funkcije za izraz naveden u pozivu funkcije na mestu parametra funkcije.????????

Ako želimo da sortiramo tabelu po imenu polja, u obrnutom alfabetskom poretku, pišemo:

```
1000     table.sort(network, function (a,b)
1002         return (a.name > b.name)
        end)
```

Listing 17: Sortiranje tabele

Funkcija koja prima drugu funkciju kao argument, kao što je *sort*, je ono što zovemo funkcija višeg reda (eng. *higher-order function*). Funkcije višeg reda predstavljaju mehanizam u programiranju koji za kreiranje svojih argumenata često koristi anonimne funkcije. Funkcije višeg reda su posledica mogućnosti Lua-e da upravlja funkcijama kao vrednostima prve klase.

## Zatvorenja

U Lua-i, promenljive koje su lokalne za neku funkciju su takođe dostupne u funkcijama koje su definisane unutar te funkcije, tj. unutar ugnježenih definicija. Primer koji ovo oslikava jeste kada postoji neka funkcija koja vraća anonimnu funkciju. Anonimna funkcija može da "vidi" lokalne promenljive funkcije kojom je okružena. Međutim, pošto je anonimna funkcija vraćena, ona može da nadživi postojeću funkciju. Kada se vrati anonimna funkcija kao povratna vrednost neke funkcije, ona kreira zatvorenje. To zatvorenje obuhvata njeno spoljašnje stanje. Ovaj mehanizam dopušta pristup stanju spoljašnje funkcije, iako se ta funkcija više ne izvršava. Ovo je prikazano u kodu 18:

```
1000 function newCounter ()
1001     local i = 0 -- lokalna promenljiva za newCounter() funkciju
1002     return function () -- anonimna funkcija
1003
1004     -- Posto je anonimna funkcija kreirana unutar funkcije newCounter
1005     -- () ona moze da vidi
1006     -- sve članove funkcije newCounter ()
1007     -- ova funkcija ce moci da zapamti stanje funkcije newCounter (),
1008     -- praveci zatvorenje
1009
1010         i = i + 1
1011         return i
1012     end
1013 end
1014
1015 c1 = newCounter()
1016 print(c1()) --> 1
1017 print(c1()) --> 2
```

Listing 18: Primer zatvorenja

Ovde anonimna funkcija koristi upvalue (upvalue je skraćenica za external local variable), i, da održi svoj brojač. Međutim, kada pozovemo anonimnu funkciju, *i* je izvan dometa (eng. *scope*), zato što je funkcija koja je kreirala tu promenljivu (*newCounter*) završila sa radom. Ipak, Lua razrešava tu situaciju korektno, koristeći koncept zatvorenja. Jednostavno rečeno, zatvorenje je funkcija plus sve što joj je potrebno da pristupi njenim upvalues korektno. Ako pozovemo *newCounter* ponovo, napraviće novu lokalnu promenljivu *i*, pa ćemo dobiti novo zatvorenje, delujući sada nad tom novom promenljivom:

```
1000     c2 = newCounter()
1001     print(c2()) --> 1
1002     print(c1()) --> 3
```

```
print(c2()) --> 2
```

Listing 19: Zatvorenja

Dakle, `c1` i `c2` su različita zatvorenja nad istom funkcijom i svako deluje na nezavisnu instancu lokalne promenljive `i`. Tehnički govoreći, ono što je vrednost u Lua-i je zatvorenje, a ne funkcija. Funkcija sama za sebe je samo prototip za zatvorenje.

## Funkcionalna paradigma

Podršku funkcionalnom programiranju u Lui pruža biblioteka Lua Fun, koja se još uvek razvija. Ona omogućava pisanje jednostavnog i efikasnog funkcionalnog koda korišćenjem funkcija višeg reda, poput `map()`, `filter()`, `reduce()`, `zip()`, itd. Slede primeri nekih funkcija iz ove biblioteke.

### 1. `fun.map(fun, gen, param, state)`

`map()` prihvata funkciju `fun` i vraća novi iterator koji je nastao primenjivanjem funkcije `fun` na svaki od elemenata tripletskog iteratora `gen, param, state`. Mapiranje se vrši u prolazu kroz kolekciju, bez baferisanja vrednosti. Primer je dat na listingu 20. [8]

```
1000 > each(print, map(function(x) return 2 * x end, range(4)))
      2
1002  4
      6
1004  8
```

Listing 20: Primer funkcije `map()`

### 2. `fun.filter(predicate, gen, param, state)`

`filter()` prihvata predikat `predicate` na osnovu koga filtrira iterator predstavljen sa `gen, param, state`. Vraća novi iterator za elemente koji zadovoljavaju predikat. Primer je dat na listingu 21. [8]

```
1000 > each(print, filter(function(x) return x % 3 == 0 end, range
      (10)))
      3
1002  6
      9
```

Listing 21: Primer funkcije `filter()`

### 3. `fun.zip(iterator1, iterator2, ...)`

`zip()` prihvata listu iteratora i vraća novi iterator čija `i`-ta vrednost sadrži `i`-ti element iz svakog od prosledenih iteratora. Povratni iterator je iste dužine kao najkraći prosledjeni iterator. Primer je dat na listingu 22. [8]

```
1000 > each(print, zip(range(5), {'a', 'b', 'c'}, rand()))
      1      a      0.57514179487402
1002  2      b      0.79693061238668
      3      c      0.45174307459403
```

Listing 22: Primer funkcije `zip()`

## Objektno orijentisana paradigma

Objektno-orijentisana paradigma je metodologija koja ujedinjuje podatke (promenljive) i logiku (funkcije) u jednu kohezivnu jedinicu (objekat). Iako Lua nije objektno-orijentisan jezik, on pruža sve što je potrebno da bi se implementirao sistem objekata. Umesto klasa, u Lua-i pametna upotreba meta-tabela može da kreira sistem klasa. Meta-tabele mogu da kreiraju objekte bazirane na prototipovima.

### Objekti

Objekat može biti predstavljen tabelom: promenljive instanci su regularna polja tabele, a metodi su polja tabele koja sadrže funkcije. Posebno, tabele imaju identitet (eng. selfness) koji je nezavisan od njihovih vrednosti. To znači, dva objekta (tabele) sa istom vrednošću su različiti objekti, pošto jedan objekat može imati različite vrednosti u različitim trenucima, ali je to uvek isti objekat. Kao i objekti, tabele imaju životni ciklus koji je nezavisan od toga ko ih je kreirao ili gde su kreirane. Objekti imaju svoje sopstvene operacije. Tabele takođe mogu imati operacije:

```
1000     Account = {balance = 0}
1002     function Account.withdraw (v)
        Account.balance = Account.balance - v
    end
```

Listing 23: OOP

Ova definicija pravi novu funkciju i smesta je u polje withdraw objekta Account. Zatim, možemo je pozvati ovako:

```
1000     Account.withdraw(100.00)
```

Listing 24: OOP

Ovakve funkcije se zovu metodi. Međutim, upotreba globalnog imena Account unutar funkcije je losa praksa. Prvo, ova funkcija će raditi samo za ovaj (poseban) objekat. Drugo, čak i za taj specijalni (poseban) objekat funkcija će raditi onoliko dugo koliko je objekat smesten u toj globalnoj promenljivoj. Ako promenimo ime objektu, withdraw više neće raditi:

```
1000     a = Account; Account = nil
        a.withdraw(100.00)    -- ERROR!
```

Listing 25: OOP

## 7 Zaključak

Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak. Ovde pišem zaključak.

## Literatura

- [1] Etienne Dalcol. Sailor Project, 2014-2015. on-line at: <http://sailorproject.org/main/about>.
- [2] Fengari. Fengari. on-line at: <https://fengari.io/>.

- [3] Roberto Ierusalimschy. Lua.org, 2003-2004. on-line at: <https://www.lua.org/pil/7.1.html>.
- [4] Roberto Ierusalimschy. *Programming in Lua*. Lua.org, Rio de Janeiro, 2006.
- [5] Roberto Ierusalimschy. Programming with multiple paradigms in Lua. *Proceedings of the 18th International Workshop on Functional and (Constraint) Logic Programming*, page 5–13, 2009. on-line at: [www.inf.puc-rio.br/~roberto/docs/ry09-03.pdf](http://www.inf.puc-rio.br/~roberto/docs/ry09-03.pdf).
- [6] Kepler Project. Kepler Project, 2003. on-line at: <https://keplerproject.github.io/cgilua/>.
- [7] Waldemar Celes Roberto Ierusalimschy, Luiz Henrique de Figueiredo. The Evolution of Lua. *Proceedings of ACM HOPL III*, 2007. on-line at: <https://www.lua.org/doc/hopl.pdf>.
- [8] Roman Tsisyk. Lua Fun Documentation, 2013-2017. iterators: [https://luafun.github.io/under\\_the\\_hood.html](https://luafun.github.io/under_the_hood.html), map: <https://luafun.github.io/transformations.html#fun.map>, filter: <https://luafun.github.io/filtering.html>, zip: <https://luafun.github.io/compositions.html#fun.zip>.

## A Dodatak

Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe. Ovde pišem dodatne stvari, ukoliko za time ima potrebe.