

Embedded Scripting mit LUA



Sprecher:
Rene Schickbauer

<http://www.blinkensisters.org>

Tief in der
Karibik...



Willkommen in der Karibik

Themen in diesem Vortrag:

- Was ist “Embedded Scripting”?
- Was ist “Lua”?
- Lua im Real Life
- Kleines Beispiel mit Lua
- Anpassen von Embedded Lua
- Sicherheitsbedenken bei Embedded Scripting
- Fragen und Antworten



Was ist Embedded Scripting

“Embedded Scripting bedeutet, einen Interpreter einer Scriptsprache in ein kompiertes Programm zu integrieren, um dessen Verhalten ohne Programmänderung anpassen zu können.”

“Embedded Scripting ist flexibler als eine Konfigurationsdatei, kann aber dessen Aufgabe übernehmen”

Anwendungsbeispiele für ES

- Level-Definitionen für Spiele
- Make-Systeme
- Firewall- und NAT-Konfiguration
- Mailfilter (procmail, Outlook Mailfilter etc...)
- Office-Programme (MS Office, OpenOffice)
- Grafik-Programme (Gimp)
- Desktop-Automation



Was ist LUA



Lua (portugiesisch für Mond) ist eine Skriptsprache zum Einbinden in Programme, um diese leichter weiterentwickeln und warten zu können. Eine der besonderen Eigenschaften von Lua ist die geringe Größe des kompilierten Skript-Interpreters.

Lua wurde 1993 von der Computer Graphics Technology Group der Pontificalen Katholischen Universität von Rio de Janeiro in Brasilien entwickelt. Lua ist freie Software, und wurde bis zur Version 5 unter einer BSD-Lizenz, ab Version 5 unter der MIT-Lizenz veröffentlicht.

Anwendungen mit LUA

- World of Warcraft
- Adobe Lightroom
- Ethereal
- Homeworld 2
- BlinkenSisters
- Grim Fandango
- Baldur's Gate
- Escape from Monkey Island
- Digital Fusion
- FarCry
- pbLua f. Lego Mindstorm NXT
- Hercule (Olivetti Printer Firmware)
- tomsrtbt (1-floppy Linux)
- Chipmunk AV Controller



Fragen und Antworten



“We do, what the customer wants”

Vielen Dank fürs Zuhören



www.lua.org