



Wprowadzenie do programowania w Lua

Dominik Matusiak

Wprowadzenie do programowania w Lua
dr Dominik Matusiak
d.matusiak@op.pl

Źródło ryciny: Wikimedia Commons

Wydawnictwo Eclipse, Zgierz, 2026 r.
Wydanie 1, ISBN 978-83-975336-1-5

ISBN 978-83-975336-1-5



Wstęp

Lua po portugalsku oznacza Księżyc. Lua to lekki, szybki (dużo szybszy niż Python, szczególnie LuaJIT), wieloparydygmataowy, interpretowany język programowania o prostej składni. Wykorzystywany jest np. w różnych grach (w tym World of Warcraft, Far Cry), programach (w tym Roblox do tworzenia amatorskich gier, Cloudflare, Nginx – serwer WWW). Jest słabo i dynamicznie typowanym językiem. Lua łatwo połączyć z C lub C++. Omawiany język cechuje się małym zużyciem pamięci (dużo mniejszym niż Python).

Przykładowe IDE i zaawansowane edytory tekstu

ZeroBrane Studio, IntelliJ IDEA + wtyczka EmmyLua, Visual Studio Code + wtyczka Lua, Sublime Text, Notepad++.

Komentarze

```
-- Komentarz jednoliniowy
--[ Komentarz
wieloliniowy]
```

Program „Hello world”

```
print("Hello World!")
```

Zmienne

```
local zmienna = nil -- zadeklarowanie pustej zmiennej lub skasowanie wartości,
-- logika trójwartościowa, nil - nieokreślone, local - zmienna lokalna (szybsza niż globalna)
local pi = 3.14
local tekst = "tekst" -- zmienna tekstowa, stringi niezmiennie (niemutowalne)
local tekst2 = 'tekst2' .. "tekst3" -- dwie kropki - konkatencja (łączenie)
local bool = true -- zmienna typu logicznego (boolean)
local tablica = { 10, "tekst" } -- tablica, elementy indeksowane od 1
local dane = { nazwa = "tekst", punkty = 10 } -- słownik
print(dane.nazwa)
```