

# Programmazione per il Web

Alessio Marini, 2122855

Appunti presi durante il corso di **Programmazione per il Web** nell'anno **2025/2026** del professore Mattia Samory.

Gli appunti li scrivo principalmente per rendere il corso più comprensibile **a me** e anche per imparare il linguaggio Typst. Se li usate per studiare verificate sempre le informazioni .

## Contatti:

 alem1105

 marini.2122855@studenti.uniroma1.it

September 27, 2025

# Indice

1. HTTP (HyperText Transfer Protocol) .....	3
1.1. Metodi HTTP .....	4
1.1.1. PUT .....	4
1.1.2. GET .....	5
1.1.3. POST .....	5
1.1.4. DELETE .....	5
1.1.5. Altri metodi .....	5
1.2. Codici di Stato .....	5
1.2.1. 2xx Successful .....	6
1.2.2. 3xx Redirection .....	6
1.2.3. 4xx Client Error .....	6
1.2.4. 5xx Server Error .....	6
2. API - Application Programming Interface .....	7
2.1. API Pubbliche .....	7
3. JSON .....	9
3.1. YAML (Yet Another Markup Language) .....	10
4. REST (Representational State Transfer) .....	12
4.1. Vincoli di un sistema RESTful .....	13
5. Open API .....	16
5.1. Gestione delle sotto-collezioni .....	23
6. Go Basics .....	25
6.1. Tipi di Base - Assegnazione Variabili e Costanti .....	25
6.2. Loop .....	27
6.3. Regole e scope degl IF .....	28
6.4. Deeper .....	28
6.5. Puntatori .....	29
6.6. Struct .....	30
6.7. Array .....	30
6.7.1. Slice .....	31
6.8. Approfondimento sulle Slice .....	33
7. Mappe .....	35
8. Range .....	36
9. Cheat Codes .....	37

# 1. HTTP (HyperText Transfer Protocol)

E' un protocollo a livello applicazione nello stack TCP / IP. La sua variante più sicura si chiama **HTTPS**.

Si basa sul concetto di **client e server**, il client è chi richiede dei servizi o risorse mentre il server è chi le offre.

## User Agent (UA)

E' una qualsiasi applicazione del client che avvia una richiesta, ad esempio il browser web, un'app ecc...

## Origin Server (O)

Un programma che può originare risposte autorevoli per una data risorsa, ad esempio un sito web.

## Esempio di Richiesta

- 1 GET /hello.txt HTTP/1.1
- 2 User-Agent: curl/7.64.1
- 3 Host: [www.example.com](https://www.example.com)
- 4 Accept-Language: en, it



- La prima è la **linea di richiesta** dove viene indicato il metodo HTTP, in questo caso GET, l'URI della risorsa e la versione del protocollo.
- Vari campi di intestazione, ad esempio **User-Agent**.
- Corpo del messaggio opzionale.

## Esempio di Risposta

- 1 HTTP/1.1 200 OK
- 2 Date: Mon, 27 Jul 2009 12:28:53 GMT
- 3 Server: Apache
- 4 Last-Modified: Wed, 22 Jul 2009 19:15:56 GMT
- 5 ETag: "34aa387-d-1568eb00"
- 6 Accept-Ranges: bytes
- 7 Content-Length: 51
- 8 Vary: Accept-Encoding
- 9 Content-Type: text/plain
- 10 Hello World! My content includes a trailing CRLF.



- In questo caso abbiamo un codice che indica lo stato della richiesta.
- Contenuto, opzionale.

Ci sono altri due elementi che possiamo trovare in una connessione HTTP:

## Intermediari

Sono altri nodi presenti tra il client e il server, ad esempio dei proxy.

## Cache

E' una archivio di vecchi messaggi di risposta. Quindi se ad esempio un nodo che si trova in mezzo ad una comunicazione già conosce la risposta ad una richiesta può subito inviarla.

Per fare in modo che i client memorizzino le risposte il server deve inviare delle risposte con l'header **cacheable**.

Dispositivi come i proxy possono memorizzare risposte mentre i **tunnel** no.

## 1.1. Metodi HTTP

I metodi che possiamo utilizzare con il protocollo sono:

- GET
- HEAD
- POST
- PUT
- DELETE
- CONNECT
- OPTIONS
- TRACE
- PATCH

I metodi hanno delle proprietà:

- **SAFE**: Un metodo che non ha effetti collaterali sulla risorsa, agisce in sola lettura. Può comunque cambiare lo stato dei server ad esempio creando nuovi file (log). GET, HEAD, OPTIONS e TRACE sono metodi SAFE.
- **IDEMPOTENT**: Richieste identiche multiple con quel metodo hanno lo stesso effetto di una sola richiesta. Ad esempio PUT e DELETE sulle stesse risorse sono idempotenti.
- **CACHEABLE**: Sono i metodi che permettono ad una cache di memorizzare una risposta. GET, HEAD e POST sono CACHEABLE (ma non sempre).

### 1.1.1. PUT

Serve a creare una nuova risorsa nel server, va specificata nella richiesta. Se questa risorsa già esiste allora la sovrascrive.

Come detto prime è IDEMPOTENTE quindi qualsiasi PUT identica e successiva ad un'altra non modifica la risorsa.

Non è sicuro e non è nemmeno salvabile in cache.

<sup>1</sup> [PUT /course-descriptions/web-and-software-architecture](#)



### 1.1.2. GET

Richiede una risorsa dal server.

1 **GET** /course-descriptions/web-and-software-architecture

[ HTTP]

E' safe dato che non modifica la risorsa, cacheable quindi non serve che il server la rispedisca ad ogni richiesta e questa memorizzazione può avvenire sotto determinate condizioni come ad esempio dei timer. Non è idempotente, quindi richieste successive anche se identiche modificano la risorsa.

### 1.1.3. POST

Serve ad inviare dati al server o ad aggiornare quelli già presenti.

1 **POST** /announcements/  
2 **POST** /announcements/{id}/comments/  
3 **POST** /users/{id}/email

[ HTTP]

La risposta può essere memorizzata in cache, ma non è sicuro né idempotente.

### 1.1.4. DELETE

Si invia al server una richiesta per cancellare una determinata risorsa.

1 **DELETE** /courses/web-and-software-architecture

[ HTTP]

Non è safe ma è idempotente.

### 1.1.5. Altri metodi

- HEAD: Funziona come il GET ma non trasferisce il contenuto della richiesta, soltanto gli header.
- CONNECT: Stabilisce un tunnel verso il server indicato dalla risorsa target.
- OPTIONS: Descrive le opzioni di comunicazione per la risorsa target.
- TRACE: Esegue un test di loop-back del messaggio in lungo tutto il percorso verso la risorsa target.

## 1.2. Codici di Stato

Negli esempi precedenti abbiamo visto una risposta che iniziava con:

1 **HTTP/1.1 200 OK**

[ HTTP]

Il codice serve a descrivere il risultato della richiesta. Tramite questo possiamo capire, ad esempio:

- Se la richiesta ha avuto successo
- Se ci sono contenuti allegati

I codici sono formati da 3 cifre nell'intervallo 100-599, la prima cifra indica la categoria generale.

- **1xx** (Informational): La richiesta è stata ricevuta ed è in esecuzione.

- 2xx (Successful): La richiesta è stata ricevuta, compresa ed eseguita con successo.
- 3xx (Redirection): Sono necessarie ulteriori azioni per completare la richiesta.
- 4xx (Client error): La richiesta contiene sintassi errata oppure non può essere soddisfatta.
- 5xx (Server error): Il server non è riuscito a soddisfare una richiesta apparentemente valida.

### **1.2.1. 2xx Successful**

- 200 OK : In una richiesta GET la risposta conterrà la risorsa richiesta. In una POST la risposta conterrà qualcosa che descrive il risultato dell'azione.
- 201 Created : La richiesta è stata soddisfatta.
- 204 No Content : Il server ha elaborato con successo la richiesta ma non sta restituendo dati.

### **1.2.2. 3xx Redirection**

- 301 Moved Permanently : Questa richiesta ma anche le successive dovrebbe essere reindirizzato all'URI fornito.
- 302 Found : Visita un'altra URL.

### **1.2.3. 4xx Client Error**

- 400 Bad Request : Errore del client
- 401 Unauthorized : Serve un'autenticazione
- 403 Forbidden : La richiesta è stata compresa dal server e quindi è valida ma l'azione richiesta non è permessa.
- 404 Not Found : La risorsa non è stata trovata.
- 405 Method not Allowed : Il metodo richiesto non è supportato.

### **1.2.4. 5xx Server Error**

- 500 Internal Server Error : Errore del server
- 501 Not Implemented : Il metodo richiesto non è riconosciuto o il server non è in grado di soddisfare la richiesta.
- 502 Bad Gateway : Un gateway o un proxy hanno ricevuto una risposta non valida dal server.
- 503 Service Unavailable : Server sovraccarico o spento.
- 504 Gateway Timeout : Il server non ha ricevuto una risposta in tempo dal server a monte.

## 2. API - Application Programming Interface

Un'API è la definizione delle interazioni consentite tra due parti di un software, specifica come un pezzo di codice o servizio può interagire con un altro.

Possiamo vederle come un «contratto» tra il client e il server (consumer e servizio), questa specifica:

- Richieste possibili
- Parametri delle richieste
- Valori di ritorno
- Qualsiasi formato di dato richiesto

Queste portano diversi vantaggi nell'architettura software:

- L'interfaccia da utilizzare è **esplicita**, si conoscono quindi le modalità di interazione
- Stabilisce delle regole che vanno rispettate da entrambe le parti
- La logica interna del software rimane nascosta e viene resa pubblica soltanto l'interfaccia

Esistono diverse categorie di API in base alla loro posizione e funzione:

- **API Locali**: Ad esempio quelle per i linguaggi di programmazione, come le librerie standard di Python, le API del sistema operativo o API hardware
- **API Remote (Web API)**: Interfacce di programmazione basate su protocolli di rete, tipicamente HTTP come ad esempio le API RESTful.

Un'altra distinzione è:

- **API Private**: Destinate solo a determinati utenti
- **API Pubbliche**: Disponibili anche al pubblico, si può comunque limitare o controllare l'accesso attraverso dei **API Tokens** ovvero dei codici univoci che identificano ogni utente.

Una buona API deve essere descritta e spiegata attraverso, ad esempio, una documentazione oppure un linguaggio di descrizione standardizzato.

**OAS (OpenAPI Specification)** è il linguaggio di descrizione leader del settore per le API moderne basate su HTTP:

- È vendor-neutral (indipendente dal fornitore) per le API remote basate su HTTP
- Rappresenta lo standard industriale per la descrizione di API
- È ampiamente adottato dalla comunità

I file OpenAPI sono spesso scritti in YAML, esempio:

```
1 openapi: 3.0.0
2 info:
3   title: An example OpenAPI document
4   description: |
5     This API allows writing down marks on a Tic Tac Toe board
6     and requesting the state of the board or of individual cells.
7   version: 0.0.1
8   paths: {} # Gli endpoint dell'API verrebbero definiti qui
```

YAML

### 2.1. API Pubbliche

Ci permettono di capire come inviare delle richieste ad un server.

Tramite il comando `curl` possiamo effettuare richieste tramite il terminale. Se non indichiamo un metodo di default verrà utilizzato il GET.

```
1 curl https://swapi.dev/api/people/1/
```

 HTTP

Se vogliamo ad esempio effettuare un POST:

```
1 curl -X POST -H "Content-Type:  
2 application/json" -d '{"title": "Test"}'  
3 https://jsonplaceholder.typicode.com/posts
```

 HTTP

### 3. JSON

Sta per **JavaScript Object Notation**, è un formato di testo leggero usato per scambiare dati, ad esempio nelle richieste / risposte. Viene utilizzato anche per memorizzare dati in file con estensione `.json`

*Esempio*

```
1 {  
2   "user": {  
3     "firstName": "John",  
4     "lastName": "Smith",  
5     "age": 27  
6   }  
7 }
```

 JSON

È un linguaggio estremamente facile sia da leggere che da scrivere anche per gli umani, inoltre è semplice anche realizzare dei programmi in grado di interpretare dei file json.

Utilizza soltanto due concetti:

- Object
- Array

Un oggetto è una collezione non ordinata di coppie (**nome, valore**) racchiusa tra parentesi graffe:

- Il nome deve essere una stringa unica fra tutte le coppie di un oggetto
- Il valore può essere un numero, stringa, booleano, array, object ....

```
1 {  
2   "WASA": {  
3     "name": "Web and Software Architecture",  
4     "semester": 1  
5   }  
6 }
```

 JSON

Un array è un insieme di valori separati da virgole e racchiusi tra parentesi quadre:

```
1 {  
2   "wasaWeekdays": ["tuesday", "thursday"]  
3 }
```

 JSON

## Esempio più completo

```
1  "anObject": {  
2    "aNumber": 42,  
3    "aString": "This is a string",  
4    "aBoolean": true,  
5    "nothing": null,  
6    "anArray": [  
7      1,  
8      {  
9        "name": "value",  
10       "anotherName": 12  
11     },  
12     "something else"  
13   ]  
14 }
```

JSON

### 3.1. YAML (Yet Another Markup Language)

È un altro linguaggio di serializzazione pensato principalmente per gli esseri umani usato sempre per file di configurazione, archiviazione o scambio di dati. Si basa sull'indentazione (come Python)

```
1  anObject:  
2    aNumber: 42  
3    aString: This is a string  
4    aBoolean: true  
5    nothing: null  
6    anArray:  
7      - 1  
8      - anotherObject:  
9        someName: some value  
10       someOtherName: 1234  
11     - something else
```

YAML

## YAML superset di JSON

I file JSON sono anche dei validi file YAML, infatti le parentesi graffe sono accettate per gli oggetti e le quadre per gli array. Possiamo commentare delle righe con #, oppure possiamo specificare un documento facendolo iniziare con – e finire con ...

In un file possiamo inserire più documenti.

```
1 anotherArray: [1, 2, 3]
2 anotherObject: { "city": "Rome", "country": "Italy" }
3 aStringWithColon: "COVID-19: procedure di accesso"
4 aNumeriString: "0649911"
5 aLongString: |
6   this string spans
7   more lines
```

YAML

## 4. REST (Representational State Transfer)

REST è uno stile architettonico pensato per trasferire **la rappresentazione** delle risorse da un componente ad un altro, ad esempio client e server.

Per risorsa intendiamo una qualsiasi informazione che può essere nominata, quindi documenti, immagini, servizi ecc... Una risorsa è un insieme di elementi o valori che possono variare nel tempo e per questo, in un dato momento, due risorse potrebbero mappare gli stessi valori, ad esempio due versioni diverse dello stesso programma.

Per **rappresentazione** della risorsa intendiamo lo stato attuale o previsto ovvero il suo valore in un particolare momento, le rappresentazioni vengono usate dai **componenti REST** per eseguire azioni sulle risorse. Una rappresentazione è composta da **dati e metadati**, il formato dei dati è noto come **media type**.

Per identificare una risorsa utilizziamo gli **URI (Uniform Resource Identifier)** ovvero una sequenza unica di caratteri, ad esempio «<http://example.com/users>»

Per dare dei nomi alle URI esistono delle **best practices**:

- Usare sostantivi per rappresentare le risorse
- Utilizzare sostantivi singolari per una singola risorsa, ad esempio «<http://example.com/users/admin>»
- Utilizzare sostantivi plurali per una collezione di risorse, ad esempio «<http://example.com/users/>»

Inoltre ci sono anche delle convenzioni:

- Utilizzare **forward slash** (/) per esprimere le gerarchie, usare il *trailing slash* solo se la risorsa non è una foglia
- Preferire i trattini agli underscore
- Utilizzare solo lettere minuscole
- Non utilizzare estensioni di file (verranno indicate negli header)
- Utilizzare la componente query per filtrare, ad esempio «<http://example.com/managed-devices/?region=USA>»

## Esempi di notazione

Regola	Esempio Positivo	Esempio Negativo
Risorsa Singola (Singolare)	/users/45	/get-user/45 (Contiene un verbo)
Collezione (Plurale)	/invoices	/invoice-list
Gerarchia	/users/45/orders	/orders-from-user/45
Separazione	Preferire i trattini (-)	Evitare gli underscore (_)
Media Type	Non usare estensioni (es. .json)	/products/123.json

Le URI sono usate per identificare in modo univoco le risorse e non le azioni su di esse, infatti azioni diverse possono essere eseguite su una risorsa attraverso i metodi supportati ma sempre attraverso la stessa URI, possiamo usare ad esempio *GET*, *PUT*, *DELETE* sulla URI «<http://example.com/managed-devices/{id}>»

## Esempio di richiesta in Python

```
1 import requests
2
3 base_url = "..."
4 query_params = {
5     "country": "Italy", "min_price": 50.00,
6     "sort_by": "price_asc"
7 }
8 response = requests.Request("GET", base_url, params=query_params).prepare()
9 print(f"URI generato con Query: {response.url}")
```



*requests* ci aiuta ad assemblare delle richieste, noi dobbiamo soltanto fornire tutti i dati e lui ci restituisce l'uri.

## 4.1. Vincoli di un sistema RESTful

1. **Client - Server:** Il client si occupa della UI mentre il server dell'archiviazione dati, serve a migliorare la portabilità, la scalabilità e a separare le responsabilità.
2. **Stateless:** Ogni richiesta che fa il client deve contenere tutte le informazioni per essere compresa, non bisogna utilizzare dati già presenti sul server lasciati da richieste precedenti.

Lo stato della sessione è mantenuto interamente sul client mentre quello delle risorse sul server.

3. **Cacheable:** Il client può memorizzare e riutilizzare rappresentazioni delle risorse, la risorsa deve essere identificata come **cacheable** e nella risposta è indicato anche per quanto tempo può venire memorizzata.
4. **Uniform Interface:** Standardizzare l'interfaccia fra tutti i componenti anche andando a perdere efficienza, le interfacce presentano 4 vincoli:
  - Identificazione delle risorse
  - Manipolazione delle risorse tramite rappresentazione
  - Messaggi auto-descrittivi
  - *Hypermedia come motore dello stato dell'applicazione*, il client ha bisogno sono dell'URI iniziale, poi deve essere in grado di trovare le altre risorse tramite quello.

Ad esempio le API REST basate su HTTP utilizzano metodi standard come GET, POST, PUT e gli URI per identificare le risorse.

5. **Layered System:** In una comunicazione non troviamo soltanto client e server ma anche altri dispositivi come proxy, questi componenti possono agire sia da client che da server infatti possono inoltrare sia risposte che richieste. Ogni componente però può osservare soltanto i dispositivi adiacenti a lui e non cosa c'è oltre.

### Metodi HTTP vs REST

Metodo	Funzione	Corrispondenza CRUD
GET	Recupera una risorsa o una collezione.	Read
POST	Crea una nuova risorsa in una collezione.	Create
PUT	Sostituisce completamente una risorsa esistente.	Update/Replace
DELETE	Rimuove una risorsa specifica.	Delete
PATCH	Applica modifiche parziali a una risorsa.	Update/Modify

Gli URI identificano la **risorsa** che vogliamo manipolare mentre i metodi identificano l'**azione** che vogliamo eseguire sulla risorsa.

Per CRUD intendiamo le operazioni di base **Create, Read, Update, Delete**

#### Codici di Successo:

- **200 OK:** Utilizzato in richieste *PUT, GET, PATCH o DELETE* eseguite con successo.
- **201 Created:** **MUST** Viene restituito da un *POST* effettuato con successo, dovrebbe restituire anche la risorsa appena creata.
- **204 No Content:** L'azione ha avuto successo ma non ci sono dati nella risposta.

#### Codici di errore client:

- **400 Bad Request:** Richiesta non soddisfacibile per un errore del client, di solito errori di formattazione.

- **401 Unauthorized:** Manca l'autenticazione.
- **403 Forbidden:** Utente autenticato ma non ha i permessi per svolgere quell'azione.
- **404 Not Found:** Risorsa non esistente.

### Esempi

- **Ottenere dati:** Ottenere tutti i dati di prodotti in vendita

1 **GET** /products

 HTTP

- **Creare una nuova risorsa:** Aggiungere un nuovo utente

1 **POST** /users

 HTTP

Il corpo della richiesta conterrà i dati dell'utente. Come risposta ci aspettiamo la nuova risorsa appena creata e l'URI per accedervi.

Se un'azione però non è mappabile nelle operazioni CRUD, come ad esempio «*Pubblica un documento*» o «*Cambia una password*» possiamo seguire due approcci:

- **Modellare l'azione come una risorsa**, ad esempio pubblicare un documento potrebbe diventare:

1 **POST** /documents/{id}/publish

 HTTP

- **Utilizzare PATCH**, serve ad aggiornare un attributo di stato, ad esempio pubblicare un documento aggiornando lo stato:

1 **PATCH** /documents/{id}

 HTTP

E inseriamo come corpo `{'status': 'published'}`

Il secondo approccio è preferito perché mantiene un modello più puro dove si agisce soltanto sullo stato della risorsa.

## 5. Open API

La Specifica OpenAPI è una specifica per file di interfaccia utilizzata per descrivere servizi web RESTful. Un documento OpenAPI rappresenta una descrizione formale di un'API, che può essere utilizzata da diversi strumenti per generare codice, documentazione, test case e altro ancora.

Durante il corso utilizzeremo l'editor online *swagger*.

*Esempio di una specifica OpenAPI:*

(Lo metto in modo che può tornarmi utile in futuro come base per altre API :P)

```
1  openapi: 3.0.0
2  info:
3    title: API Nasoni di Roma
4    description: |
5      API per la gestione e la consultazione delle fontane (Nasoni) di Roma.
6      Permette di registrare nuove fontane, aggiornarne lo stato e filtrare
7      per posizione geografica.
8    version: 1.0.0
9    servers:
10   - url: https://api.nasoniroma.it/v1
11     description: Server principale dell'API
12
13  # =====
14  # SEZIONE 1: ANALISI E SCHEMI (components)
15  # =====
16  components:
17    schemas:
18      # Nuovo Schema per l'ID, ora riutilizzato in Fountain e FountainID Parameter
19      FountainIdSchema:
20        type: integer
21        format: int64
22        description: ID univoco assegnato dal server.
23        readOnly: true
24        example: 12345
25
26      # Schemi riutilizzabili per Latitudine e Longitudine
27      Latitude:
28        type: number
29        format: float
30        description: Latitudine in gradi decimali.
31        minimum: -90
32        maximum: 90
33        example: 41.89025
34
35      Longitude:
36        type: number
37        format: float
38        description: Longitudine in gradi decimali.
```

 YAML

```

39     minimum: -180
40     maximum: 180
41     example: 12.49237
42
43     Range:
44     type: number
45     format: float
46     description: Raggio (in metri o km) per il filtro di vicinanza.
47     minimum: 0
48
49 # Task 1.1: Definizione dello Schema "Fountain"
50
51     Fountain:
52         title: Dettagli Fontana
53         description: Rappresentazione completa di una risorsa Fontana (Nasone).
54         type: object
55         properties:
56             # USA IL RIFERIMENTO ALLO SCHEMA ID
57             id:
58                 $ref: '#/components/schemas/FountainIdSchema'
59             state:
60                 type: string
61                 description: Stato di funzionamento della fontana.
62                 enum:
63                     - good
64                     - faulty
65                     example: good
66             latitude:
67                 $ref: '#/components/schemas/Latitude'
68             longitude:
69                 $ref: '#/components/schemas/Longitude'
70             required:
71                 - state
72                 - latitude
73                 - longitude
74
75         Error:
76             type: object
77             properties:
78                 code:
79                     type: string
80                     example: "NOT_FOUND"
81                 message:
82                     type: string
83                     example: "La risorsa richiesta non è stata trovata."
84
85     parameters:
86         # Task 1.2: Definizione del Parametro "FountainID"
87         FountainID:
88             name: id
89             in: path

```

```

89     description: ID univoco della fontana (Nasone) nel percorso.
90     required: true
91     # USA IL RIFERIMENTO ALLO SCHEMA ID
92     schema:
93       $ref: '#/components/schemas/FountainIdSchema'
94     # L'esempio del parametro è definito nello schema referenziato.
95
96   responses:
97     NotFound:
98       description: Risorsa non trovata (404 Not Found)
99       content:
100      application/json:
101        schema:
102          $ref: '#/components/schemas/Error'
103        examples:
104          fountainNotFound:
105            value:
106              code: "NASONE_404"
107              message: "Nessuna fontana trovata con l'ID specificato."
108        BadRequest:
109          description: Richiesta non valida (400 Bad Request)
110          content:
111            application/json:
112              schema:
113                $ref: '#/components/schemas/Error'
114              examples:
115                invalidInput:
116                  value:
117                  code: "VALIDATION_ERROR"
118                  message: "I dati forniti non sono validi. Controllare vincoli e campi richiesti."
119
120
121  # =====
122  # SEZIONE 2: DEFINIZIONE DEI PATH
123  # =====
124  paths:
125    # Task 2.1: Operazioni sulla Collezione (/fountains)
126    /fountains:
127      post:
128        operationId: createFountain
129        summary: Creazione di una Nuova Fontana
130        description: Registra una nuova fontana nel sistema. L'ID viene assegnato dal server.
131        requestBody:
132          description: Dati della nuova fontana. L'ID non deve essere incluso.
133          required: true
134          content:
135            application/json:
136              schema:
137                $ref: '#/components/schemas/Fountain'
138        responses:

```

```

139     '201':
140         description: Fontana creata con successo
141         content:
142             application/json:
143                 schema:
144                     $ref: '#/components/schemas/Fountain'
145     '400':
146         $ref: '#/components/responses/BadRequest'
147
148     get:
149         operationId: listFountains
150         summary: Elenco delle Fontane (con Filtri di Vicinanza)
151         description: Restituisce l'elenco delle fontane. Può essere filtrato per vicinanza a un punto specifico.
152         parameters:
153             - name: latitude
154                 in: query
155                 description: Latitudine del punto di riferimento per il calcolo della vicinanza.
156                 required: false
157                 schema:
158                     $ref: '#/components/schemas/Latitude'
159             - name: longitude
160                 in: query
161                 description: Longitudine del punto di riferimento per il calcolo della vicinanza.
162                 required: false
163                 schema:
164                     $ref: '#/components/schemas/Longitude'
165             - name: range
166                 in: query
167                 description: Raggio in metri (o unità definite) entro cui cercare le fontane (richiede latitude e longitude).
168                 required: false
169                 schema:
170                     $ref: '#/components/schemas/Range'
171         responses:
172             '200':
173                 description: Elenco delle fontane restituito con successo
174                 content:
175                     application/json:
176                         schema:
177                             type: array
178                         items:
179                             $ref: '#/components/schemas/Fountain'
180             '400':
181                 $ref: '#/components/responses/BadRequest'
182
183     # Task 2.2: Operazioni sulla Risorsa Specifica (/fountains/{id})
184     /fountains/{id}:
185         parameters:
186             - $ref: '#/components/parameters/FountainID'
187
188         put:

```

```

189  operationId: updateFountain
190  summary: Aggiornamento Completo di una Fontana
191  description: Sostituisce completamente la risorsa fontana con l'ID specificato con i dati forniti.
192  requestBody:
193    description: Dati completi della fontana per la sostituzione (l'intero oggetto).
194    required: true
195  content:
196    application/json:
197      schema:
198        $ref: '#/components/schemas/Fountain'
199  responses:
200  '200':
201    description: Risorsa fontana aggiornata e restituita.
202  content:
203    application/json:
204      schema:
205        $ref: '#/components/schemas/Fountain'
206  '404':
207    $ref: '#/components/responses/NotFound'
208  '400':
209    $ref: '#/components/responses/BadRequest'
210
211  delete:
212  operationId: deleteFountain
213  summary: Eliminazione di una Fontana
214  description: Elimina la risorsa fontana con l'ID specificato.
215  responses:
216  '204':
217    description: Fontana eliminata con successo (No Content)
218  '404':
219    $ref: '#/components/responses/NotFound'
220
221  patch:
222  operationId: partialUpdateFountain
223  summary: Aggiornamento Parziale di una Fontana
224  description: Applica aggiornamenti parziali ai campi forniti (es. solo lo stato).
225  requestBody:
226    description: Proprietà della fontana da aggiornare (solo i campi specificati vengono modificati).
227    required: true
228  content:
229    application/json:
230      schema:
231        type: object
232        properties:
233          state:
234            $ref: '#/components/schemas/Fountain/properties/state'
235          latitude:
236            $ref: '#/components/schemas/Latitude'
237          longitude:
238            $ref: '#/components/schemas/Longitude'

```

```

239   responses:
240     '200':
241       description: Aggiornamento parziale applicato con successo
242       content:
243         application/json:
244           schema:
245             $ref: '#/components/schemas/Fountain'
246     '404':
247       $ref: '#/components/responses/NotFound'
248     '400':
249       $ref: '#/components/responses/BadRequest'

```

Vediamo alcune informazioni e best practices per Open API.

1) Il campo **required** definisce le regole di validazione del payload e non il comportamento delle API, ovvero se un campo è required significa che nel payload in ingresso deve essere presente.

I campi opzionali, ovvero quelli non required, e quelli in sola lettura (hanno *readOnly: true*) dovrebbero essere ben gestiti negli esempi in modo da fornire più informazioni possibile agli sviluppatori.

- Se abbiamo un **requestBody** (**POST**) e un **id opzionale** allora non lo inseriamo nell'esempio, lo sviluppatore deve capire qual è la richiesta minima che può inviare.
- Se abbiamo un **responseBody** (**201 Created**) allora l'esempio deve includere il campo **id** anche se opzionale in modo che lo sviluppatore possa capire la richiesta più completa che può ricevere.

2) Gli URI rappresentano delle risorse e non delle azioni quindi andrebbero usati dei sostantivi e non dovrebbero mai includere dei verbi. L'azione è definita dai metodi HTTP. Per collezioni di risorse va bene usare anche sostantivi al plurale.

3) Per esprimere la gerarchia nelle relazioni tra risorse si utilizzano gli slash “/”, se si inserisci lo “/” anche alla fine allora stiamo indicando una collezione di risorse:

- *system/admin*
- *system/users/*

4) Gestione errore e filtri: Molti errori possono essere mappati direttamente a dei codici di stato HTTP:

- Parametri mancanti o valori non validi: 400 Bad Request
- Risorsa non trovata: 404 Not Found
- Successo: 200 OK, 201 Created, 204 No Content

E' possibile anche inserire dei corpi agli errori per fornire dettagli aggiuntivi, ad esempio delle strutture in JSON.

5) I filtri servono per impaginare i dati mostrando solo quelli di interesse per l'utente, si utilizzano i **query string** della URI. **Mai** usare il body della richiesta o l'URI del percorso. *Esempio: managed-devices/?region=USA*

6) Dati binari - Per inviare dati non è consigliabile incorporare grandi dati binari direttamente all'interno del JSON per motivi di efficienza. La strategia consigliata è: 1) **Invio (Client -> Server)**:

- Usare *multipart/form-data* per inviare JSON e il file in un'unica richiesta

Oppure

- Caricare il file in un'API dedicata (**POST /images/**) e poi si usa l'URL dell'immagine nella richiesta JSON principale.

2) **Ricezione (Server -> Client)**:

- Restituisce un JSON con l'informazione strutturata e l'URL per accedere al file con un endpoint separato, ad esempio */images/{identifier}*

Vediamo ad esempio il caricamento di una fontana con le API dei nasoni insieme alla sua foto.

Utilizziamo quindi *multipart/form-data*. Il corpo dell'immagine sarà:

- **Media Type:** multipart/form-data
- **Part 1 (Dati JSON):** Content-Disposition: name="fountain\_data" , contiene il JSON dei dati della fontana.
- **Part 2 (File Binario):** Content-Disposition: name="photo" ovvero contiene i binari dell'immagine.

Invece per quanto riguarda la risposta del server, deve evitare di inviare direttamente il contenuto del binario del JSON. Ad esempio se un endpoint viene utilizzato soltanto per il file allora la risposta non è JSON, se usiamo `GET /images/fountain_123.jpg` ci aspettiamo una risposta del tipo:

- Status: 200 OK
- Content-Type: image/jpeg
- Body: Byte dell'immagine

Quindi quando recuperiamo le informazioni delle fontane o in generale una risorsa il JSON deve contenere un riferimento al file, ad esempio:

```
1 "id": 1,  
2 "state": "good",  
3 "latitude": 41.89025,  
4 "longitude": 12.49237,  
5 "photo_url": "api/v1/images/fountain_123.jpg" // Riferimento al file
```

YAML

In questo modo il client può decidere **se e quando** scaricare l'immagine.

Con il comando **curl** possiamo semplificare questa operazione, ma in generale ci permette di effettuare delle richieste da terminale. Se inseriamo anche il parametro `-F / --form` allora `curl` esegue in automatico:

- Imposta l'intestazione a Content-Type: multipart/form-data
- Genera e imposta un valore di boundary unico per la richiesta
- Formatta il corpo della richiesta separando correttamente i dati.

Possiamo usarlo quindi per lo stesso esempio visto prima, aggiungere una fontana insieme alla sua foto.

Il comando `curl` richiede un parametro `-F` per ogni parte che deve essere inviata, quindi avremo:

Carica il contenuto di `data.json` e ne specifica il `Content-Type`:

```
1 -F "fountain_data=@data.json;type=application/json"
```

curl

Carica il file binario `image.jpg`:

```
1 -F "fphoto=@image.jpg;type=image/jpeg"
```

curl

Quindi per inviare la richiesta prepariamo un file `data.json` con i dati della fontana:

```
1 {  
2   "state": "good",  
3   "latitude": 41.89925,  
4   "longitude": 12.49237  
5 }
```

JSON

E poi chiamiamo curl:

```
1 curl -X POST https://api.nasoniroma.it/v1/fountains \  
2     -F "fountain_data=@data.json;type=application/json" \  
3     -F "photo=@/percorso/alla/foto.jpg;type=image/jpg"
```

Bash

In questo modo abbiamo creato una sola richiesta HTTP POST.

### Restrizioni sul corpo

Nelle operazioni GET e DELETE, anche se possono avere un corpo è sconsigliato per evitare comportamenti indefiniti e complicazioni con l'idempotenza.

## 5.1. Gestione delle sotto-collezioni

E' importante non scambiare il **nome della collezione** con un **elemento**, se una risorsa ha effetto solo sull'utente autenticato è importante non annidarla sotto la risorsa che rappresenta l'entità target. Ad esempio se vogliamo mutare l'utente Bob è sbagliato fare `/users/{userid}/mute`. In questo modo potrebbe sembrare che stiamo mutando l'utente per tutti quando invece deve essere mutato soltanto per noi.

La soluzione corretta è trattare l'azione da fare come una collezione di risorse relative all'utente annidato. Ad esempio, se io voglio mutare Bob avrò una struttura del tipo: `/me/muted/{userid}`

Abbiamo che:

- Una POST/PUT mette in muto un utente
- DELETE smuta un utente

Questo approccio garantisce che le operazioni siano **idempotenti**, che l'operazione di «unmuting» sia gestita di base dal DELETE e che la risorsa sia per l'utente autenticato.

## PUT vs PATCH

HTTP mette a disposizione due metodi per modificare delle risorse esistenti, PUT e PATCH.

PUT:

- Serve a sostituire completamente una risorsa, è idempotente, vuole in input un'intera risorsa. Viene utilizzata principalmente per delle modifiche complete a dei file. Se vogliamo ad esempio modificare un file ma non tutti i campi, dovremo comunque inviarli tutti.

PATCH:

- Applica delle modifiche parziali alla risorsa, non è idempotente a meno che il server non la implementi in modo idempotente, vengono richiesti **solo i campi da modificare**.

## 6. Go Basics

Le funzioni Go sono raggruppate in pacchetti, questi sono composti da file nella stessa directory e vengono dichiarati all'inizio dei file con, ad esempio:

```
1 package main
```

 Go

Inoltre un file può importare diversi pacchetti:

```
1 import (
2     "fmt"
3     "math/rand"
4 )
```

 Go

Il pacchetto `fmt` contiene le funzioni per la formattazione e la stampa del testo. All'interno di un pacchetto possiamo utilizzare le funzioni se queste hanno il nome che inizia con una lettera maiuscola, ad esempio per stampare a schermo:

```
1 package main
2
3 import "fmt"
4
5 func main() {
6     fmt.Println("Hello, World!")
7 }
```

 Go

E lo stesso vale per le variabili, ad esempio possiamo utilizzare `math.Pi`

### 6.1. Tipi di Base - Assegnazione Variabili e Costanti

Ci sono diversi metodi per assegnare e dichiarare variabili:

```
1 var i int
2 const i int
3
4 var i int = 3
5 const i int = 3
6
7 var i = 3
8 // Funziona anche per const ma è senza tipo `untyped`
9
10 i := 3 // Inferisce in automatico il tipo
11 // Non si può usare con const
```

 Go

I tipi di dato di base sono:

```
1 bool // Default false
2 string // Default "" stringa vuota
3 // Per i tipi numerici il default è 0
4 int int8 int16 int32 int64
5 uint uint8 uint16 uint32 uint64 uintptr
```

```

6 byte // alias per uint8
7 rune // rappresenta un codepoint Unicode
8 float32 float64
9 complex64 complex128

```

I tipi `int, uint, uintptr` cambiano grandezza in base al sistema in cui si trovano, 32bit su sistemi a 32bit e 64 su sistemi a 64bit

Utilizzando la sintassi vista prima per assegnare i valori, il tipo viene inferito in automatico, quindi ad esempio:

```

1 i := 42 // int
2 f := 3.142 // float64
3 g := 0.867 + 0.5i // complex128

```

Invece le costanti senza tipo, `untyped`, assumono un tipo solo quando vengono usate e possono essere quindi usate in contesti dove servono diversi tipi numerici ma il valore deve rientrare nel range:

```

1 const (
2     // Entrambe non hanno un tipo specifico
3     untypedInt = 1
4     untypedFloat = 1.1
5 )
6
7 func needInt(x int) int {
8     return x * 10 + 1
9 }
10
11 func needFloat(x float64) float64 {
12     return x * 0.1
13 }
14
15 func main() {
16     // OK: untypedInt diventa int
17     fmt.Println(needInt(untypedInt))
18     // OK: untypedInt diventa float64
19     fmt.Println(needFloat(untypedInt))
20     // Errore: Non possiamo convertire da float a int
21     // senza un cast esplicito
22     fmt.Println(needInt(untypedFloat))
23 }

```

Per effettuare i casting si usa l'espressione `T(v)` dove `T` è il tipo in cui vogliamo convertire il dato e `v` è il valore da convertire:

```

1 i := 42
2 f := float64(i) // i (int) convertito in float64
3 u := uint(f) // f (float64) convertito in uint

```

Proviamo adesso a vedere la lunghezza di una stringa, utilizziamo due funzioni presenti in Go e vediamo le differenze:

```
1 package main
2
3 import (
4     "fmt"
5     "unicode/utf8"
6 )
7
8 func main() {
9     s := "Ciao, Mondo! 🌎"
10    fmt.Println("Len (Byte):", len(s))
11    fmt.Println("Rune Count:", utf8.RuneCountInString(s))
12 }
```

Go

Ottieniamo, rispettivamente:

- Len (Byte): 17
- Rune Count: 14

Infatti la funzione `Len` ci ritorna la grandezza in byte e il carattere emoji è più grande di un singolo byte infatti è grande 4 byte. Per contare la lunghezza in caratteri dobbiamo usare la funzione `RuneCountInString`.

## 6.2. Loop

In Go esiste un solo tipo di loop ovvero `i for`, a differenza di molti altri linguaggi di programmazione qui non abbiamo parentesi tonde, scriviamo infatti:

```
1 sum := 0
2 for i := 0; i < 10; i++ {
3     sum += i
4 }
```

Go

Possiamo anche inizializzare le variabili all'esterno ed utilizzare il `for` nel seguente modo:

```
1 sum := 0
2 i := 0 // init statement
3 for ; ; {
4     // condition
5     if i >= 10 { break }
6     sum += i
7     i++ // post statement
8 }
```

Go

Gli statement `init` e `post` sono opzionali, possiamo infatti scrivere un `while`:

```
1 sum := 1
2 for sum < 1000 {
3     sum += sum
4 }
```

Go

Oppure creare un loop infinito:

```
1 for {  
2 }
```

Go

### 6.3. Regole e scope degli IF

La condizione non va indicata con parentesi tonde ma vanno sempre messe le graffe per indicare lo scope. Possono iniziare con un'istruzione eseguita prima della condizione (dichiarazione breve), le variabili dichiarate in questa istruzione breve saranno visibili soltanto all'interno del blocco `if` e dei successivi `else`. Anche i blocchi `else if` possono avere delle istruzioni:

```
1 func pow(x, n, lim float64) float64 {  
2     // v è dichiarata e inizializzata qui  
3     if v := math.Pow(x, n); v < lim {  
4         return v  
5     }  
6     return lim // v non è visibile qui  
7 }
```

Go

In Go ci sono poi gli `switch` ovvero una sequenza di istruzioni `if - else` ottimizzati, a differenza di altri linguaggi tipo Java qui i case vengono valutati tutti. I valori dei case non devono essere costanti ma non per forza interi.

```
1 package main  
2  
3 import (  
4     "fmt"  
5     "runtime"  
6 )  
7  
8 func main() {  
9     switch os := runtime.GOOS; os {  
10         case "darwin":  
11             fmt.Println("macOS.")  
12         case "linux":  
13             fmt.Println("Linux.")  
14         default:  
15             // freebsd, openbsd,  
16             // plan9, windows...  
17             fmt.Println("%s.\n", os)  
18     }  
19 }
```

Go

### 6.4. Deeper

Questa keyword serve a posticipare l'esecuzione di una funzione fino a quando la funzione che la racchiude non ritorna.

Gli argomenti della funzione `defer` vengono valutati immediatamente ma la chiamata alla funzione è posticipata. Queste istruzioni marcate da `defer` vengono eseguite in ordine **LIFO (Last In, First Out)** quindi l'ultima posticipata viene eseguita per prima.

*Esempio:*

```
1 package main
2
3 import "fmt"
4
5 func test() {
6     defer fmt.Println(" world") // (2) Eseguita prima del ritorno di test()
7     fmt.Println(" cruel") // (1) Eseguita immediatamente
8 }
9
10 func main() {
11     defer fmt.Println("!") // (4) Eseguita per ultima (LIFO)
12     fmt.Println("hello") // (0) Eseguita immediatamente
13     test() // (1) e (2)
14 }
15
16 // Output: hello cruel world!
```

Go

## 6.5. Puntatori

I puntatori sono delle variabili speciali che contengono l'indirizzo di memoria di un valore. Vengono indicati con `*T` dove `T` indica il tipo del valore puntato, un valore zero per un puntatore è `nil`.

- Per generare un puntatore ad una variabile usiamo l'operatore `&`
- Per deferenzialare un puntatore ed accedere quindi al valore a cui punta usiamo l'operatore `*`.

Dobbiamo fare attenzione però, infatti a differenza del linguaggio **C** su **Go** non abbiamo l'aritmetica dei puntatori.

*Esempio:*

```
1 package main
2
3 import "fmt"
4
5 func main() {
6     var p *int // Variabile p di tipo puntatore a intero
7     i := 42
8     p = &i // Punta all'indirizzo di i
9     fmt.Println(p) // Stampa l'indirizzo di memoria di i
10    fmt.Println(*p) // Legge il valore di i tramite il puntatore p
11    *p = 21 // Imposta i a 21 tramite il puntatore p
12    fmt.Println(i) // Stampa: 21
13 }
```

Go

## 6.6. Struct

Possiamo vedere le struct come una collezione di campi. Per accederci possiamo usare la notazione con il `.`, inoltre l'accesso tramite puntatore `(*p).campo` può essere abbreviato in `p.campo`. Quando creiamo un oggetto di tipo struct possiamo anche inizializzare alcuni suoi campi con `NomeCampo:`, ad esempio:

```
1 type Vertex struct {  
2     X, Y int  
3 }  
4  
5 var (  
6     v1 = Vertex{1, 2}  
7     v2 = Vertex{X: 1} // Y:0 è implicito  
8     v3 = Vertex{} // X,Y impliciti  
9     p = &Vertex{1, 2} // Puntatore a Vertex  
10 )
```

Go

Possiamo anche dichiarare delle struct anonime se dobbiamo utilizzarle soltanto localmente:

```
1 a := struct {  
2     i int  
3     b bool  
4 }{1, true}
```

Go

In questo modo abbiamo creato una struct locale e anonima con i due campi `i,b` inizializzati rispettivamente a `1, true`.

## 6.7. Array

Per la dichiarazione di un array usiamo la sintassi `[n]T` dove `n` indica il numero di valori presenti nell'array e `T` il tipo degli elementi.

*Esempi:*

```
1 // Esempio di dichiarazione  
2 var a [10]int  
3 // Esempio di inizializzazione  
4 primes := [6]int{2, 3, 5, 7, 11, 13}
```

Go

### Attenzione!

La lunghezza di un array fa parte del suo tipo, quindi un `[6]int` è diverso da un `[5]int`. La loro lunghezza è fissa e non possono essere ridimensionati.

Cosa succede quindi se ad esempio creiamo un array ma inseriamo meno valori di quanti ne può contenere?

```
1 v := [6]int{2, 3, 5, 7}
```

Go

I valori successivi verranno inizializzati al valore zero del tipo, in questo caso intero quindi 0 e avremo: `[2, 3, 5, 7, 0, 0]`.

### 6.7.1. Slice

Sono una vista a dimensione dinamica su un array, si usa la sintassi:

```
1 a[low : high]
```

 Go

`a` è l'array mentre `low, high` sono i due estremi dell'intervallo, da notare che `low` è incluso mentre `high` no. In questo caso il tipo è semplicemente `[]T` senza dimensione quindi.

Le slice non memorizzano loro stesse dei dati ma fanno riferimento ad una sezione dell'array che osservano, infatti modificare gli elementi di una slice va a modificare gli elementi dell'array originale.

- Come valore zero hanno `nil`. Questo accade quando non hanno un array sottostante

Possiamo creare un array e una slice che lo referenzia in una riga:

```
1 []bool{true, true, false}
```

 Go

Per le slice c'è da differenziare le due definizioni di:

- **Lunghezza (len)**: Il numero di elementi contenuti nella slice.
- **Capacità (cap)**: Il numero di elementi nell'array sottostante **a partire dal primo elemento della slice**.
- Le ricaviamo entrambe con, data `s` slice, `len(s)` e `cap(s)`

Una volta creata una slice è possibile estenderla verso destra aumentando quindi la sua lunghezza ma non possiamo superare la sua capacità:

```
1 s := []int{2, 3, 5, 7, 11, 13} // len = 6, cap = 6
2
3 // Rendiamo la slice di lunghezza 0
4 s = s[:0] // s è [], len = 0, cap = 6
5
6 // Estendiamo la lunghezza a 4
7 s = s[:4] // s è [2, 3, 5, 7], len = 4, cap = 6
```

 Go

#### Attenzione!

Alcune cose da ricordare:

- **Non si può estendere una slice verso sinistra**, non si può quindi cambiare il suo indice di partenza.
- Non si può indicizzare oltre la `len` se questa è inferiore a `cap`.
- Si può indicizzare oltre la `len` se si effettua un **re-slicing**.

Esempi:

```
1 a := []int{0, 1, 2, 3, 4} // len = 5, cap = 5
2 b := a[1:4]
```

 Go

```

3 // b è [1, 2, 3], len = 3, cap = 4 perché punta a [1, 2, 3, 4]
4
5 fmt.Println(b[3])
6 // Restituisce errore perchè l'indice 3 sta fuori dalla lunghezza.
7
8 fmt.Println(b[:cap(b)][3])
9 // Adesso l'indice 3 è valido

```

Nell'ultima riga è stato effettuato un **re-slicing**, abbiamo fatto uno slicing su `b` che in quel momento vale `[1, 2, 3]` e fa riferimento a `[0, 1, 2, 3, 4]`, lo slicing parte dall'inizio e quindi sempre `1` non `0` e arriva fino alla capacità ovvero `4` ma esclusa, ma se `1` ha indice `0` allora l'elemento `4` è quello a indice `3` e anche se è fuori la lunghezza sta comunque nella capacità e quindi possiamo accederci. Adesso la slicing è `[1, 2, 3, 4]` e possiamo quindi accedere all'elemento `3`.

Se vogliamo creare un array azzerato e avere subito una slice che lo referenzia possiamo utilizzare la funzione `make`:

```
1 a := make([]int, 5) // len(a) = 5, cap(a) = 5
```

 Go

Se vogliamo specificare una lunghezza diversa possiamo passare un terzo argomento:

```
1 b := make([]int, 0, 5) // len(b) = 0, cap(b) = 5. La slice adesso è uguale a [] ma ha comunque capacità 5.
```

 Go

Per aggiungere elementi ad una slice possiamo utilizzare la funzione `append`, la sintassi è:

```
1 func append(s []T, vs ...T) []T
```

 Go

- Il primo parametro è una slice di tipo `T`.
- I successivi sono valori di tipo `T`
- Restituisce una nuova slice di tipo `T` con i nuovi elementi aggiunti.
- Se l'array su cui fa riferimento `s` non è abbastanza grande per contenere i nuovi elementi allora ne crea uno nuovo più grande.

Se quindi eseguiamo:

```

1 s := []int{9000}[:0]
2 s = append(s, 0)

```

 Go

- Quanto vale `len(s)`? `1`
- Quanto vale `cap(s)`? `1`
- Cosa contiene `s`? `[0]`

Questo perchè:

- Inizialmente contiene `[9000]` con `len = 1` e `cap = 1` ma facciamo lo slice a `[:0]` e quindi vale `[]` con `len = 0` e `cap = 1`.
- Con `append` usiamo la capacità esistente impostando l'elemento a `0` e restituendo quindi una slice uguale a `[0]` con `len = 1` e `cap = 1`.

## 6.8. Approfondimento sulle Slice

Come detto prima le slice sono una vista dinamica, ovvero un puntatore, che referenzia una sezione di un array sottostante, la modifica di un elemento in una slice lo modifica nell'array originale e quindi anche per tutte le altre slice che referenziano lo stesso array.

Ognuna è definita da 3 componenti:

- **Puntatore:** L'indirizzo del primo elemento referenziato nell'array sottostante.
- **Length:** Il numero di elementi nella slice.
- **Capacity:** Il numero di elementi dall'inizio della slice fino alla fine dell'array sottostante.

Si può estendere una slice solo fino al valore massimo della sua `cap` e non si può estendere verso sinistra.

*Esempio di modifica di un array con slice:*

```
1  array_originale := [5]int{10, 20, 30, 40, 50}
2
3  slice_a := array_originale[1:4]
4  // Contenuto: [20, 30, 40], len = 3, cap = 4
5
6  slice_b := array_originale[2:5]
7  // Contenuto: [30, 40, 50], len = 3, cap = 3
8
9  slice_a[1] == 99 // Modifica l'elemento 1 della slice
10 // Corrisponde a 30 nell'array originale
11
12 fmt.Println("Array modificato: ", array_originale)
13 // Stampa [10, 20, 99, 40, 50]
14 fmt.Println("Slice B aggiornata: ", slice_b)
15 // Stampa [99, 40, 50]
```

Go

*Altro esempio più complesso:*

```
1  BaseArray := [8]int{10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80}
2  A := BaseArray[1:5]
3  B := BaseArray[3:6]
4
5  // Slice A è [20, 30, 40, 50], len = 4, cap = 7
6  fmt.Printf("1. A: %v (len %d, cap %d)\n", A, len(A), cap(A))
7  // Slice B è [40, 50, 60], len = 2, cap = 5
8  fmt.Printf("1. B: %v (len %d, cap %d)\n", B, len(B), cap(B))
9
10 // Modifica condivisa, il 40 diventa 99
11 A[2] = 99
12
13 // Stampa [20, 30, 99, 50]
14 fmt.Printf("2. A: %v\n", A)
15 // Stampa [99, 50, 60]
16 fmt.Printf("2. B: %v\n", B)
17
```

Go

```
18 // Aggiunge elementi alla slice A
19 // A diventa [20, 30, 99, 50, 100, 110, 120, 130]
20 // E' stato anche allocato un nuovo array dato che superiamo la capacità
21 // B però rimane referenziato a quello vecchio
22 A = append(A, 100, 110, 120, 130)
23
24 // Stampa [20, 30, 99, 50, 100, 110, 120, 130], len = 8, cap = 16
25 fmt.Printf("3. A: %v (len %d, cap %d)\n", A, len(A), cap(A))
26 // Stampa [99, 50, 60]
27 fmt.Printf("3. B: %v\n", B)
```

## 7. Mappe

Mappano **chiavi a valori**, il valore zero è **nil**, per inizializzare una mappa si usa la funzione **make**.

```
1 package main
2
3 import "fmt"
4
5 var m map[string]string // m è nil, non si possono aggiungere elementi
6
7 func main() {
8     m = make(map[string]string) // inizializzazione corretta
9     m["Bell Labs"] = "cooked"
10    fmt.Println(m["Bell Labs"])
11 }
```

Go

Come per le struct possiamo inizializzarle sul momento:

```
1 type Vertex struct {
2     Last, Long float64
3 }
4
5 var m = map[string]Vertex {
6     "Bell Labs": Vertex {
7         40.68433, -74.39967,
8     },
9     "Google": Vertex {
10        37.42202, -122.08408,
11    },
12 }
```

Go

I principali metodi per le mappe sono:

- **Inserimento / Aggiornamento:** `m[key] = elem`
- **Lettura:** `elem := m[key]`
- **Cancellazione:** `delete(m, key)`
  - ▶ Se la chiave è assente fallisce l'eliminazione
- **Test di Presenza:** `elem, ok := m[key]`
  - ▶ `elem` prende il valore zero del tipo se la chiave non è presente
  - ▶ `ok` è un booleano e vale `true` se la chiave è presente

## 8. Range

È una forma del ciclo for che itera su una slice, un array, una stringa o una mappa. Restituisce due valori per iterazione, indice e copia dell'elemento

```
1  for i, value := range pow {  
2      // i è l'indice, value è la copia dell'elemento  
3  }  
4  
5  // Per usare solo l'indice ed ignorare l'elemento  
6  for i, _ := range pow {  
7      //  
8  }  
9  
10 // Forma abbreviata per solo l'indice  
11 for i := range pow {  
12     // ...  
13 }  
14  
15 // Per usare solo il valore ed ignorare l'indice  
16 for _, value := range pow {  
17     // ...  
18 }
```

 Go

## 9. Cheat Codes

Si possono raggruppare gli import:

```
1 import "fmt"
2 import "math"
3
4 import (
5     "fmt"
6     "math"
7 )
```

 Go

Possiamo raggruppare anche le variabili globali:

```
1 import "complex"
2
3 var (
4     ToBe bool = false
5     MaxInt uint64 = 1 << 64 - 1
6     z complex128 = complex128(complex.Sqrt(-5 + 12i))
7 )
```

 Go

Per specificare il tipo di variabili multipli possiamo accorciare:

```
1 x int, y int
2 x, y int
```

 Go