



Вау! ИИ готовит к ЕГЭ по информатике

[Попробовать](#)

Урок Спринт 1.15

Структура проекта

В этом модуле мы полноценно погрузились в программирование на Go. В данном уроке применим полученные знания для модификации игры «Жизнь» в полноценный проект — напомним сервер, который:

- будет возвращать очередное состояние игры в формате *JSON*
- все запросы будем записывать в лог

Программа будет основана на коде игры из предыдущего занятия, а также других уроках модуля. Здесь больше кода, чем обычно, однако многое уже должно быть вам знакомо.

Некоторые части кода могут вызывать вопросы, это нормально. Мы обязательно их обсудим в будущих уроках.

В go нет единого стандарта структуры проектов, однако со временем, разработчики выработали несколько подходов и типовых проектов (например, [здесь](#), или [здесь](#)). Не стоит слепо следовать какому-то одному шаблону, относитесь к ним, как к рекомендации для удобной организации вашего кода.

Мы будем использовать следующую структуру

```
- game
  - cmd // для хранения пакетов main
    - life
      - main.go // точка входа в программу
  - http
    - server // http сервер
      server.go // код сервера
    - handler // регистрация функций обработчиков
      handler.go
  - internal
    - application // конфигурация и код вызова приложения
      application.go
    - service // сервис, который инициализирует и хранит состояния игры
      service.go
  - pkg // для хранения пакетов
    - life // сама логика игры
      - life.go
```

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»