# 1.短声明变量

在函数中， := 简洁赋值语句在明确类型的地方，可以用于替代 var 定义。

函数外的每个语句都必须以关键字开始（ var 、 func 、等等）， := 结构不能使用在函数外。

# 2.常量

常量的定义与变量类似，只不过使用 const 关键字。

常量可以是字符、字符串、布尔或数字类型的值。

常量不能使用 := 语法定义。

# 3.指针

Go 具有指针。 指针保存了变量的内存地址。

类型 \*T 是指向类型 T 的值的指针。其零值是 nil 。

var p \*int

& 符号会生成一个指向其作用对象的指针。

i := 42

p = &i

\* 符号表示指针指向的底层的值。

fmt.Println(\*p) // 通过指针 p 读取 i

\*p = 21 // 通过指针 p 设置 i

这也就是通常所说的“间接引用”或“非直接引用”。

与 C 不同，Go 没有指针运算。