**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA ZONA OESTE**

ESCOLA DE CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA

Curso de Ciência da Computação

**CADASTRO DE TURMA:** Programa em Golang

Luiz Felipe D. Elias

Gabriel Oliveira

Rafael Moura S. da Silva

Rio de Janeiro

2021

Luiz Felipe D. Elias

Gabriel Oliveira

Rafael Moura S. da Silva

**CADASTRO DE TURMA:** Programa em Golang

Trabalho apresentado à disciplina Conceito e Linguagem de Programação do curso de Ciências da Computação da UEZO como requisito para aprovação na mesma.

Orientadora: Prof. Adriana do Nascimento

Rio de Janeiro

2021

# Sumário

[Sumário 3](#_Toc70854631)

[1. Linguagem GO 4](#_Toc70854632)

[1.1. HISTÓRIA DO GO 4](#_Toc70854633)

[1.2. Variaveis 4](#_Toc70854634)

[1.2.1. Utilizando ‘var’ 4](#_Toc70854635)

[1.2.2. Omitindo o tipo 4](#_Toc70854636)

[1.3. Condicionais 5](#_Toc70854637)

[1.4. Laços 5](#_Toc70854638)

[1.5. Estruturas 5](#_Toc70854639)

[1.6. Arrays 5](#_Toc70854640)

[2. Cadastro de Turma e seu funcionamento 5](#_Toc70854641)

# Linguagem GO

Quando a ideia de criar um programa surge, uma pergunta vem a mente: qual linguagem ideal para esse problema? O que muito costuma acontecer, é os programadores possuírem sua linguagem preferida, que acaba sendo a escolhida para solucionar todos os desafios que são lhes impostos. Porém, toda linguagem tem seus pontos fortes e fracos, logo, nem sempre, a linguagem preferida é a melhor opção.

## HISTÓRIA DO GO

Muitas das linguagens mais utilizadas atualmente possuem um longo tempo de vida e não é novidade, que a tecnologia evolui muito rápido, tornando tudo que não a acompanhar obsoleto. Essas linguagens se mantem relevantes com inúmeras atualizações e suporte da comunidade que as utilizam, adaptando-as as tecnologias modernas.

Porém, no Google; **Robert Griesemer, Rob Pike e Ken Thompson**, entendiam que linguagens adaptadas para tecnologias modernas jamais seriam tão eficientes quanto uma linguagem criada diretamente para suportar essas tecnologias. Com isso, deram inicio em 2007 ao projeto da linguagem GO que viria a ter sua versão 1.0 lançada em 2012.

A Go, ou *Go Lang*, é uma linguagem tipada, compilada e multiplataforma. Possui um paradigma estruturado e concorrente, mas implementa funcionalidades dos paradigmas funcional e orientado a objetos. Criada para tirar proveito de sistemas com mais de um núcleo e multi-threads de forma simples. Um de seus pontos fortes é a baixa verbosidade da linguagem, em outras palavras, muito pode ser feito com poucas linhas de código.

## Variaveis

Como mencionado antes, o Go é uma linguagem tipada, isto é, quando definido o tipo da variável, ela permanecera o mesmo tipo até o fim do programa. Há algumas formas de definir uma variável como pode ser visto abaixo.

### Utilizando ‘var’

*var nome\_variavel int = 10*

### Omitindo o tipo

Neste método de declaração o programa definirá o tipo da variável automaticamente de acordo com o valor passado. No caso abaixo ela seria um tipo *string*.

nome\_variavel := “Olá, mundo”

O sinal representado por dois pontos seguido de igual (:=) retira a necessidade de usar o “var” na declaração. Para modificar o valor dessa variável posteriormente, basta utilizar o sinal de igual (=).

## Condicionais

## Laços

## Estruturas

## Arrays

# Cadastro de Turma e seu funcionamento

**BIBLIOGRAFIA**

MAMEDE, Elisabeth. **Quais os tipos de teste que devo fazer em aplicações móveis?** Página virtual: Medium, mai. 2019. Disponível em: <https://medium.com/@elisabethmamede>. Acesso em: 11 abr. 2021.

BARBOSA, Ricardo Antunes. TESTES EM APLICAÇÕES WEB: Abordagem de testes sobre Web Services. **REVISTA DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA**, [S.I.], 24 out. 2010, v. 1, 24 abr. 2014.