Lua-pb

[starwing/lua-protobuf (github.com)](https://github.com/starwing/lua-protobuf/tree/master)

[build\_xlua\_with\_libs: 为xLua集成几个常用库，方便使用 (github.com)](https://github.com/chexiongsheng/build_xlua_with_libs)

[xLua下使用lua-protobuf简介](https://www.cnblogs.com/nafio/p/12370173.html)

[用Unity+Lua开发游戏，有什么好的办法进行性能检测？ - 知乎 (zhihu.com)](https://www.zhihu.com/question/307064711/answer/570257565)

[用好Lua+Unity，让性能飞起来——Lua与C#交互篇 - 知乎 (zhihu.com)](https://zhuanlan.zhihu.com/p/546854339?utm_id=0&wd=&eqid=91fa5b9100032fe600000003647b18df)

[Lua配置表存储优化方案 - UWA问答](https://blog.uwa4d.com/archives/1490.html)

[UGUI中UnityEvent在Lua侧注册、反注册不能正常释放Tencent/xLua (github.com)](https://github.com/Tencent/xLua/issues/139)

[xlua-framework框架简介](https://blog.csdn.net/yupu56/article/details/120745232)

[xlua-framework-unity2018(github.com)](https://github.com/passiony/xlua-framework-unity2018)

[理解lua中的metatable和\_\_index](https://blog.csdn.net/kenkao/article/details/103292990)

[EmmyLua for IntelliJ IDEA 1.3.2 文档](https://emmylua.github.io/zh_CN/annotations/class.html)

[GC优化XLua下的各种值类型](https://blog.csdn.net/kuangben2000/article/details/107079777)

[Lua5.4 源码剖析——性能优化与原理分析 - 知乎 (zhihu.com)](https://zhuanlan.zhihu.com/p/634282904)

[Lua实现面向对象两种方法 - 学习使我进步 - 博客园 (cnblogs.com)](https://www.cnblogs.com/wwhhgg/p/12606677.html)

Lua实现面向对象有两种方式：值拷贝和元表

值拷贝的缺点：有GC，创建慢

元表的缺点：结构复杂，每次都向上递归查询元表

table.pack和select经常用来处理 ...

[lua中的可变长参数...,pack,unpack,select方法 - 哔哩哔哩 (bilibili.com)](https://www.bilibili.com/read/cv13434890/)

string.pack和string.unpack作用是把不用的数据打包成二进制数据

string.pack返回值是string，不可读因为是二进制的string

string.unpack返回值是pack的数据类型

Lua表达二进制、八进制、10进制、16进制

Lua不能直接表达二进制和八进制，要用字符串表达，然后通过tonumber转换

Local b = tonumber(str, 2) --二进制

Local b = tonumber(str, 8) --八进制

local hexNum = 0xFF --十六进制