

Contents

前言	iii
1 系统级程序员的福音	1
1.1 Rust 帮你扛起责任	2
1.2 并行编程是安全的	3
1.3 Rust 的速度很快	3
1.4 Rust 使协作变得更简单	4
2 Rust 概览	5
2.1 rustup 和 Cargo	6
2.2 Rust 函数	8
2.3 编写并运行单元测试	10
3 基本类型	13
4 所有权和 move	15
5 引用	17
6 表达式	19
7 错误处理	21
8 crate 和模块	23
9 结构体	25
10 枚举和模式	27
11 trait 和泛型	29
12 运算符重载	31
13 工具 trait	33

14	闭包	35
15	迭代器	37
16	集合	39
17	字符串和文本	41
18	输入输出	43
19	并发	45
20	异步编程	47
21	宏	49
22	unsafe 代码	51
23	外部函数	53

前言

Rust 是一门为系统级编程设计的语言。

因为很多业务程序员对系统级编程并不是很熟悉，所以这里解释一下，它是我们所做的一切的基础。

当你合上笔记本电脑时，操作系统检测到了这一行为，然后把所有正在运行的程序挂起、关掉屏幕、并把电脑设置为睡眠。之后，当你打开笔记本电脑时：屏幕和其他组件被再次唤醒，并且每个程序可以在它中断的地方继续与逆行。我们对此习以为常。但系统程序员为此编写了很多代码。

系统级编程被用于以下领域：

- 操作系统
- 各种设备的驱动
- 文件系统
- 数据库
- 在非常廉价或需要极高的可靠性的设备上运行的代码
- 密码学
- 多媒体编解码器（用于读写音频、视频、图片文件的软件）
- 多媒体处理（例如，语音识别或图像处理软件）
- 内存管理（例如，实现一个垃圾回收器）
- 文本渲染（把文本和字体转换为像素点的过程）
- 实现更高级的编程语言（例如 JavaScript 和 Python）
- 网络
- 虚拟化和容器
- 科学仿真
- 游戏

简而言之，系统级编程是一种资源受限的编程方式，它是一种每一个字节和每一个 CPU 时钟都需要考虑的编程方式。为了支持一个基本的应用所需要的系统级代码的数量是非常惊人的。

本书并不会教你系统级编程。事实上，这本书包含了很多有关内存管理的细节，如果你没有自己进行过系统级编程，你会感觉这些内容乍一看似乎没有必要。但如果你是一个熟练的系统级程序员，你将会发现 Rust 是一门非常优秀的语言：它是一件可以解决困扰了整个工业界几十年的主要问题的工具。

谁应该阅读这本书

如果你已经是一名系统级程序员并且已经准备好替换 C++，那么这本书就是为你而生。如果你是一名有其他任何语言的经验的开发者，不管是 C#、Java、Python、JavaScript 还是其他语言，这本书同样适用于你。

然而，你不仅需要学习 Rust。为了充分利用这门语言，你还需要获取一些系统级编程的经验。我们推荐在阅读这本书的同时用 Rust 实现一些系统编程的项目，构建一些你以前从来没有构建过的东西、一些充分利用 Rust 的速度、并发和安全性的东西。本前言开头的列表也许能给你一些启发。

我们为什么要撰写这本书

早在我们开始学习 Rust 时我们就开始着手编写这本书。我们的目标是首先正面处理 Rust 中主要的、新的概念，清晰而深入地呈现它们，以最大限度地避免通过试错来学习。

本书概览

本书的前两章介绍了 Rust，并提供了一个简单的示例。之后我们转到第 3 章的基本数据类型。第 4 章、第 5 章专注于介绍所有权和引用的核心概念。我们推荐按照顺序阅读前 5 章。

第 6 到第 10 章覆盖了语言的基础部分：表达式（第 6 章），错误处理（第 7 章），crate 和模块（第 8 章），结构体（第 9 章），枚举和模式（第 10 章）。在这一部分可以跳过一些内容，但请相信我们，不要跳过错误处理的章节。第 11 章包括 trait 和泛型，这是最后两个你需要知道的重要概念。trait 类似于 Java 或 C# 中的接口。它们也是 Rust 支持把你自己的类型集成到语言中的主要手段。第 12 章展示了 trait 怎么支持运算符重载，第 13 章包括了很多有用的工具 trait。

理解了 trait 和泛型就可以解锁本书的剩余部分了。闭包和迭代器，这两个你绝对不想错过的强大工具，分别第 14 章和第 15 章中介绍。你可以以任意顺序阅读剩下的章节，或者按需阅读。它们包括了剩余的语言部分：集合（第 16 章），字符串和文本（第 17 章），输入和输出（第 18 章），并发（第 19 章），异步代码（第 20 章），宏（第 21 章），unsafe 代码（第 22 章）和调用其它语言中的函数（第 23 章）。

本书中的约定

本书中用到了以下约定：

斜体

表示新术语、URL、电子邮件地址、文件名和文件拓展名。

等宽

用于代码环境和在段落中引用代码中的元素例如变量或函数名、数据库、数据类型、环境变量、语句和关键字等。

等宽加粗

表示需要用户逐字输入的命令或其他文本。

等宽斜体

表示需要用户用自己的值或者上下文推断出的值进行替换的文本。

NOTE

这个标志表示一个注意事项。

使用示例代码

补充材料（示例代码，练习等）可以在<https://github.com/ProgrammingRust>下载。

本书旨在帮助你完成工作。一般来说，本书中提供的示例代码，你可以在自己的编程和文章中使用。除非你需要再次分发大量本书中的代码，否则你不需要联系我们获取授权。例如，编写一个使用了书中部分代码的程序并不需要授权。售卖或者分发 O'Reilly 书籍中的示例代码则需要授权。通过引用本书或书中的示例代码回答问题并不需要授权。将本书中的大量代码纳入你自己的产品文档则需要授权。

我们感激，但并不要求署名。如果要署名的话，应该包含标题、作者、出版社和 ISBN。例如：“Programming Rust, Second Edition by Jim Blandy, Jason Orendorff, and Leonora F.S. Tindall(O’ Reilly). Copyright 2021 Jim Blandy, Leonora F.S. Tindall, and Jason Orendorff, 978-1-492-05259-3.”

如果你感觉你对示例代码的使用方式不在上述范围内，请放心联系我们permissions@oreilly.com。

O'Reilly 在线学习

NOTE

40 多年以来，O'Reilly Media 提供技术和业务培训、知识和洞察力，以帮助公司取得成功。

我们独特的专家和创意网络会通过书籍、文章、会议和在线学习平台分享他们的知识。O'Reilly 的在线学习平台可以让你按需访问 O'Reilly 及其他 200 多家出版社的实时培训课程、深入学习路线、交互式代码环境。更多信息请访问<http://oreilly.com>。

如何联系我们

请将和本书有关的评论和问题发送给出版社：

O'Reilly Media, Inc.

1005 Gravenstein Highway North

Sebastopol, CA 95472

800-998-9938 (in the United States or Canada)

707-829-0515 (international or local)

707-829-0104 (fax)

我们有一个本书的 web 页面，我们在那里列出了勘误表、示例和其他附加信息。你可以通过<https://oreil.ly/programming-rust-2e>访问该页面。

评论或有关本书的技术问题可以发送到邮箱bookquestions@oreilly.com。

访问<http://www.oreilly.com>获取更多有关我们的书籍和课程的信息。

我们的 Facebook: <http://facebook.com/oreilly>

我们的 Twitter: <http://twitter.com/oreillymedia>

我们的 YouTube: <http://youtube.com/oreillymedia>

致谢

你手中的这本书从我们的官方技术评审：Brian Anderson、Matt Brubeck、J. David Eisenberg、Ryan Levick、Jack Moffitt、Carol Nichols、Erik Nordin 和翻译：Hidemoto Nakada (中田秀基) (Japanese)、Mr. Songfeng Li (Simplified Chinese)、Adam Bochenek 和 Krzysztof Sawka (Polish) 处受益匪浅。

还有很多非官方的评审阅读了早期的草案并提供了很有价值的反馈。我们想要感谢 Eddy Bruel、Nick Fitzgerald、Graydon Hoare、Michael Kelly、Jeffrey Lim、Jakob Olesen、Gian-Carlo Pascutto、Larry Rabinowitz、Jaroslav Šnajdr、Joe Walker、Yoshua Wuyts 的认真评论。Jeff Walden 和 Nicolas Pierron 花费了宝贵的时间来审阅几乎整本书。就像编程一样，一本编程书籍需要高质量的 bug 报告才能不断成长。感谢你们。

Mozilla 对 Jim 和 Jason 在此项目中的工作非常宽容，尽管这超出了我们的官方职责范围，并会和他们产生竞争。我们非常感谢 Jim 和 Jason 的领导：Dave Camp、Naveed Ihsanullah、Tom Tromey、Joe Walker 的支持。他们从长远的角度看待 Mozilla，我们希望这些结果证明了他们对我们的信任。

我们还想对 O'Reilly 里每个帮助过我们的人表达感谢，尤其是非常有耐心的编辑 Jeff Bleiel 和 Brian MacDonald，以及我们的策划编辑 Zan McQuade。

最重要的是，我们衷心感谢家人们坚定不移的爱、热情和耐心。

Chapter 1

系统级程序员的福音

在某些场景下——例如 *Rust* 的目标场景——比竞争对手快 *10x* 或者仅仅 *2x* 是足以决定成败的事情。它决定了一个系统在市场中的命运，就像在硬件市场中一样。

——Graydon Hoare

现在所有的计算机都是并行的……并行编程才是编程。

——Michael McCool et al., Structured Parallel Programming

民族国家的攻击者们利用 *TrueType* 解析器的漏洞来进行监视；所有的软件都对安全很敏感。

——Andy Wingo

我们选择用以上三个引言来开始本书是有原因的。但首先让我们以一个谜团开始。下面的 C 程序做了什么？

```
int main(int argc, char **argv) {  
    unsigned long a[1];  
    a[3] = 0x7ffff7b36cebUL;  
    return 0;  
}
```

今天早上在 Jim 的笔记本电脑上，上面的程序输出了：

```
undef: Error: .netrc file is readable by others.  
undef: Remove password or make file unreadable by others.
```

然后它就崩溃了。如果你在自己的机器上尝试，它的行为可能会不同。这个过程中到底发生了什么呢？

这段代码是有漏洞的。数组 `a` 的长度为 1，对 `a[3]` 的访问，根据 C 语言标准，是未定义行为：

对于使用不可移植或错误的程序结构或错误的数据的行为，国际标准不做任何要求

未定义行为不仅仅会导致非预期的结果，语言标准甚至允许程序在这种情况下做任何事情。在我们的例子中，把一个特定的值存在特定数组的第 4 个元素处恰巧破坏了函数的调用栈，因此导致 `main` 函数返回时，并没有正常的退出程序，而是跳转到了 C 标准库里从用户的家目录中的一个文件中读取密码的代码中。这显然是有问题的。

C 和 C++ 有几百条避免未定义行为的规则。它们大多都是一些常识：不要访问不应该访问的内存，不要让算术运算溢出，不要除以零等等。然而编译器并不强制这些规则，它没有义务去检测哪怕明目张胆的违反规则的行为。事实上，上述程序编译时不会有错误和警告。避免未定义行为的责任全部落到你，程序员身上。

从经验上讲，我们程序员并不能很好的识别出未定义行为。然而，一个 Utah 大学的学生，研究员 Peng Li 修改了 C 和 C++ 的编译器来让它们在编译时报告它们正在编译的程序中是否含有会导致未定义行为的模式。他发现，几乎所有的程序都有，包括那些公认的优秀项目。想要在 C 和 C++ 中避免未定义行为就和仅仅知道规则就想赢得国际象棋比赛一样不切实际。

各种偶然的奇怪信息或崩溃可能是质量问题，但自从 1988 年 Morris Worm 使用了以下技术把代码从一台机器迁移到另一台机器后，不经意的未定义行为就是导致安全漏洞的一大原因。

因此 C 和 C++ 把程序员推到了一个很尴尬的地位：这些语言是系统级编程的工业标准，但它们对程序员的要求却几乎保证崩溃和安全问题源源不断。回答我们的谜团只是抛出了一个更大的问题：我们不能做的更好吗？

1.1 Rust 帮你扛起责任

我们的答案对应着我们开头的三个引言。第三个引言引用自一篇报告，这篇报告中，一个叫做 Stuxnet 的计算机蠕虫在 2010 年被发现侵入了工业界的设备，并获取了受害计算机的控制权。它只是利用了解析 word 文档中嵌入的 TrueType 字体的代码中的未定义行为，没有使用任何其他技术。这段代码的作者显然没有预料到这段代码会被以这种形式利用，这说明不仅仅只有操作系统和服务端需要担心安全问题：任何需要处理来自不受信任来源的数据的软件都可能成为受害者。

Rust 语言做了一个简单的保证：如果你的代码通过了编译器的检查，那么它将不会遇到未

定义行为。悬垂指针，两次释放，空指针解引用都会在编译期被捕捉到。对数组的引用通过编译期和运行期的双重检查保证安全，当索引越界时，Rust 不会像不幸的 C 语言一样出现缓冲区溢出：而是会安全的退出程序并打印出错误消息。

Rust 旨在同时实现安全和易于使用。为了对你的程序行为做出更强的保证，Rust 对你的代码施加了比 C 和 C++ 更多的限制，这些限制需要通过一些实践和经验才能习惯。但总体来看这门语言的灵活性和表达力都是很强的。Rust 的应用范围之广已经证明了这一点。

根据我们的经验，在相信语言可以帮助我们捕获错误的情况下，我们将有勇气尝试更有挑战性的项目。修改庞大的、复杂的程序将不会有很大风险，因为不需要关注内存管理和指针有效性的问题。调试起来也会简单得多，因为潜在的 bug 不会出现在不相关的部分。

当然，还有很多 Rust 也不能检测出的 bug。但在实践中，没有未定义行为可以显著改善开发的现状。

1.2 并行编程是安全的

在 C 和 C++ 中并发是众所周知的难，开发者通常只有在已经证明了单线程代码无法达到所需性能的情况下才会考虑并发。但第二个引言则认为并行非常重要以至于现代计算机将它视为基本的操作。

事实证明，Rust 中保证内存安全的限制也可以保证 Rust 程序中不会出现数据竞争。你可以在线程间安全的共享数据，只要它不是正在被修改。被修改的数据只能通过同步原语来访问。所有传统的工具都可以使用：自旋锁、条件变量、通道、原子量等等。Rust 会通过检查确保你正确地使用它们。

这些使 Rust 能够充分利用现代多核机器的性能。Rust 的生态还提供了普通并发原语之外的库来帮助你完成复杂的负载，包括处理器池、无锁同步机制例如 Read-Copy-Update 等。

1.3 Rust 的速度很快

最后，对应我们的第一条引言。Rust 遵循了 Bjarne Stroustrup 在他的文章 “Abstraction and the C++ Machine Model” 中提到的为 C++ 设计的原则：

一般情况下，C++ 的实现遵循 0 开销原则：你没有用到的部分，将不会有开销。你用到的部分，你将不能找到更好的代码。

系统级编程经常需要关注将机器性能发挥到极限。对于视频游戏，整个机器都需要投入工作来为玩家创造出最好的体验。对于网页浏览，浏览器的性能制约了内容发布者可以做的上限，在机器本身的限制范围内，需要将尽可能多的内存和处理器资源留给内容本身。同样的

原则页也适用于操作系统：内核需要把机器的资源尽可能多的留给用户程序，而不是被它们自身消耗。

但当我们说 Rust 很“快”的时候，到底是什么意思？一个人可以用任何通用语言写出非常慢的代码。更准确地说，如果你已经准备好认真设计你的程序来最大限度的利用底层机器的性能，那么 Rust 可以支撑你的目标。这门语言的效率很高，并且能给予你控制使用多少内存和 CPU 资源的能力。

1.4 Rust 使协作变得更简单

我们在标题中隐藏了第 4 条引言：“系统级程序员的福音”。这是在暗示 Rust 对代码共享和重用的支持。

Rust 的包管理器和构建工具 Cargo，使用户可能很容易的使用其他用户发布在 Rust 的公开仓库 crates.io 上的库。你只需要简单的在一个文件中加上库的名字和版本号，cargo 将会自动下载库，和这个库的依赖，并把它们连接在一起。你可以将 Rust 的 Cargo 视为 NPM 或者 RubyGems 一类的东西，并强调完善的版本控制和可复制的构建。有很多流行的 Rust 库可以提供从序列化到 HTTP 客户端和服务端再到现代图形 API 等几乎任何功能。

进一步讲，这门语言本身就被设计为支持协作：Rust 的 trait 和泛型让你能创建出拥有灵活接口的库，它们可以在很多不同的上下文中工作。Rust 的标准库也提供了一组核心的基础类型，为常见的情况建立了共享的约定，使不同的库可以更容易的协同使用。

下一章旨在更具体的说明我们在这一章中提出的观点，我们通过几个小的 Rust 程序作为示例来展示这门语言的强大之处。

Chapter 2

Rust 概览

Rust 给像本书一样的书籍的作者提出了一个挑战：赋予这门语言特色的并不是可以在第一页就展示出来的某些惊人的特性，而是如何设计这门语言来让它的各个部分可以无缝的协同工作，最终达到我们在上一章提到的目标：安全、高性能的系统级编程。这门语言的每一部分都在其他所有部分中得到了最好的证明。

因此，相比于一次着眼于一种语言特性，我们选择了几个简单但却完整的程序作为概览，每一个程序都会涉及到一些语言特性：

- 作为热身，我们准备了一个简单的计算命令行参数的程序，以及相应的单元测试。这个程序展示了 Rust 的核心类型，并引入了 *trait*。
- 接下来，我们构建了一个 web 服务器。我们将会使用一个第三方库来处理 HTTP 的细节，并引入字符串处理、闭包、错误处理。
- 我们的第三个程序绘制了一个漂亮的图形，讲计算分布到多个线程来提高速度。这一部分包括一个泛型函数的示例，阐明了怎么处理类似于一个像素的概念，并展示了 Rust 对并发的支持。
- 最后，我们展示了一个使用正则表达式处理文件的健壮的命令程序。这个程序展示了 Rust 标准库中处理文件的设施，和最常用的第三方正则表达式库。

Rust 保证在对代码的性能影响最小的情况下防止未定义行为，这一保证影响了整个 Rust 中每个部分的设计，从标准的数据结构例如 `vector` 和 `string` 到 Rust 程序员使用第三方库的方式都受此影响。这些具体的细节书中都会提到，但是现在，我们想向你展示 Rust 是一门强大且有趣的语言。

当然，首先你要在你的计算机上安装 Rust。

2.1 rustup 和 Cargo

安装 Rust 的最佳方式是使用 rustup。访问<https://rustup.rs>并按照说明进行操作。

或者，你可以访问[Rust 网站](#)来获取预构建好的 Linux、macOS、Windows 上的包。一些操作系统发行版里也包含 Rust。我们推荐 rustup，因为它是专用于管理 Rust 安装的工具，就像 Ruby 的 RVM 和 Node 的 NVM 一样。例如，当一个新版本的 Rust 发布时，你只需要输入 rustup update 就可以完成更新。

在任何情况下，完成了安装之后，你应该可以通过命令行访问以下三条新命令：

```
$ cargo --version
cargo 1.49.0 (d00d64df9 2020-12-05)
$ rustc --version
rustc 1.49.0 (e1884a8e3 2020-12-29)
$ rustdoc --version
rustdoc 1.49.0 (e1884a8e3 2020-12-29)
```

这里，\$ 是命令提示符。在 Windows 上，可能是 C:\> 或者别的类似的。这里我们运行了安装的两条命令，查询它们的版本。接下来让我们依次讲解每一个命令：

- cargo 是 rust 的编译管理器、包管理器和通用的工具。你可以使用 Cargo 来新建项目、构建并运行程序、管理所有代码中依赖的外部库。
- rustc 是 Rust 的编译器。通常我们使用 Cargo 来调用编译器，但有时也需要直接运行它。
- rustdoc 是 Rust 的文档工具。如果你在源代码中按照文档注释的格式写了文档，那么 rustdoc 可以通过它们构建出漂亮的 HTML 文档。和 rustc 一样，我们通常用 Cargo 来调用 rustdoc。

方便起见，Cargo 可以为我们创建新的 Rust 包，并设置好一些标准元数据：

```
$ cargo new hello
Created binary (application) `hello` package
```

这个命令创建了一个叫做 hello 的新的包目录，并准备好构建一个可执行程序。

进入包的顶级目录并查看：

```
$ cd hello
$ ls -la
total 24
drwxrwxr-x.  4 jimb jimb 4096 Sep 22 21:09 .
```

```
drwx-----. 62 jimb jimb 4096 Sep 22 21:09 ..
drwxrwxr-x.  6 jimb jimb 4096 Sep 22 21:09 .git
-rw-rw-r--.  1 jimb jimb   7 Sep 22 21:09 .gitignore
-rw-rw-r--.  1 jimb jimb  88 Sep 22 21:09 Cargo.toml
drwxrwxr-x.  2 jimb jimb 4096 Sep 22 21:09 src
```

我们可以看到 Cargo 创建了一个文件 `Cargo.toml` 来保存包的元数据。此时这个文件里还没有太多内容：

```
[package]
name = "hello"
version = "0.1.0"
authors = ["You <you@example.com>"]
edition = "2018"

# See more keys and their definitions at
# https://doc.rust-lang.org/cargo/reference/manifest.html
```

[dependencies]

如果我们的程序中需要依赖的库，我们可以在这个文件中添加它们，Cargo 将会负责下载、构建和更新这些库。我们将在第 8 章中详细讲述 `Cargo.toml` 文件。

Cargo 已经为我们的包初始化好了 git 版本控制系统，创建了一个 `.git` 元数据目录和一个 `.gitignore` 文件。你可以通过向 `cargo new` 命令传递 `--vcs none` 参数来跳过这一步。

`src` 子目录包含了实际的 Rust 代码：

```
$ cd src
$ ls -l
total 4
-rw-rw-r--. 1 jimb jimb 45 Sep 22 21:09 main.rs
```

看起来 Cargo 好像已经替我们写好了程序。`main.rs` 中包含以下文本：

```
fn main() {
    println!("Hello, world!");
}
```

在 Rust 中，你甚至不需要编写自己的 “Hello, World!” 程序，这是新的 Rust 程序的模板：两个文件，总共 13 行。

我们可以从包中的任何目录调用 `cargo run` 命令来构建并运行我们的程序：

```
$ cargo run
   Compiling hello v0.1.0 (/home/jimb/rust/hello)
   Finished dev [unoptimized + debuginfo] target(s) in 0.28s
   Running `/home/jimb/rust/hello/target/debug/hello`
Hello, world!
```

这里，Cargo 调用了 Rust 的编译器 `rustc`，然后运行了它生成的可执行文件。Cargo 把可执行文件放在了顶层目录的 `target` 子目录下：

```
$ ls -l ../target/debug
total 580
drwxrwxr-x. 2 jimb jimb  4096 Sep 22 21:37 build
drwxrwxr-x. 2 jimb jimb  4096 Sep 22 21:37 deps
drwxrwxr-x. 2 jimb jimb  4096 Sep 22 21:37 examples
-rwxrwxr-x. 1 jimb jimb 576632 Sep 22 21:37 hello
-rw-rw-r--. 1 jimb jimb   198 Sep 22 21:37 hello.d
drwxrwxr-x. 2 jimb jimb    68 Sep 22 21:37 incremental
$ ../target/debug/hello
Hello, world!
```

如果需要的话，Cargo 可以为我们清理生成的文件：

```
$ cargo clean
$ ../target/debug/hello
bash: ../target/debug/hello: No such file or directory
```

2.2 Rust 函数

Rust 的语法借鉴自其他语言。如果你熟悉 C、C++、Java 或者 JavaScript，你可以很快找到自己的方式来理解 Rust 的程序结构。这里有一个使用[欧几里得算法](#)计算两个整数的最大公约数的函数。你可以把它添加到 `src/main.rs` 的最后：

```
fn gcd(mut n: u64, mut m: u64) -> u64 {
    assert!(n != 0 && m != 0);
```

```
while m != 0 {  
    if m < n {  
        let t = m;  
        m = n;  
        n = t;  
    }  
    m = m % n;  
}  
n  
}
```

`fn` 关键字（读作“fun”）创建了一个函数。这里，我们定义了一个叫 `gcd` 的函数，它有两个参数 `m` 和 `n`，类型都是 `u64`，也就是 64 位无符号整数。→ 词元指明了返回值类型：我们的函数返回一个 `u64` 类型的值。四个空格缩进是 Rust 的标准风格。

Rust 的整数类型的名字代表了它们的大小和符号性：`i32` 是有符号 32 位整数；`u8` 是无符号 8 位整数（用于“字节”值）等等。`isize` 和 `usize` 类型分别代表可以存下一个指针的有符号和无符号整数，在 32 位平台上它们就是 32 位，在 64 位平台上就是 64 位。Rust 还有两种浮点数类型：`f32` 和 `f64`，分别是 IEEE 标准的单精度和双精度浮点数类型，类似于 C 和 C++ 中的 `float` 和 `double`。

默认情况下，当变量初始化后，它的值就不能再被改变，但通过在参数 `m` 和 `n` 前加上 `mut` 关键字（读作“mute”，*mutable* 的缩写）就可以在函数体中对它们进行赋值。在实践中，大多数变量都不会被重新赋值，在阅读代码时 `mut` 关键字将是一个有用的提示。

函数体中首先调用了 `assert!` 宏，确保两个参数都不是 0。! 字符标志着这是宏调用，而不是函数调用。类似于 C 和 C++ 中的 `assert` 宏，Rust 中的 `assert!` 宏也会检查参数是否为真，如果不为真则中断程序，并输出一条有用的信息，其中包括断言失败的源码位置。这种终止的方式被称为 *panic*。和 C 和 C++ 中断言可以被跳过不同，Rust 总是检查断言，不管程序怎么编译。还有一个 `debug_assert!` 宏，当程序被编译为 `release` 模式时会被跳过。

我们函数的主体是一个包含一条 `if` 语句和一条赋值语句的 `while` 循环。和 C 和 C++ 不同，Rust 的条件表达式不需要括号，但紧随其后的控制流语句需要花括号。

`let` 语句声明了一个局部变量，比如函数中的 `t`。我们不需要写出 `t` 的类型，因为 Rust 可以通过使用这个值的方式来推断它的类型。在我们的函数中，`t` 只有和 `m`、`n` 相匹配，是 `u64` 类型时才可以正常运行。Rust 只在函数体内推断类型：你必须写出函数参数和返回值的类型，就像我们所做的那样。如果你想指明 `t` 的类型，你可以写：

```
let t: u64 = m;
```

Rust 有 `return` 语句，但是 `gcd` 函数并不需要。如果一个函数体以一个没有分号结尾的表达式结尾，那么这个表达式的值就是函数的返回值。事实上，任何一个花括号包围的语法块都可以作为一个表达式。例如，这里有一个表达式打印出一条消息，然后返回 `x.cos()` 作为它的值：

```
{
    println!("evaluating cos x");
    x.cos()
}
```

在 Rust 中当控制流到达函数底部时利用这种形式返回值是一种很典型的做法，只有当在函数的中途显式地返回时才会使用 `return` 语句。

2.3 编写并运行单元测试

Rust 语言内建有对测试的支持。为了测试我们的 `gcd` 函数，我们可以在 `src/main.rs` 的最后添加下列代码：

```
#[test]
fn test_gcd() {
    assert_eq!(gcd(14, 15), 1);

    assert_eq!(gcd(2 * 3 * 5 * 11 * 17,
                    3 * 7 * 11 * 13 * 19),
                3 * 11);
}
```

这里我们定义了一个叫 `test_gcd` 的函数，它调用了 `gcd` 函数并检查返回值是否正确。函数上方的 `#[test]` 标记 `test_gcd` 是一个测试函数，这种函数在正常编译时会被跳过，但在使用 `cargo test` 命令时会被编译并自动调用。我们可以在整个源码树的任何位置定义测试函数，`cargo test` 会自动收集它们并运行。

`#[test]` 标记是属性的一个示例。属性是一种为函数和其他声明标记额外信息的开放式系统，类似于 C++ 和 C# 中的属性，或者 Java 中的注解。它们被用来控制编译器警告和代码风格检查、条件编译（类似于 C 和 C++ 中的 `#ifdef`）、告诉 Rust 怎么和其它语言编写的代码交互等。随着继续深入我们将会看到更多使用属性的例子。

把 `gcd` 和 `test_gcd` 函数的定义添加到 `hello` 包里之后，我们可以在包内的某个目录下按照如下方式运行测试：

```
$ cargo test
  Compiling hello v0.1.0 (/home/jimb/rust/hello)
  Finished test [unoptimized + debuginfo] target(s) in 0.35s
  Running /home/jimb/rust/hello/target/debug/deps/hello-2375a82d9e9673d7

running 1 test
test test_gcd ... ok

test result: ok. 1 passed; 0 failed; 0 ignored; 0 measured; 0 filtered out
```


Chapter 3

基本类型

Chapter 4

所有权和 move

Chapter 5

引用

Chapter 6

表达式

Chapter 7

错误处理

Chapter 8

crate 和模块

Chapter 9

结构体

Chapter 10

枚举和模式

Chapter 11

trait 和泛型

Chapter 12

运算符重载

Chapter 13

工具 trait

Chapter 14

闭包

Chapter 15

迭代器

Chapter 16

集合

Chapter 17

字符串和文本

Chapter 18

输入输出

Chapter 19

并发

Chapter 20

异步编程

Chapter 21

宏

Chapter 22

unsafe 代码

Chapter 23

外部函数