

Le Langage Go

Les bases du langage Slices

Définition

Définition

Array de taille dynamique



Slice = Tranche



Slice = Tranche

Un Slice représente une tranche d'un tableau

Particularités d'un Slice

Particularités d'un Slice

La taille est dynamique

Syntaxe

Syntaxe

```
s := make([]type, taille, capacité)
```

Syntaxe

```
s := make([]type, taille, capacité)
```

- **Taille** : nombre d'éléments du slice

Syntaxe

```
s := make([]type, taille, capacité)
```

- **Taille** : nombre d'éléments du slice
- **Capacité [facultatif]** : nombre d'éléments du tableau

Example

```
s := make([]int, 3)
```

Example

```
s := make([]int, 3)
s[0] = -3
len(s) // 3
cap(s) // 3
```

Manipulation d'un slice

```
s := make([]int, 3)
```

Manipulation d'un slice

```
s := make([]int, 3)  
s = append(s, 12)
```

Manipulation d'un slice

```
s := make([]int, 3)
s = append(s, 12)
len(s) // 4
cap(s) // 6
```


Manipulation d'un slice

```
s := make([]int, 3)
s = append(s, 12)
len(s) // 4
cap(s) // 6
```

Lorsqu'on ajoute un élément à un slice

Manipulation d'un slice

```
s := make([]int, 3)
s = append(s, 12)
len(s) // 4
cap(s) // 6
```

Lorsqu'on ajoute un élément à un slice

- Si on dépasse la taille du tableau
- Un nouveau tableau est alloué, de capacité doublée

**Un Slice est une "vue" sur
le tableau sous-jacent**

Modifier le slice → modifier le tableau

Go Slices: usage and internals

<https://blog.golang.org/go-slices-usage-and-internals>