

go 的指针 和 c 的指针是一模一样的,

差别:

1: 结构体指针, go 没有 -> 符号, 结构体指针 也使用 点来访问 结构体内的数据

声明:

```
var var_name *var-type
var ip *int      /* 指向整型*/
var fp *float32  /* 指向浮点型 */
```

取地址:

```
ip = &a /* 指针变量的存储地址 */
```

获取指针所指向的内容

```
*ip = 1
```

空指针

```
nil
```

注意:

和 c 不同的是,

nil 可以用作 interface、function、pointer、map、slice 和 channel 的“空值”。但是如果特别指定的话, Go 语言不能识别类型, 所以会报错。

错误信息:

```
package main
```

```
func main() {
    var x = nil //error

    _ = x
}
```

错误信息:

```
/tmp/sandbox188239583/main.go:4: use of untyped nil
```

修正代码:

```
package main
```

```
func main() {
    var x interface{} = nil
```

`_ = x`

`}`