



ERIVANI D'ALMEIDA

ROBERTO IERUSALIMSKY, LUIZ HENRIQUE DE FIGUEIREDO E WALDEMAR CELES

Programação não é brincadeira

Tem dedo brasileiro no *World of Warcraft*, um dos games mais populares da história, com 11 milhões de seguidores. A empresa americana Blizzard, dona da marca, utiliza a **linguagem de programação Lua**, desenvolvida pelos pesquisadores da PUC-Rio Roberto Ierusalimsky, Luiz Henrique de Figueiredo e Waldemar Celes. Lançada em 1994, Lua é um fenômeno, adotada mundialmente não apenas por empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos, mas por gigantes como Adobe, Sony, Microsoft, Cisco, Verizon, Disney, Bombardier, Intel, LucasArts, Nasa, Olivetti e Philips. Seu sucesso se sustenta em quatro pilares: a portabilidade, ou seja, pode rodar em diferentes computadores, sistemas operacionais, robôs e celulares; a facilidade de integração com outros aplicativos; o pequeno tamanho; e a eficiência e a rapidez, itens cruciais para a criação de brincadeiras em tempos de internet. “Lua também é uma linguagem simples, fácil de aprender e usar, e isso é fundamental porque quem vai escrever programas em Lua nem sempre é programador profissional”, afirma Waldemar Celes, que, com os colegas, chegou a essa linguagem tentando resolver uma demanda surgida de um de seus clientes, a Petrobras.