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