

L'évolution de Lua

Stéphane Bortzmeyer

<stephane+blog@bortzmeyer.org>

Première rédaction de cet article le 23 février 2007

<https://www.bortzmeyer.org/evolution-de-lua.html>

Il est toujours intéressant de se pencher sur l'histoire d'une technologie et de voir comment elle est née et comment elle a évolué. C'est le cas avec un excellent article sur le langage de programmation Lua.

"The evolution of Lua" <<http://www.tecgraf.puc-rio.br/~lhf/ftp/doc/hopl.pdf>> est un très intéressant article sur l'évolution, au cours des (nombreuses) années, d'un langage de programmation (« le seul langage conçu dans un pays en voie de développement » notent ses auteurs) et de son implémentation. Les auteurs couvrent la technique mais aussi le social et le juridique. Ce langage a notamment été un grand succès dans le *"scripting"* des jeux et Vincent Archer me fait remarquer que « Tout utilisateur d'*"add-on"* World of Warcraft a téléchargé du Lua » même sans le savoir.

À comparer avec le tout aussi excellent *"History of Haskell"* <<http://research.microsoft.com/~simonpj/papers/history-of-haskell/index.htm>> pour Haskell.

Ceux qui aiment les détails de mise en œuvre seront ravis, même si je n'ai rien compris au chapitre sur les continuations (comme d'habitude lorsqu'il s'agit des continuations).