

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

3. april 2019

Sažetak

U ovom tekstu je ukratko prikazana osnovna forma seminarskog rada. Obratite pažnju da je pored ove .pdf datoteke, u prilogu i odgovarajuća .tex datoteka, kao i .bib datoteka korišćena za generisanje literature. Na prvoj strani seminarskog rada su naslov, apstrakt i sadržaj, i to sve mora da stane na prvu stranu! Kako bi Vaš seminarski zadovoljio standarde i očekivanja, koristite uputstva i materijale sa predavanja na temu pisanja seminarskih radova. Ovo je samo šablon koji se odnosi na fizički izgled seminarskog rada (šablon koji *morate* da koristite!) kao i par tehničkih pomoćnih uputstava.

Sadržaj

1	Uvod	2
2	Nastanak i istorijski razvoj, mesto u razvojnom stablu, uticaji drugih programskih jezika	2
3	Osnovna namena i mogućnosti programskog jezika Lua	3
4	Najpoznatija okruženja (framework) za korišćenje ovog jezika i njihove karakteristike	4
5	Instalacija i uputstvo za pokretanje na Linux/Windows operativnim sistemima	5
6	Paradigme i koncepti	5
6.1	Tabele i objekti	5
6.1.1	Tabele	5
6.1.2	Kreiranje tabela	5
6.1.3	Skladištenje vrednosti	6
6.2	Meta tabele i meta metodi	6
6.2.1	Kreiranje meta tabele	7
6.3	Iteratori	7
6.4	Funkcije	9
6.4.1	Zatvorenja	10
6.5	Funkcionalna paradigma	11
6.6	Objektno orjentisana paradigma	11

6.6.1 Objekti	12
7 Zaključak	12
Literatura	12
A Dodatak	13

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, mesto u razvojnom stablu, uticaji drugih programskih jezika

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 orijentisano, funkcionalno i programiranje okrenuto ka podacima. Na razvojnem stablu se nalazi kao naslednik Perl-a i Pascal-a. [7]

3 Osnovna namena i mogućnosti programskog jezika Lua

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 interfejsne 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 vremena. Takve komponente se spajaju pomoću Lue. Dakle, Lua se koristi za pisanje onih delova koda koji će se verovatno menjati mnogo puta i na taj način ubrzava proces razvoja programa.

Kao i mnogi drugi jezici, Lua teži tome da bude fleksibilna. Ali, takođe teži tome da bude mali jezik - i u pogledu implementacije i u terminima specifikacije. Za ugrađene 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, na primer, tabele (koje su u suštini asocijativni nizovi), funkcije prvog reda, korutine i refleksivne mogućnosti. Takođe, da bi jezik bio što manji, umesto hijerarhije numeričkih tipova (realni, racionalni, celi), Lua ima samo double floating-point (prevesti?) tip vrednosti[5].

4 Najpoznatija okruženja (framework) za korišćenje ovog jezika i njihove karakteristike

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-orjentisana, 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]

6.1 Tabele i objekti

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

Lua nije objektno-orjentisani jezik, te nema podršku za objekte. Međutim, sistem objekata se može implementirati korišćenjem tabela i meta-tabela. Dva bitna koncepta nad kojima je zasnovana objektno-orjentisana paradigma su polimorfizam i nasleđivanje.

6.1.1 Tabele

Tabele su first-class, dinamički kreirani asocijativni nizovi [An associative array is an array that can be indexed not only with numbers, but also with strings or any other value of the language, except nil.]. 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.

6.1.2 Kreiranje tabela

Tabela se kreira uz pomoć konstruktora, koji u svojoj najjednostavnijoj formi izgleda ovako . 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:

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

6.1.3 Skladištenje vrednosti

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

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

Naredni primer demonstrira kako napraviti tabelu, sačuvati vrednost sa ključem x, i kako tu vrednost izvući iz tabele:

```
k = "x"
a[k] = 10      -- nov ulaz, sa ključem key="x" i vrednošću value=10
a[20] = "great" -- nov ulaz, sa ključem key=20 i vrednošću value="great"
print(a["x"])  -- > 10
k = 20
print(a[k])    -- > "great" - vraća vrednost (izvadi vrednost iz tabele)
a["x"] = a["x"] + 1 -- uvećava ulaz "x"
print(a["x"])  -- > 11
```

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 memorija koju je ta tabela zauzimala kasnije može biti ponovo upotrebljena. Ključ tabele može biti bilo kog tipa (pa čak i druga tabela), osim nil, i svaka tabela može da čuva vrednosti različitih tipova indeksa. Razmotrimo sledeći primer:

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

U poslednjoj liniji primera brojPrimer???? je prikazano da polja tabele dobijaju vrednost nil ako nisu inicijalizovana (ako se ne dodeli vrednost ključu u tabeli, podrazumevana (defalut) vrednost je nil) baš kao i globalne promenljive. Takođe kao kod globalnih promenljivih, polju tabele se može dodeliti vrednost nil ako se želi ????? TODO ????? 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 brojPrimer????) mogu se napisati i ovako:

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

6.2 Meta tabele i meta metodi

Meta tabela je standardna tabela u Lua-i koja sadrži skup meta metoda koji mogu da promene ponašanje tabele. 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 tabele i meta metode, možemo definisati kako Lua računa izraz a + b, gde su a i b tabele. Kad god Lua proba da sabere dve tabele, 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 tabele koristi se funkcija `setmetatable`, kao što je prikazano u primeru brojPrimer4???

```
t1 = {}
    setmetatable(t, t1)
    assert(getmetatable(t) == t1)
```

Bilo koja tabela može biti meta tabela bilo koje druge tabele; grupa povezanih tabela 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.

6.2.1 Kreiranje meta tabele

Za kreiranje meta tabele neophodno je prvo kreirati običnu tabelu nazvanu meta. Ova tabela će imati funkciju koja se zove `__add` [`__add` je rezervisano ime za funkciju]. `__add` funkcija će primiti dva argumenta. Levi argument će biti tabela sa poljem koje se zove `value`, a desni argument će biti broj:

```
meta = { } -- kreira tabelu
meta.__add = function(left, right) -- dodaje meta metod
return left.value + right -- pretpostavlja se da je left tabela
end
```

Dalje, treba napraviti tabelu zvanu container. Container tabela će imati promenljivu zvanu `value`, koja će imati vrednost 5:

```
container = {
value = 5
}
```

Ako se pokuša sa dodavanjem broja 4 container tabeli, Lua izbacuje sintaksnu grešku. Ovo se dešava zato što nije moguće tabeli dodati broj. Kod koji uzrokuje grešku prikazan je u primeru brojPrimer4???

```
result = container + 4 -- ERROR
print ("result: " .. result)
```

Dodavanjem meta tabele container tabeli, koja ima `__add` meta metod, može se napraviti da ovaj kod radi. Funkcija `setmetatable` se koristi da tabeli dodeli meta tabelu. Kod koji omogućava da sve ovo radi dat je u primeru brojPrimer4???

```
setmetatable(container, meta) -- postavlja meta tabelu
result = container + 4 -- RADI!
print ("result: " .. result)
```

DOPUNITI... Meta tabele su možda najmoćnija karakteristika Lua-e.

6.3 Iteratori

Iterator, konstrukcija koje omogućava prolazak kroz kolekciju, predstavlja se pomoću funkcije. Pri svakom pozivu ta funkcija vraća naredni element iz kolekcije. Na listingu 1 dat je primer iteratora nad listom koji vraća vrednost elemenata liste.


```

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

```

Listing 1: 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 1 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 možemo isti iterator iskoristiti u više petlji bez potrebe da pravimo nova 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 2 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 2: 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 3 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 3: Primer iteratora bez stanja (nastavak)

6.4 Funkcije

Funkcije u Lua-i su first-class values (primarne vrednosti, građani prvog reda) sa odgovarajućim "leksičkim opsegom". Za funkciju se kaže da je građanin prvog reda (vrednosti 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 se vrate kao povratna vrednost 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 (čuva) tu funkciju. Neke od posledica ove karakteristike Lua-e prikazane su u narednom primeru:

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

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

```
function foo (x) return 2*x end
```

Deklaracija funkcije započinje ključnom rečju `function`, nakon koje sledi ime funkcije, a zatim lista parametara funkcije. [Parametri su imena promenljivih okružena zagradama], 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:

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

To jest, definicija funkcije je u stvari naredba koja promenljivoj dodeljuje vrednost tipa "function". Izraz `function (x) ... end` možemo posmatrati kao konstruktor za funkcije, baš kao što je konstruktor za tabelu. Rezultat takvog konstruktora funkcije zovemo anonimna funkcija. Iako uglavnom funkcijama dodeljujemo imena, postoje i (nekoliko) situacija kada funkcije treba da ostanu anonimne. Na primer, biblioteka za tabele pruža funkciju `table.sort`, koja prima tabelu i sortira njene elemente. Ova funkcija mora da dozvoli (omogućiti) neograničeno varijacija *in the sort order*: rastuće ili opadajuće, numeričko ili alfabetsko, tabele sortirane po ključu, itd. Umesto kucanja posebnog koda da bile omogućene sve vrste opcija (načina 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:

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

Ako želimo da sortiramo tabelu po imenu polja, u obrnutom alfabetskom poretku (in reverse alphabetical order), pišemo:

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

Funkcija koja prima drugu funkciju kao argument, kao što je sort, je ono što zovemo funkcija višeg reda (a higher-order function). Higher-order funkcije su moćan mehanizam u programiranju i korišćenje anonimnih funkcija za kreiranje argumenata funkcije je odličan izvor fleksibilnosti. Ali funkcije višeg reda nemaju specijalna prava; have no special rights; one su samo posledica mogućnosti Lua-e da upravlja funkcijama kao prvoklasnim vrednostima.

6.4.1 Zatvorenja

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

```
function newCounter ()
    local i = 0 -- lokalna promenljiva za newCounter() funkciju
    return function () -- anonimna funkcija

-- Posto je anonimna funkcija kreirana unutar funkcije newCounter () ona moze da vidi
-- sve clanove funkcije newCounter ()
-- ova funkcija ce moci da zapamti stanje funkcije newCounter (), praveci zatvorenje

        i = i + 1
        return i
    end

end

c1 = newCounter()
print(c1()) --> 1
print(c1()) --> 2
```

Ovde anonimna funkcija koristi upvalue (upvalue je skraćenica za external local variable), i, da održi svoj brojač. Međutim, kada pozovemo anonimnu funkciju, i je van dometa (izvan scope-a), zato što je funkcija koja je kreirala tu promenljivu (newCounter) završila sa radom (vratila vrednost, returned). 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:

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

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

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

6.5 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 4. [8]

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

Listing 4: 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 5. [8]

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

Listing 5: 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 prosledjenih iteratora. Povratni iterator je iste dužine kao najkraći prosledjeni iterator. Primer je dat na listingu 6. [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 6: Primer funkcije `zip()`

6.6 Objektno orjentisana paradigma

OOP je metodologija koja ujedinjuje podatke (promenljive) i logiku (funkcije) u jednu kohezivnu jedinicu (objekat). Iako `Lua` nije objektno-orjentisan jezik, on nam obezbeđuje sve objekte (it does provide all the facilities) koji nam dopuštaju da implementiramo sistem objekata. Uместo klasa, u `Lua`-i pametna upotreba meta tabela može da kreira sistem klasa. Meta tabele mogu da kreiraju a objekte bazirane na prototipovima.

6.6.1 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:

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

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

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

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:

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

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.
- [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, 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.