

# ТЕХНОПОЛИС |



Разработка на языке Golang 2

Герасимов Никита Сергеевич, Юла, старший разработчик



# T | Содержание лекции

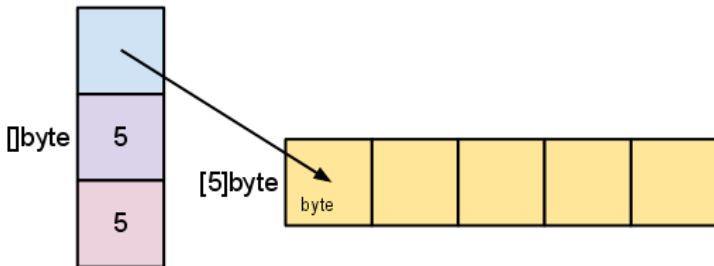
---

- 1 Внутреннее устройство структур
  - Устройство слайсов
  - Устройство map
- 2 Интерфейсы и вложения
- 3 Рефлексия и кодогенерация
- 4 Пакеты области видимости
- 5 Конец

# Т | Устройство слайсов

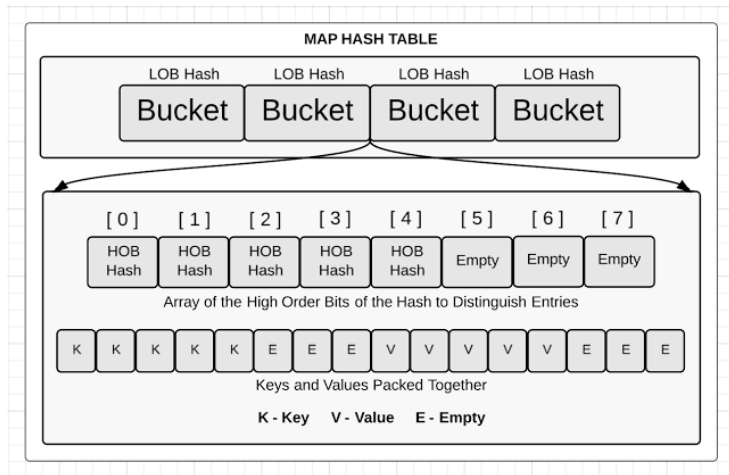
---

Слайс - структура с указателем на массив, значениями `len` и `cap`



# T | Устройство map

Map - HashMap.



- Инициализация пакета `go mod init github.com/polisgo2020/search-x`.
- Загрузка зависимости `go get -u github.com/rs/zerolog/log@v1.16.0`.
- Очистка кэша пакетов `go clean -modcache`.
- Удаление из `go.mod` лишних зависимостей: `go mod tidy`.
- Использование зависимости в пакете: `go mod why github.com/rs/zerolog`.
- Пакеты загружаются из кэширующего прокси `proxy.golang.org`, хэшсуммы сравниваются через `sum.golang.org`.

# Т Домашнее задание 2

---

## Поиск по инвертированному индексу

- Входные данные: поисковая фраза берётся из аргументов.
- Выходные данные в stdout: найденные совпадения в файлах в порядке наилучшего совпадения.
- При запуске утилита читает индекс и ищет наиболее подходящие под поисковую фразу совпадения в файлах с текстами.

Герасимов Никита Сергеевич  
email: [nikita.gerasimov@corp.mail.ru](mailto:nikita.gerasimov@corp.mail.ru)