

# 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 (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 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!