

## <<LUA程序设计(第2版)>>

### 图书基本信息

书名：<<LUA程序设计(第2版)>>

13位ISBN编号：9787121061875

10位ISBN编号：7121061872

出版时间：2008-1

出版时间：电子工业出版社

作者：[巴西] 莱鲁

页数：281

译者：周惟迪

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<LUA程序设计(第2版)>>

### 内容概要

本书是《Lua程序设计》（第1版）的更新和扩展，在第1版的基础上进行了较大的改进，并且加入了很多新的知识点。

介绍了Lua语言所具有的功能，并使用大量示例来演示如何将它们运用到实际的任务中。深入地介绍了Lua中唯一的数据结构——table，还讨论了数据结构、持久化、包和面向对象编程。展示了Lua的标准库，对那些想将Lua作为一门独立语言来使用的开发者特别有用，每一章介绍一个库，包括数学库、table库、字符串库、I/O库、操作系统库、调试库。介绍Lua与C语言之间的API，这是为那些想用C语言来访问Lua功能的人准备的。本书可作为广大Lua爱好者的自学用书，也可以作为大学相相关专业的教学参考书。

## <<LUA程序设计(第2版)>>

### 作者简介

周惟迪，在少年时由于喜好计算机游戏而喜爱上计算机编程，对各类开发技术皆有涉猎。曾从事过2年游戏程序设计专业的教育工作，之后在上海Ubisoft工作，参与Splinter Cell 4 (Xbox 360)、Rayman 4 (Xbox 360) 等项目开发。

现就职于Epic GamesChina，从事MMO引擎，以及基于Unreal 3的MMO游戏开发。

常在业余时间参与各种软件的开发，同时翻译过《Direct3D游戏编程入门教程》一书。

译者简介：周惟迪，在少年时由于喜好计算机游戏而喜爱上计算机编程，对各类开发技术皆有涉猎。

曾从事过2年游戏程序设计专业的教育工作，之后在上海Ubisoft工作，参与Splinter Cell 4 (Xbox 360)、Rayman 4 (Xbox 360) 等项目开发。

现就职于Epic GamesChina，从事MMO引擎，以及基于Unreal 3的MMO游戏开发。

常在业余时间参与各种软件的开发，同时翻译过《Direct3D游戏编程入门教程》一书。

## &lt;&lt;LUA程序设计(第2版)&gt;&gt;

## 书籍目录

第1部分第1章 开始 1.1 程序块(chunk) 1.2 词法规范 1.3 全局变量 1.4 解释器程序(the dtand-slone interpreter) 第2章 类型与值 2.1 nil(空) 2.2 boolean(布尔) 2.3 number(数字) string(字符串) 2.5 table(表) 2.6 function(函数) 2.7 userdata(自定义类型)和thread(线程) 第3章 表达式 3.1 算术操作符 3.2 关系操作符 3.3 逻辑操作符 3.4 字符串连接 3.5 优先级 table构造式(table constructor) 第4章 语句 4.1 赋值 4.2 局部变量与块(block) 4.3 控制结构 if then else 4.3.2 while 4.3.3 repeat 4.3.4 数字型for(numeric for) 4.3.5 泛型for(generic for) 4.4 break与return 第5章 函数 5.1 多重返回值(multiple results) 5.2 变长参数(variable number of arguments) 5.3 具名实参(named arguments) 第6章 深入函数 6.1 closure(闭合函数) 6.2 非全局的函数(non-global function) 6.3 正确的尾调用(proper tail call) 第7章 迭代器与泛型for 7.1 迭代器与closure 7.2 泛型for的语义 7.3 无状态的迭代器 7.4 具有复杂状态的迭代器 7.5 真正的迭代器 第8章 编译、执行与错误 8.1 编译 8.2 C代码 8.3 错误(error) 8.4 错误处理与异常 8.5 错误消息与溯(traceback) 第9章 协同程序(coroutine) 9.1 协同程序基础 9.2 管道(pipe)与过滤器(filter) 9.3 以协同程序实现迭代器 9.4 非抢先式的(non-preemptive)多线程 第10章 完整的示例 10.1 数据描述 10.2 马尔可夫链(markov chain)算法 第2部分第11章 数据结构 11.1 数组 11.2 矩阵与多维数组 11.3 链表 11.4 队列与双向队列 11.5 集合与无序组(bag) 11.6 字符串缓冲 11.7 图 第12章 数据文件与持久性 12.1 数据文件 12.2 串行化(Serialization) 12.2.1 保存无环的table 12.2.2 保存有环的table 第13章 元表(metatable)与元方法(meatmethod) 13.1 算术类的元方法 13.2 关系类的元方法 13.3 库定义的元方法 13.4 table访问的元方法 13.4.1 \_\_index元方法 13.4.2 \_\_newindex元方法 13.4.3 具有默认值的table 13.4.4 跟踪table的访问 13.4.5 只读的table 第14章 环境 14.1 具有动字的全局变量 14.2 全局变量声明 14.3 非全局的环境 第15章 模块与包 15.1 require函数 15.2 模块的基本方法 15.3 使用环境 15.4 module函数 15.5 子模块与包 第16章 面向对象编程 16.1 类继承 16.3 多重继承 16.4 私密性 16.5 单一方法(single-method)做法 第17章 弱引用table 17.1 记录(memoize)函数 17.2 对象属性 17.3 回顾table的默认值 第3部分第18章 数学库 第19章 table库 19.1 插入和删除 19.2 排序 19.3 连接 第20章 字符串库 20.1 基础字符串函数 20.2 模式匹(pattern-matching)函数 20.2.1 string.find函数 20.2.2 string.match函数 20.2.3 string.gsub函数 20.2.4 string.gmatch函数 20.3 模式 20.4 捕获(capture) 20.5 替换 20.5.1 URL编码 20.5.2 tab扩展 第21章 技巧 第21章 I/O库 21.1 简单I/O模型 21.2 完整I/O模型 21.2.1 性能小诀窍 21.2.2 二进制文件 其他文件操作 第22章 操作系统库 22.1 日期和时间 22.2 其他系统调用 第23章 调试库 23.1 机制 23.1.1 访问局部变量 23.1.2 访问非局部的变量(non-local variable) 23.1.3 访问其他协同程序 23.2 钩子 23.3 性能剖析(profile) 第4部分第24章 C API概述 24.1 第一个示例 24.2 栈 24.2.1 压入元素 24.2.2 查询元素 24.2.3 其他栈操作 24.3 C API中的错误处理 24.3.1 应用程序代码中的错误处理 24.3.2 库代码中的错误处理 第25章 扩展应用程序 25.1 基础 25.2 table操作 25.3 调用Lua函数 一个通用的调用函数 第26章 从Lua调用C 26.1 C函数 26.2 C模块 第27章 编写C函数的技术 27.1 数组操作 27.2 字符串操作 27.3 在C函数中保存状态 27.3.1 注册表(registry) 27.3.2 C函数的环境 27.3.3 upvalue 第28章 用户自定义类型 28.1 userdata 28.2 元表 28.3 面向对象的访问 28.4 访问 28.5 轻量级userdata(light userdata) 第29章 管理资源 29.1 目录迭代器 29.2 XML分析器 第30章 线程和状态 30.1 多个线程 30.2 Lua状态 第31章 内存管理 31.1 分配函数 31.2 垃圾收集器 31.3 子操作 31.2.2 垃圾收集器的API

## <<LUA程序设计(第2版)>>

### 编辑推荐

最近几年Lua编程语言发展迅速，已从原来的强项——游戏领域，扩展到了其他的应用领域，例如Adobe photoshop Lightroom，我很高兴本书能对这些发展作出贡献。

本书不同语言的翻译版不仅会帮助到中国Lua社区的广大爱好者，更有助于Lua在世界范围内的发展。

我很遗憾无法读懂本书的中文版，但对于幸运的中国读者来说，我希望你们能拥有一次美妙的阅读体验。

<<LUA程序设计(第2版)>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介, 请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>