**Конфликты**

1. Функционал SWITCH – заккомитила разберусь с ним
2. Methods в data

**Исправления- добавления**

1. Непраивильно работает var:

* А именно присвоение к переменным, пример: var (

name string = "Tom"

age int = 27

)- **ИСПРАВЛЕНО**

* не выполняется var (....) внутри функции вообще !! – **ИСПРАВЛЕНО**
* не выполняется просто var U, V, W float64 (без присваивания через зяпятую) – не воспринимаются только заглавные буквы – **ИСПРАВЛЕНО**
* не воспринимаются отрицательные числа (((( с минусом надо быть осторожным Пример: var x, y float32 = -1, -2 – **ИСПРАВЛЕНО**, но надо быть внимательным с минусом
* не работает var ( u, v, s = 2.0, 3.0, "bar") - **ИСПРАВЛЕНО**,
* не работает присвоение функции var re, im = complexSqrt(-1)

1. package main import "fmt"

**Число (14.10)**

1. Добавила, чтобы воспринимались числа с точкой. Пример

var geek1, geek2, geek3, geek4 = 10, 20, 30.30, true

1. ~~Не работает пример (присвоение не робит):~~ **~~Исправила~~**

~~var f float32 = 1~~

~~var g float32 = 4.5~~

~~var d float64 = -0.23~~

~~var pi float64 = 3.14~~

~~var e float64 = 2.7~~

var e float64

**~~не рабоатет с буквой е!! чее??~~**

~~Меняет не на id, а на exponent (((( добавлю в список id\_list, но это не очень хорошо~~

1. ~~не работало присвоение чисел от 1 до 9 -~~ **~~ИСПРАВЛЕНО~~**
2. Не работает const(( у const такой же синтаксис, как и у var, улдалю тот блок.. **ИСПРАВЛЕНО**

+ Добавлю некоторые отличия

Все переделала, пришлось много что переделать

1. var c int = a / b не работает **– ИСПРАВЛЕНО** (кошмарно долго пыталась найти ошиьку- ТУПЫЕ СДВИГИ )

var c = a \* b работает

var c int = a \* b не работает

1. Операции отношения – Добавила, **исправила**

  var c bool = a == b не выполняется

////////////////////////////////////

var b bool = 4 > 5 && 6 > 8       //false

    var c bool = 3 <= 5 && 10 > 8 // true

}

////////////////////////////**Исправлено**

1. Массивы- надо реализовтаь полносью

var numbers [5]int = [5]int{1,2,3,4}- работает

colors := [3]string{2: "blue", 0: "red", 1: "green"} – работает

1. Точки запятые надо??

var a int = 5 | 2;          // 101 | 010 = 111  - 7

    var b int = 6 & 2;          // 110 & 010 = 10  - 2

    var c int = 5 ^ 2;          // 101 ^ 010 = 111 - 7

    var d int = 5 &^ 6;

1. var numbers [5]string = a нельзя просто слово присвоить (
2. Не работвет var c float64 = '\x01' - необработанный тип литералов rune(?)
3. Typedef
4. fmt.Println(len([5]int{1,2,3}))

https://code-basics.com/ru/languages/go/lessons/array

Спецификация языка (<https://go.dev/ref/spec>) - на неё во многом нужно ориентироваться.