



Урок Спринт 2.10

fan-out/fan-in

fan-out/fan-in — это паттерн проектирования (concurrency design pattern), обычно используемый в Go для распараллеливания и координации задач.

Это особенно полезно, когда у вас есть трудоемкая задача, которую можно разделить на более мелкие подзадачи для одновременного выполнения. Паттерн состоит из двух основных этапов: fan-out/fan-in:

1. **fan-out:** задача делится на несколько более мелких подзадач, которые затем выполняются одновременно. Каждую подзадачу можно назначить отдельной горутине. На этом этапе рабочая нагрузка распределяется по нескольким горутинам, обеспечивая параллельную (на самом деле _concurrency) обработку.
2. **fan-in:** результаты подзадач собираются и объединяются в единый результат. На этом этапе ожидается выполнение всех подзадач и агрегирование их результатов. Этот этап также может обеспечивать синхронизацию и координацию между горутинами, чтобы обеспечить сбор всех результатов перед продолжением.

Справка

Исключительное право на учебную программу и все сопутствующие ей учебные материалы, доступные в рамках сервиса, принадлежат АНО ДПО «Образовательные технологии Яндекса». Воспроизведение, копирование, распространение и иное использование программы и материалов допустимо только с предварительного письменного согласия АНО ДПО «Образовательные технологии Яндекса».

[Пользовательское соглашение.](#)

© 2018 – 2024 ООО «Яндекс»