

**NAME**

lua-akfavatar – Lua-Interpreter für die AKFAvatar-Benutzeroberfläche

**SYNTAX**

**lua-akfavatar** [*Optionen*] [*Skript* [*Argumente*]]

**BESCHREIBUNG**

Das Programm Lua-AKFAvatar ist der Lua Interpreter für die AKFAvatar-Benutzeroberfläche. Es lädt und führt Lua-Skripte in Form von Quellcode aus (kein Bytecode). Es können entweder Lua-Skripte geladen werden oder „**avt**“-Demo-Dateien. Wenn kein *Skript* angegeben ist, wird ein Dateiauswahl-Dialog angezeigt.

Die angegebenen *Argumente* sind im *Skript* als Strings in der globalen Tabelle namens **arg** verfügbar. Der Name des *Skriptes* selber befindet sich in **arg[0]**, das erste Argument ist **arg[1]** und so weiter.

Um Zugang zu den AKFAvatar-spezifischen Funktionen zu bekommen, muss man erstmal den Befehl **local avt = require "lua-akfavatar"** verwenden.

Mit dem Dateiauswahl-Dialog kann man auch Anleitungen mit der Dateieindung „**about**“ sehen. Das können einfache Textdateien sein, die in UTF-8 oder reinem ASCII kodiert sind. Man kann auch die „overstrike“-Technik verwenden, um Text fett oder unterstrichen darstellen zu können. Man kann zum Beispiel das Textsatzsystem „groff“ verwenden, um solche Dateien zu erstellen.

Außerdem können GNU info Dateien mit der Dateieindung "**info**" als Text dargestellt werden (keine Unterstützung für Querverweise).

**OPTIONEN**

-h

--help zeigt eine kurze Hilfe an

-v

--version

zeigt die Version an

-l [*var=*]*Name*

ruft **require("name")** auf, bevor das Skript ausgeführt wird. Definiert eine globale Variable mit dem Namen *Name* oder *var*. Das wird üblicherweise verwendet, um Bibliotheken zu laden.

-f

--fullscreen

starte im Vollbild Modus (nur wenn kein Skript angegeben ist)

-F

--Fullscreen

starte im Vollbild Modus ohne die Auflösung umzustellen (nur wenn kein Skript angegeben ist)

--dir=*Verzeichnis*

starte den Dateiauswahl-Dialog in diesem Verzeichnis (nur wenn kein Skript angegeben ist)

**UMGEBUNG**

LUA\_PATH\_5\_2

LUA\_PATH

Suchpfad für Lua-Module. Die Suchmuster werden durch Semikola getrennt. Ein Fragezeichen (?) wird durch den Namen des Modules ersetzt. Ein Punkt im Modul-Namen wird durch das Verzeichnis-Trennzeichen des Systems ersetzt. Zwei Semikola (;) fügen den Standard-Pfad hinzu.

LUA\_CPATH\_5\_2

LUA\_CPATH

Suchpfad für C-Module. Die Syntax ist die selbe wie bei *LUA\_PATH*.

**AVTDATAPATH**

Suchpfad für Datendateien (Bilder, Audio, Texte...). Er wird in der Variable **avt.datapath** abgelegt und kann mit der Funktion **avt.search(*Dateiname*)** verwendet werden. Die Verzeichnisse werden durch Semikola getrennt. Im Gegensatz zu den vorherigen Pfaden gibt es keine Suchmuster mit Fragezeichen.

**BEISPIEL**

```
local avt = require "lua-akfavatar"
avt.encoding("UTF-8")
avt.title("Mein erstes Programm")
avt.start()
avt.avatar_image("default")
avt.say("Hallo du!\n")
local Name = avt.ask("Wie heißt du denn? ")
avt.say("Hallo, ", Name, ". Schön dich zu sehen!\n")
avt.wait_button()
```

**SICHERHEIT**

Lua ist eine vollständige Programmiersprache. Es gibt keine Sandbox-Beschränkungen. Jede vollständige, unbeschränkte Programmiersprache kann dafür missbraucht werden, um Schadcode zu schreiben. Man sollte also immer daran denken, dass Lua-Skripte Programme sind und mit der selben Sorgfalt wie andere Programme zu behandeln sind. Einige andere Dateien für Lua-AKFAvatar können ebenfalls Code enthalten.

**AUTOREN**

AKFAvatar

Lua-AKFAvatar    Andreas K. Förster

Lua                R. Ierusalimschy, L. H. de Figueiredo, and W. Celes

**HOME PAGE**

<http://akfavatar.nongnu.org/>

**SIEHE AUCH**

**lua(1)** **lua-akfavatar-ref(3)** **akfavatar-graphic(3)** **akfavatar-term(3)** **akfavatar.utf8(3)**

<http://akfavatar.nongnu.org/manual/>

<http://www.lua.org/manual/5.2/>

<http://lua.coders-online.net/>