WB Tech: level # 1 (Golang)

Как делать задания

В заданиях никаких устных решений — только код. Одно решение — один файл с хорошо откомментированным кодом. Каждое решение или невозможность решения надо объяснить.

Разрешается и приветствуется использование любых справочных ресурсов, привлечение сторонних экспертов и т.д. и т.п.

Основной критерий оценки — четкое понимание «как это работает». Некоторые задачи можно решить несколькими способами, в этом случае требуется привести максимально возможное количество вариантов.

Можно задавать вопросы, как по условию задач, так и об их решении. Идеальный вариант — продемонстрировать свои решения и получить максимальный фидбэк от опытных разработчиков Wildberries.

Задания

1. Дана структура Human (с произвольным набором полей и методов). Реализовать встраивание методов в структуре Action от родительской структуры Human (аналог наследования).

1. Написать программу, которая конкурентно рассчитает значение квадратов чисел взятых из массива (2,4,6,8,10) и выведет их квадраты в stdout.
2. Дана последовательность чисел: 2,4,6,8,10. Найти сумму их квадратов(22+32+42….) с использованием конкурентных вычислений.
3. Реализовать постоянную запись данных в канал (главный поток). Реализовать набор из N воркеров, которые читают произвольные данные из канала и выводят в stdout. Необходима возможность выбора количества воркеров при старте.  
     
   Программа должна завершаться по нажатию Ctrl+C. Выбрать и обосновать способ завершения работы всех воркеров.
4. Разработать программу, которая будет последовательно отправлять значения в канал, а с другой стороны канала — читать. По истечению N секунд программа должна завершаться.
5. Реализовать все возможные способы остановки выполнения горутины.
6. Реализовать конкурентную запись данных в map.
7. Дана переменная int64. Разработать программу которая устанавливает i-й бит в 1 или 0.
8. Разработать конвейер чисел. Даны два канала: в первый пишутся числа (x) из массива, во второй — результат операции x\*2, после чего данные из второго канала должны выводиться в stdout.
9. Дана последовательность температурных колебаний: -25.4, -27.0 13.0, 19.0, 15.5, 24.5, -21.0, 32.5. Объединить данные значения в группы с шагом в 10 градусов. Последовательность в подмножноствах не важна.

Пример: -20:{-25.0, -27.0, -21.0}, 10:{13.0, 19.0, 15.5}, 20: {24.5}, etc.

1. Реализовать пересечение двух неупорядоченных множеств.
2. Имеется последовательность строк - (cat, cat, dog, cat, tree) создать для нее собственное множество.
3. Поменять местами два числа без создания временной переменной.
4. Разработать программу, которая в рантайме способна определить тип переменной: int, string, bool, channel из переменной типа interface{}.
5. К каким негативным последствиям может привести данный фрагмент кода, и как это исправить? Приведите корректный пример реализации.

**var** justString string

**func** someFunc() {

  v := createHugeString(1 << 10)

  justString = v[:100]

}

**func** main() {

  someFunc()

}

1. Реализовать быструю сортировку массива (quicksort) встроенными методами языка.
2. Реализовать бинарный поиск встроенными методами языка.
3. Реализовать структуру-счетчик, которая будет инкрементироваться в конкурентной среде. По завершению программа должна выводить итоговое значение счетчика.
4. Разработать программу, которая переворачивает подаваемую на ход строку (например: «главрыба — абырвалг»). Символы могут быть unicode.
5. Разработать программу, которая переворачивает слова в строке.   
   Пример: «snow dog sun — sun dog snow».
6. Реализовать паттерн «адаптер» на любом примере.
7. Разработать программу, которая перемножает, делит, складывает, вычитает две числовых переменных a,b, значение которых > 2^20.
8. Удалить i-ый элемент из слайса.
9. Разработать программу нахождения расстояния между двумя точками, которые представлены в виде структуры Point с инкапсулированными параметрами x,y и конструктором.
10. Реализовать собственную функцию sleep.
11. Разработать программу, которая проверяет, что все символы в строке уникальные (true — если уникальные, false etc). Функция проверки должна быть регистронезависимой.

Например:   
abcd — true

abCdefAaf — false  
 aabcd — false

Устные вопросы

1. Какой самый эффективный способ конкатенации строк?
2. Что такое интерфейсы, как они применяются в Go?
3. Чем отличаются RWMutex от Mutex?
4. Чем отличаются буферизированные и не буферизированные каналы?
5. Какой размер у структуры struct{}{}?
6. Есть ли в Go перегрузка методов или операторов?
7. В какой последовательности будут выведены элементы map[int]int?  
     
   *Пример:*

m[0]=1

m[1]=124

m[2]=281

1. В чем разница make и new?
2. Сколько существует способов задать переменную типа slice или map?
3. Что выведет данная программа и почему?

**func** update(p \*int) {

  b := 2

  p = &b

}

**func** main() {

**var** (

     a = 1

     p = &a

  )

  fmt.Println(\*p)

  update(p)

  fmt.Println(\*p)

}

1. Что выведет данная программа и почему?

**func** main() {

  wg := sync.WaitGroup{}

**for** i := 0; i < 5; i++ {

     wg.Add(1)

**go func**(wg sync.WaitGroup, i int) {

        fmt.Println(i)

        wg.Done()

     }(wg, i)

  }

  wg.Wait()

  fmt.Println(**"exit"**)

}

1. Что выведет данная программа и почему?

**func** main() {

  n := 0

**if *true*** {

     n := 1

     n++

  }

  fmt.Println(n)

}

1. Что выведет данная программа и почему?

**func** someAction(v []int8, b int8) {

  v[0] = 100

  v = append(v, b)

}

**func** main() {

**var** a = []int8{1, 2, 3, 4, 5}

  someAction(a, 6)

  fmt.Println(a)

}

1. Что выведет данная программа и почему?

**func** main() {

  slice := []string{**"a"**, **"a"**}

**func**(slice []string) {

     slice = append(slice, **"a"**)

     slice[0] = **"b"**

slice[1] = **"b"**

fmt.Print(slice)

  }(slice)

  fmt.Print(slice)

}