Udemy

Rebrain – 2 levels

Slurm – 1 kurs

**1 Basics**

**1.1 Обьявление переменных**

Var myVar int (обьявление имяПеременной тип )

**1.2 Функции в GO**

func funcName (arg1 string, arg2 int, [argN type])(res1 int, res 2 error, [recN type]){

//operators

}

**1.3 Обьявление фцнкций:**

<https://play.golang.com/p/aq8MUZv8uys>

Анонимные функции можно обьявлять внутри других функций и сохрфнить результат в переменной

s:=strings Map(func(r rune)rune{return r+1}, “SDWS”)

fmt.Println(s)

**1.4 Функции как тип данных** – функции можно обьявлять как собственный тип

var f, f2 func(s string) int

f=func(s string)int{return len(s)}

f2=func()int{return 1} // оибка компиляции

**1.5 Замыкание** – функции которые в своем теле используют переменные обьявленные вне этой функции

Пример:

https://play.golang.com/p/FYH-U6h-A9y

**1.6 Отложенный вызов функций (defer)**

- Вызываются в обратом порядке

- аргументы определяются на момент обьявления

- выполнеине defer гарантируется

Пример:

https://play.golang.com/p/Yyn94frU-oZ

**1.7 Циклы и Условные операторы**

Виды цыклов:

-бесконечный

- цикл с параметро

- цикл с условием

- range(slice, map, chan) итерация по строке с range происходи не побайтово а посимвольно

Пример:

<https://play.golang.com/p/ulV_zNo93zg>

**1.8 Модули и пакеты**

Пакеты в гоу бывают двух видов -executabl and reusable

Директива package для обьявления пакета import для подключения

Пакеты могут быть импортированы из разных источников – стандартные пкеты библиотеки Гоу, пакеты из удаленных репозиториев, и локальные пакеты.

Бывают экспортируемые(Exported) элементы пакета. Которые начинаются с заглавной буквы и неэкспортируемые(unexported) – начинаются с малеькой

Функция init()выполняется при инициализации пакета в том числе при импорте.

Директива импорт имеет четыре вида – обычный, через псевдоним, через нижнее подчеркивание и через точку

Пример:

Import(

“fmt”

“githyb.com/faith/color”

. “gopackages/wordz”

newcolor ”gopackages/color” - псевдоним

)

1. **Adv Basic**
   1. **Struct**

Пример: https://play.golang.com/p/HyefNfRuIon

**2.2 Metods**

Помимо полей для структуры мы можем определить и методы с помошщью конструкции:

func (p Point) myMethod(param int) string{…}

(p Point) – привязка типа с указанием роли получателя

Тоесть обьявляем функцию для структуры Point

Пример: <https://play.golang.com/p/KSguuM3vxeT>

**2.3 Область видимости**

Если поля или структуры и переменные обьявлены с маленькой буквы то они не видны запределами пакета (с большой = как публичные)

* 1. **Встравивание структур**

-Структура может содержать в себе другую структуру как поле

-Структура может быть встроенна в другую структуру тоесть создаваьб композтицию структур. Они не являются полем а дополняют структуру(расширяют)

Перекрытие возникет если а расширяющей(дополняющей) стрктуре есть поле с таким же именем. В приоритете всегда имя то что выше.

* 1. **Интерфейсы - абстракция поведения другх типов**

type Writer interface{

Write(p[]byte)(n int, error) //обьявляем сигнатуру методов интерфейсов

}

Пример: <https://play.golang.com/p/23HxaybWUXI>

* 1. **Утверждение Типов (type assertion)-**

email, ok:=s.(Email) здест происходит инициализация двух переменных

значения переменных происходят отхначения стоящего справа

(Email) – утверждение типа.

Пример: <https://play.golang.com/p/btWYZhN0Uw0>

* 1. **Встраивание Интерфейсов(embading interfaces)**

Интерфейсы можно встраивать друг в друга, чтобы удовлетворять интерфейсу со встроенными в него другими интерфейсами надо реалзовывать методы всех встроенных интерфейсов и реализовать собственные методы интерфеса.

пример: https://play.golang.com/p/tApi1P0BAXi

* 1. **Пустой Интерфейс**

Пустым называют – тот у которого нет никакихтребований к реализации. Тоесть нет методов. Так как он пустой то почти ве переменные могут подходить под его требования

I:=interface{}

Пример: <https://play.golang.com/p/XxcRrHmochI>

* 1. **ООП**

Основные принцыпы: Абстракция инкапсюляция наследование полиморфизм.

Абстракция – выделение значимой инфрормации , исключение из рассмотрения незначимой, набор характеристик создаваемой нами сущности (структуры)

Инкапсуляция – объединяем данные и методы в одну сущность, скрываем и разграничиваем доступы к разным частям программы

Наследование – с помощью наследование наш абстрактный тип данных может принимать(наследовать)данные и функциональность другого типа.(интерфейсы)

Полиморфизм – возможноть обьектов с олинаковой спецификацией иметь различную реализацию. Один интерфейс множество реализаций.

**3 Concurrency**

**3.1 GOROUTINES** – операция которая может выполняться независимо то функции в которой была запущена. Выполнение горутин может выполняться паралельно

go Myfunc()

пример: <https://play.golang.com/p/YXWsG5FAkwD>

**3.2 ERRORS** – ошибки в го это интерфейс error

Пример 1 errors : <https://play.golang.com/p/R3Mn_djVUBt>

Пример 2 errors :

**3.3 PANICS -**

Пример:

* 1. **Errors Loging and Printing**

1. **Потоки и файлы**
2. **Сетевое програмирование**

**5.1 Docker**

Простое приложение Go на Docker пример:

<https://play.golang.com/p/v_f_cedvTke>

**5.2 сервер на Go + кастомные хендлеры**