



スクリプト言語Luaの高速化と省メモリ化 — OStackLuaの実装 —

クリエイター: 小室 直(電気通信大学電気通信学研究所)

「スクリプト言語は遅い」なんて、もう言わせない

Luaと言えばゲーム開発分野において組み込みスクリプト言語として広く使われている言語である。しかし現在のLua実装ではGCなどの性質により、利用する場合には気を使う必要がある。工夫によってこのプロジェクトではLuaによる開発効率をより向上させるためにOStackLuaの開発を行った。

OStackLuaはLuaのメモリ管理機構を改善することにより、速度とメモリにおいて大幅な性能向上を実現した。Luaプログラマは従来のLuaと同様にOStackLuaをそのまま利用するだけで、最大で67%の高速化、83%の省メモリ化を達成することができるのである。

最大67%の高速化、83%のメモリ削減

