

Programski jezik Lua

Jovana, Jana, Katarina, Ivana

Prezentacija seminarskog rada
u okviru kursa

Metodologija strucnog i naucnog pisanja
Matematički fakultet

... *ivanajordanov47@gmail.com*

Sadržaj

- 1 **sekcija**
 - podsekcija
 - primer
- 2 **Nastanak jezika**
 - Mesto nastanka i autori
 - Prethodnici i osnovni ciljevi
- 3 **Primena Lue**
 - Primena Lue kao skript jezika
- 4 **Podržane paradigme**
- 5 **Programska okruženja**
- 6 **Zaključak**
- 7 **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

- CGI Lua
 - 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
- 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 asinhronu I/O operacije
- **Fengari** - implementacija Lua virtuelne mašine pisana u JavaScriptu

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!