

# Slice Golang

#slice #go #array

## Массив (Array)

Синтаксис:

`[size]type{values}`

Можно использовать для хранения последовательностей **фиксированной** длины.

Например, UUID.

## Срез (Slice)

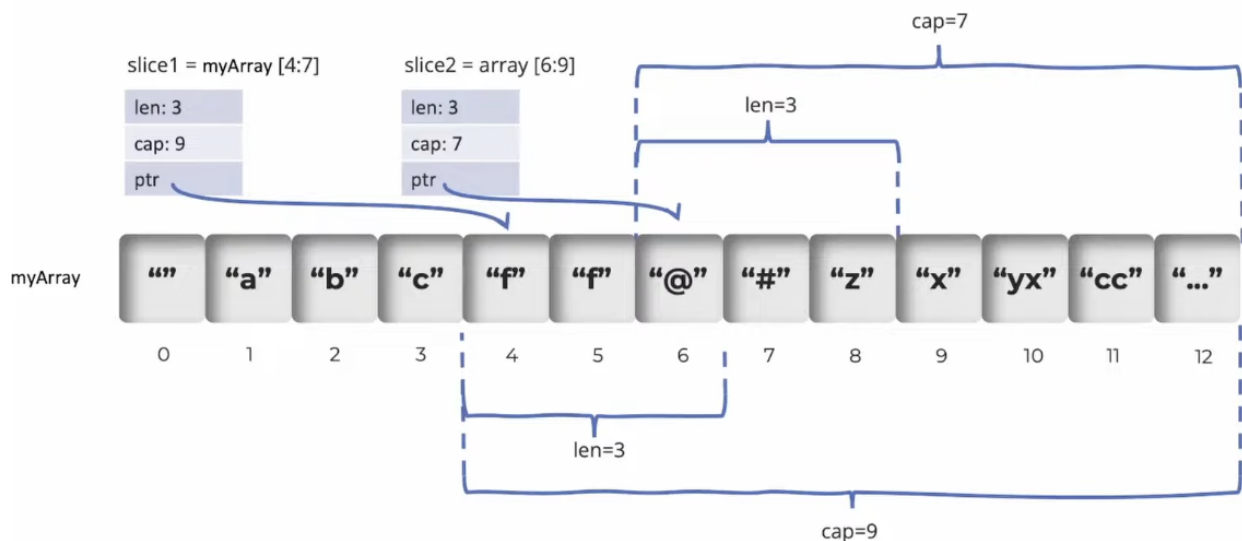
Синтаксис:

`[]type{values}`

`make([]type, len, cap)`

Устройство слайса:

- pointer: \* array
- length: int
- capacity: int



Память лучше выделить заранее.

Базовый массив всегда передается по ссылке.

## **Полезные практики**

- Проверять слайс на пустоту с помощью `len(list) == 0`
- По возможности, аллоцировать память для слайса
- Если хотим изменить переданный слайс, создаём его копию
- `append` нужно присваивать той же переменной