

NAME

interactive_lua.lua – Lua interaktiv mit AKFAvatar verwenden

SYNTAX

interactive_lua.lua

BESCHREIBUNG

Lua interaktiv mit AKFAvatar verwenden.

Man kann es zum Beispiel als Taschenrechner verwenden. Wenn man eine Zeile mit einem Gleichheitszeichen („=“) einleitet, wird das Ergebnis des folgenden Ausdrucks angezeigt. Zum Beispiel, wenn man „=10/4“ eingibt, gibt er „2,5“ aus.

Zu beachten ist, dass das Dezimalzeichen, welches angezeigt wird, abhängig von den Sprach-Einstellungen ist. Wenn man jedoch einen Dezimalbruch eingeben will, muss man die amerikanische Notation mit einem Dezimal-Punkt verwenden!

Man kann seine eigenen Variablen definieren. Zum Beispiel ein Megabyte ist 2^{20} Bytes. Man kann also „MB= 2^{20} “ eingeben, und dann kann man das in eigenen Berechnungen verwenden. Wenn man wissen will, wieviel 5 Megabytes in Bytes sind, kann man „=5*MB“ eingeben, das Ergebnis ist dann „5242880“. Man muss auch darauf achten, dass bei Lua die Groß-/Klein-Schreibung wichtig ist. Das bedeutet, dass „MB“ und „mb“ unterschiedliche Variablen sind.

Die Möglichkeit Zeilen mit einem Gleichheitszeichen einzuleiten ist eine besondere Eigenschaft des interaktiven Programmes. Es kann nicht in Skripten verwendet werden.

Die normale Eingabeaufforderung ist ein „>“. Wenn man jedoch eine unvollständige Zeile eingibt, bekommt man eine andere Eingabeaufforderung, nämlich „>>“. Dann kann man seine Eingabe fortsetzen. Wenn man versehentlich bei dieser Eingabeaufforderung landet, kann man einfach <Enter> drücken. Das verwirft die vorherige Eingabe.

Man kann auch seine eigenen Funktionen definieren. Zum Beispiel:

```
> function Kreisflaeche(radius)
>> return radius^2 * math.pi
>> end
> =3 * Kreisflaeche(5)
235.61944901923
```

Man kann jeden Lua-Befehl verwenden, einschließlich AKFAvatar-Befehlen. Zum Beispiel kann man dem Avatar einen Namen geben:

```
> avt.set_avatar_name("Hugo")
```

Oder, wenn man überhaupt keinen Avatar haben will:

```
> avt.avatar_image("none")
```

Um einen weiblichen Avatar zu bekommen:

```
> avt.avatar_image_file(avt.search("female_user.xpm"))
```

Man kann so viel mehr damit machen... Einfach mal rumprobieren...