

A Lua é Nossa

Colaboração: Walter Rodrigo de Sá Cruz

Procurando uma linguagem pequena para embutir em seu programa (editor de texto, navegador, jogo, etc) como linguagem de script? Qual linguagem lhe vem a cabeça primeiro? Precisa ser uma linguagem rápida, pequena, e se você pretende embuti-la para que as pessoas usem, deve optar pela facilidade de sintaxe. Qual sua escolha ? Perl? Python? Ruby?

Bom, se você escolheu qualquer uma das três opções acima, sua resposta corre o risco de estar errada (mesmo com todo o crescimento do ruby em 2005)! A resposta, pelo menos para a maioria dos desenvolvedores de jogos (incluindo LucasArts e outros pesos pesados) é a brasileira Lua.

O manual a define como uma "linguagem de extensão desenvolvida para suportar programação procedural com facilidade para descicção de dados.Oferece também bom suporte para programação orientada a objetos e programação funcional.". Ainda, segundo a documentação, é boa para ser usada como uma linguagem de configuração e script para qualquer programa que necessite dessas características. O editor de textos ScITE a usa como linguagem de script. O navegador de modo texto elinks também a utiliza.

Mas, o campo onde Lua tem seu maior destaque é nos jogos: os jogos "Grim Fandango", "Escape from Monkey Island IV" e "Battlefront II" da LucasArts usam Lua extensivamente. Segundo Roberto Ierusalimschy, em <http://www.lua.org/press.html>: "A linguagem C faz toda a parte de renderização (a parte gráfica, pesada, que inclui criar todos os detalhes da animação, sombras, e assim por diante). Já o script do jogo - o que o personagem faz, como reage a determinada conjuntura - é todo comandado por Lua. O designer do roteiro de jogo não trabalha em C, e sim programa em Lua."

Instalação

A versão atual é a 5.0. A versão 5.1 está nos últimos estágios de testes e deve ser lançada em breve, com poucas mudanças em relação a versão anterior.

Para o Debian, basta executar:

```
apt-get install lua50
```

Existem pacotes rpm para o Fedora, Conectiva e outras distribuições.



Se você desejar compilá-la a partir dos fontes, pode baixá-los em <http://www.lua.org/download.html>

Lua como script?

Embora lua brilhe como linguagem embutida, pode ser usada como linguagem de script. Basta salvar o script e executá-lo no prompt de comando:

```
lua script.lua
```

Para um exemplo simples da linguagem, mostro a seguir o código em Lua equivalente ao código em python disponível em <http://www.pythonbrasil.com.br/moin.cgi/DeterminandoPrimos> que é uma função que calcula todos os primos de 1 a 1000.

```
limite = 1000

c = 1
p = 1
primos =
for numero = 3,limite+1 do
    ehprimo = 1
    for key,i in pairs(primos) do
        c = c + 1
        if math.mod(numero,i)== 0 then
            ehprimo = 0
            break
        end
        if i > math.sqrt(numero) then
            break
        end
    end
    if ehprimo == 1 then
        table.insert(primos, numero)
        p = p + 1
    end
end

pr = table.concat(primos, " ")
print(pr)
print("\n\nForam encontrados " .. p .. " números primos.")
print("Foram necessárias " .. c .. " comparações.")
```

Para mais informações, visite os seguintes sites:

- [Uma descrição de vários usos da linguagem Lua](#)
- [Diversos tutoriais da linguagem](#)
- [Scripts para o ScITE usando lua](#)



Lua como script?

Versão Original: <http://www.dicas-l.com.br/dicas-l/20060106.php>

As Palavras Mais Comuns da Língua Inglesa



O livro As Palavras Mais Comuns da Língua Inglesa apresenta uma metodologia desenvolvida com o objetivo de prover o estudante com técnicas que lhe permitam aprender, em um curto espaço de tempo, a ler textos em inglês.

Saiba mais: <http://www.novatec.com.br/livros/linguainglesa2/>