1/tham trị , tham chiếu trong golang

3 Primitive type : boolean type, numeric types, strings type

Non-primitive type: functions, pointers, slices, array

2/ make( map) --> cấp phát giá trị địa chỉ ( pointers)

4/ defer

+được gọi sau cùng

+ lưu trữ giá trị theo dòng thời gian

+ ~ LIFO ~ stack

5/ uint8: ~ 1 byte giống int

--> tập các số nguyên 8 bit không dấu

6/ interface : gọi mộit function mà không cần quan tâm đến type của obj được thực thi

7/ khai báo giao diện đơn lẽ:

1. tạo 1 biến type interface

2. gán biến đó cho instance của struct

8/ ép từ **type lớn** sang **type nhỏ**

Vd : instance struct -> interface

Thì instance interface chỉ sử dụng được những gì có trong interface

9/ routine : -> công việc khộng phụ thuộc lẫn nhau ( cv1,3,,4)

Time application = Max( cv1,cv2,cv3..)

10/ channel : cách thức trao đỗi dữ liệu giữa các goroutine