

計算機程式期末報  
告

40628402

# Lua的程式語言

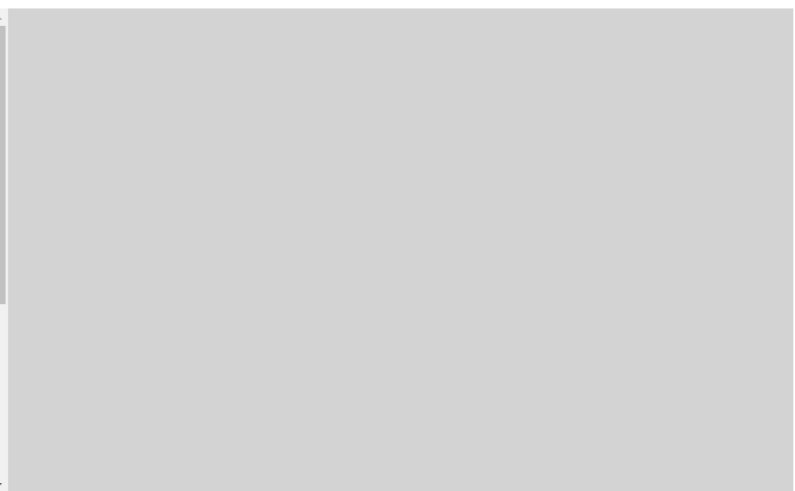
- -- 導入 "js" 模組
- `local js = require "js"`
- -- html 檔案中 canvas id 設為 "canvas"
- `local canvas = document.getElementById("canvas")`
- -- 將 ctx 設為 canvas 2d 繪圖畫布變數
- `local ctx = canvas.getContext("2d")`
- 
- -- 屬性呼叫使用 `.` 而方法呼叫使用 `:`
- -- 設定填圖顏色
- `ctx.fillStyle = "rgb(0,0,150)"`
- -- 設定畫筆顏色
- `ctx.strokeStyle = "rgb(0,0,150)"`

# 用 程 式 碼 來 畫 圖



Hello Lua40628402!

```
1  |-- 導入 "js" 模組
2  local js = require "js"
3  -- global 就是 javascript 的 window
4  local global = js.global
5  local document = global.document
6  -- html 檔案中 canvas id 設為 "canvas"
7  local canvas = document.getElementById("canvas")
8  -- 將 ctx 設為 canvas 2d 繪圖畫布變數
9  local ctx = canvas.getContext("2d")
10
11 -- 乘上 deg 可轉為角度單位
12 deg = math.pi / 180
13
14 -- 建立多邊形座點位置畫線函式
15 function star(radius, xc, yc, n, fs, ss, fors,aa)
16   radius = radius or 50
17   xc = xc or 100
18   yc = yc or 100
19   n = n or 5
20   -- 屬性呼叫使用 . 而方法呼叫使用 :
21   -- 填色屬性
22   fs = fs or "rgb(200,0,0)"
23   -- 畫筆顏色屬性
24   ss = ss or "rgb(0,0,200)"
25   -- 內徑為填色
26   fors = fors or "fill"   aa=aa or 0
27   ctx.fillStyle = fs
28   ctx.strokeStyle = ss
29   xi = xc + radius*math.cos((360/n)*deg+(90+aa)*deg)
30   yi = yc - radius*math.sin((360/n)*deg+(90+aa)*deg)
31   ctx.beginPath()
32   ctx.moveTo(xi,yi)
33   for i = 2, n+1 do
34     x = xc + radius*math.cos((360/n)*deg*i+(90+aa)*deg)
```



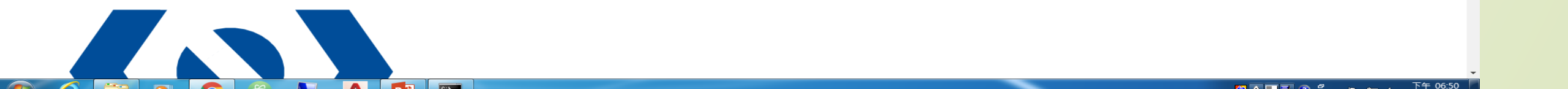
Execute

清除畫面

[hello](#) | [draw](#) | [nfu](#) | [nfu2](#) | [USA](#) | [回 CMSimfly](#)

(請注意: 程式執行後才可以存檔!)

Filename: .lua





# 如何開啟近端的網頁

- ▶ 先進入Y槽的tmp，再進入自己的倉儲。
- ▶ 打上python app\_run.py
- ▶ 讓debugger active。



# 在近端編輯完後上傳遠端

- 先進入Y槽的tmp，再進入自己的倉儲。
- 打上git add .
- 再打上git commit -m "initial add"
- 最後git push