



Ву! ИИ готовит к ЕГЭ по информатике

[Попробовать](#)

Урок Спринт 1.6

## Создание слайса

### Функция `make`

Функция `make` принимает в себя два или три параметра:

- тип слайса
- длину
- ёмкость (опционально)

```
a := make([]int, 2) // создаём слайс целых чисел длиной 2
a[0] = 0
a[1] = 1
fmt.Println(a) // [0 1]
```

### Объявление переменной через литерал или `var`

Пустое значение слайса — всегда `nil`. Когда мы объявляем слайс через `var`, его значение всегда будет таким.

```
var a []int // объявляем переменную типа «слайс целых чисел»
fmt.Println(a == nil) // выведет true
```

```
b := []int{0, 1, 1, 2} // присваиваем переменной b новый слайс
fmt.Println(b) // [0 1 1 2]
```

### Срезать уже существующий слайс или массив

```
a := [5]int{0, 1, 1, 2, 3} // создаём массив из 5 целых чисел
b := a[:4] // берём слайс из 4 элементов от массива
c := b[:3] // берём слайс из 3 элементов от слайса
```

```
fmt.Println(a) // [0 1 1 2 3]
fmt.Println(b) // [0 1 1 2]
fmt.Println(c) // [0 1 1]
```

## 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»