

LUA程序设计(第2版)



[LUA程序设计\(第2版\)_下载链接1](#)

著者:[巴西] 莱鲁

出版者:电子工业出版社

出版时间:2008-1

装帧:平装

isbn:9787121061875

周惟迪 (www.zhouweidi.name)，在少年时由于喜好计算机游戏而喜欢上计算机编程，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 Games China，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。

作者介绍:

目录:

[LUA程序设计\(第2版\)_下载链接1](#)

标签

Lua

编程语言

编程

脚本

计算机

游戏开发

游戏编程

programming

评论

翻译一般般，时过多年再看协程，原来这么多玩法

纸版很不错,网上的电子版很多错误. 就着源码看了点,基本了解一门语言应该如何设计.

LuaJIT大法好（另：5.1的书，部分函数不适用了

难以盖棺的语言，有不少奇怪的地方，可能是我C系苦手的原因，待需要读时再翻吧

讲的很全面

有些笔误，不过还算通顺。

非常赞。每个知识点都有涉及，是很好的入门教程。
但是在正则和string这些其实还有一些高级用法并没有介绍。

粗略的读了读，后面开发的时候再研究吧。

写了好几个 ngx_lua 相关的项目，现在才正式看 Lua
程序语言相关的书，感觉春哥提供的那几个 API
接口，尤其是字符串正则部分的，用起来实在太幸福了！

翻译的没有想象中的那么糟糕... --- 2012-11-05 ---
断断续续的总算是读完了,最后三章没实践过.

lua程序员必备

入门书的典范

一段愉快的时间

大概翻了下，redis里面为啥只嵌lua脚本，不嵌个其他啥的呢，因为它很小么

很多概念讲的不错，嗯

走马观花翻了一遍，翻译的实在是不怎么地，建议看英文原版。

到目前为止唯一的中文Lua入门书，难度还可以

协程讲的很好 比python 讲的好多了

翻译中规中矩，只是低级错误太多，排版丑陋

迭代器和闭包讲解的很好。也算书看过了吧，不过这个语言阿，语言阿，没有工程实践不算熟悉语言。弄个啥工程实践实践呢？

[LUA程序设计\(第2版\) 下载链接1](#)

书评

lua 是一个很符合我的审美观的语言：简洁、高效。我向所有 C 出身却想学习一本动态语言的程序员推荐 lua。因为它有所有动态语言的优点。在我看来，那指 gc, closure, 高效的 string 和字典。这些都是直接用 C 来写程序很难实现的。但是 lua 又没有 python, ruby 的繁...

花了一天的时间把全书浏览了一遍，对于之前完全没有接触过Lua的童鞋来说是很好的入门书籍。
看的是luachina翻译的245页中文版，总共是四篇29章+1章附录，建议多花点时间在第一篇（0-10章）的基本介绍上就好了，如果需要用到与C/C++的交互可以再看看第四篇的对应内容，至于...

抱歉，有些标题党。Lua 美极了——优雅，简洁，自不必多说。此谓之瑜。所谓瑕，是我发现的一处笔误。在 28.3 节《面向对象的访问》中提到，为了使用户自定义类型能够使用面向对象的语法来操作，一定要为元表设置“__index 元方法”。就这里错了，把 __index（下划线）写成...

一星给原作：好书，问题不多。
译作太糟糕，翻译、语法错误太多就不多说了，代码问题也不多说，竟然有几处认知错误，糟蹋好书不如去吃屎；举几个例子：P130 L-16：若误改了一个全局变量也没什么 -> 不存在误改全局变量的风险 P216 L15：如果发生内存分配错误，其他大多数函...

读到Metatables and Metamethods一章时，深深地被震撼了。以极简单的东西实现了极高妙的技术，有出神入化之妙。
总的来说，Lua语言的设计非常简洁，容易上手，读这本书的前几章就可以写一些够用的脚本处理许多任务了。如果要做较大的项目，再慢慢去读OO的内容。（本段是为了凑...

看到元表那章开始，我就感觉到自己一直作为一个静态语言开发者的思想的局限性了
table 继承的方法之一是 table 的 metatable 中的 __index 字段引用父 table，然后其实 table 可以作为自身的 metatable 比如 a = 1 g = { __index = _G } setmetatable(g, g)
g.print(a) ...

这本书我看着有点头大，只讲了语言的特性，但是没有练习。对于没有Lua编程经验的人看。会有些不知所云。其实这个语言的特性还是比较多的。虽然语法比较简洁但是并不是很好使用。有些语法过于繁杂如细节较多接口不够简洁。特性较多既可以写函数式

的也可一些命令式的。还有OO机制...

不管是java还是c这些主流语言光经典巨著就有好几十本。每次都要选半天，晕头转向的。还是lua好，就这么一本。
首先我是外行，既不了解lua，对c也只限于语法，所以评论都是基于初学的观点。书的质量不错，纸张比较有质感，排版还算合理。不过要是代码能够用比较突出的字体区...

以前看第二版（v5.1），现在闲着看看，全面了解下第四版（v5.3）有啥变化。以前喷过前者，见新版评分不低以为译者靠谱呢，看了译者序心理有点犯嘀咕，这部分没感觉什么“信达雅”，也不关心你因为什么疾病有时间留下什么作品，果然第一章第一节还没开始呢，就把阶乘示例代码...

真身是programming in lua, 2nd edition lua中难得的好书，当然它本来就不多 reading...

尽管Lua被认为是一种小而强大的语言，但从使用上来说，我很不喜欢Lua的文法风格。语义古怪另类，不符合传统C/C++、C#、JavaScript等体系语言的审美与使用规则，大有标新立异之嫌。例如下标从1开始、函数有多个返回值、以及if-then-end、for-end、do return end等啰嗦的写法。没...

翻译的非常好啊，作者将中国的计算机技术又向前推进了一步。Lua 是一门小而精的嵌入式语言，一个完整的 Lua 解释器不过 200KB，与 Python、Perl 之类的脚本语言相比，Lua 先天的更加适合嵌入式应用场景。无论是嵌入式实时操作系统还是嵌入式 Linux，无论是路由器等典型的传统...

table{}，sequence，#
sequence也是table，只是把这个从1开始的系列提取出来的部分。（从1开始）
#长度，针对string，sequence
table如果key为table这样的复杂结构，是用pointer来hash和rawequal，所以不要指望你setmetatable,添加__equal了，让key1==key2,就可以用key2从tabl...

When you use the auxlib buffer, you have to worry about one detail. After you initialize a buffer, it keeps some intermediate results in the Lua stack. Therefore, you cannot assume that the stack top will remain where it was before you started using the buff...

最近看了风云的开源游戏引擎ej2d，里面主要变成语言就是Lua。后来又看到美国总部一个医疗项目也大量是用了Lua做为脚本和测试框架。正好也想认真学点东西，就开始看这本书了。

第一次认真看一本英文本，不过总体上还是挺流利的。这本书对Lua编程的讲解还是很到位的，而且通俗易...

lua 的table
和nil我很喜欢、很方便。数据结构table足以。特别是让非程序员（如策划）做配置的时候。

本来已经看过了英文版，今天偶然在书店看到，买下来，看完了。感觉是，还是翻译的问题。但与常见的翻译通病不同，问题不在于语言不符合中文习惯，而在于很明显，译者对一些术语的译法不太了解。比如那个有望传为经典的“正确的尾部递归”。还有那个被译为“泛型 for”的 generi...

Lua is becoming the language of choice for anyone who needs a scripting language that is simple, efficient, extensible, portable, and free. Currently, Lua is being used in areas ranging from embedded systems to Web development and is widely spread in the ga...

亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖
不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9
卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.29.9卖不~亲.2
9.9卖不~亲.29...

周惟迪 (www.zhouweidi.name)，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 Games China，从事MMO...

