



# INTRODUCCIÓN A LA CLASE

Go Bases

# Objetivos de esta clase

¡Llegó el momento de arrancar con nuestra segunda clase de Go Bases!

Los objetivos de esta clase son:

- Conocer, Comprender y Generar Funciones en Go

¡Vamos por ello!





# **FUNCIONES**

Go Bases

## // ¿Qué es una función?

**“La función es un elemento muy utilizado en la programación. Empaqueta y aísla, del resto del programa, a una parte del código que realiza alguna tarea específica”**

IT BOARDING

**BOOTCAMP**

# Composición de una función

Una función recibe uno, ninguno o muchos parámetros y puede retornar o no un valor.

```
{}  
  
func miFuncion(parametros) {  
    }  
}
```

Dentro de cada función, debemos generar un scope. Esto significa que todas las variables que declaremos aquí, solo vivirán dentro de nuestra función.



# Composición de una función

Ahora, supongamos que tenemos cuatro variables de tipo integer y queremos saber, por cada una, si el valor es positivo, negativo o cero. Si tenemos que hacer la validación por cada una de estas variables terminamos repitiendo mucho código que podríamos reutilizar.

{}

```
func main() {  
    a, b, c, d := 1, 0, 5, -3  
  
    if (a < 0) {  
        fmt.Println("El numero es negativo")  
    } else if(a > 0){  
        fmt.Println("El numero es positivo")  
    } else {  
        fmt.Println("El numero es cero")  
    }  
    ...  
}
```



# Composición de una función

Para poder reutilizar código vamos a crear una función que se encargue de imprimir si la variable es positiva, negativa o es cero.

Para definir una función tenemos que especificarlo con la palabra reservada **func** seguido del nombre de la función, en este caso mi función se va a llamar **inspeccionarVariable**

```
{ } func inspeccionarVariable
```



# Parámetros de una Función

Luego debemos definir los parámetros que va a recibir. En caso de no recibir parámetros simplemente dejamos los paréntesis vacíos.

En nuestro caso vamos a recibir un parámetro que va a ser la variable a analizar, para eso debemos agregar el nombre de parámetro y el tipo de dato.

```
{ } func inspeccionarVariable(numero int)
```





# Parámetros de una Función

Después debemos definir el scope de la función mediante llaves, y todo lo que esté dentro de las llaves es lo que se ejecutará dentro de nuestra función.

```
{  
func inspeccionarVariable(numero int) {  
}  
}
```



# Parámetros de una Función

Ahora vamos a usar la misma lógica que utilizamos anteriormente para analizar cada variable, pero lo haremos con el parámetro que definimos en nuestra función.

```
{  
func inspeccionarVariable(numero int) {  
    if (numero < 0) {  
        fmt.Println("El numero es negativo")  
    }else if(numero > 0){  
        fmt.Println("El numero es positivo")  
    }else{  
        fmt.Println("El numero es cero")  
    }  
}
```



# Parámetros de una Función

Luego llamaremos a nuestra función por cada variable generada, pasándole la variable como parámetro.

Vemos como el código queda más limpio, reducido y legible.

```
{  
  func main() {  
    a, b, c, d := 1, 0, 5, -3  
  
    inspeccionarVariable(a)  
    inspeccionarVariable(b)  
    inspeccionarVariable(c)  
    inspeccionarVariable(d)  
  }  
}
```



# Parámetros de una Función

Ahora, ¿qué sucede con una función que posee **dos** parámetros del mismo tipo de dato?

```
{ } func miFuncion(valor1 float64, valor2 float64)
```

Cuando tenemos varios parámetros en simultáneo con el mismo tipo de dato, podemos solamente definir el nombre e indicarle el tipo de dato al final.

```
{ } func miFuncion(valor1, valor2 float64)
```



# Retornar un valor

Para definir a una función que esperamos que nos devuelva un valor, tenemos que indicarle el tipo de dato que esperamos al final de la función. En este caso, creamos una función que reciba dos parámetros y nos devuelva la sumatoria de ellos.

```
{}  
func suma(valor1, valor2 float64) float64 {  
    return valor1 + valor2  
}
```

En este ejemplo obtenemos el valor que retorna la función, se lo asignamos a una variable, y luego mostramos el valor devuelto.

```
{}  
func main() {  
    s := suma(4, 5)  
    fmt.Println(s)  
}
```



## Ejemplo

Vamos a realizar un ejemplo un poquito más complejo, una función a la cual le pasaremos dos valores y le indicaremos qué operación queremos realizar. Para ello, definiremos cuatro constantes con las operaciones que queremos realizar, que son las cuatro variables matemáticas principales.

```
{ }  
  
const (  
  suma    = "+"  
  resta   = "-"  
  multip  = "*"  
  divis   = "/"  
)
```



## Ejemplo

Generamos una función que se encargará de orquestar el tipo de operación que le definiremos por parámetro.

```
{}
```

```
func operacionAritmetica(valor1, valor2 float64, operador string) float64 {  
    switch operador {  
        case suma:  
            return valor1 + valor2  
        case resta:  
            return valor1 - valor2  
        case multip:  
            return valor1 * valor2  
        case divis:  
            if valor2 != 0 {  
                return valor1 / valor2  
            }  
        }  
    }  
    return 0  
}
```



## Ejemplo

Y por último llamaremos a esa función y le indicaremos con las constantes que definimos, qué operación queremos realizar.

```
{  
func main() {  
    fmt.Println(operacionAritmetica(6, 2, suma))  
    fmt.Println(operacionAritmetica(6, 2, resta))  
    fmt.Println(operacionAritmetica(6, 2, multip))  
    fmt.Println(operacionAritmetica(6, 2, divis))  
}
```





# Retorno de funciones

// ¿Cómo una función retorna otra función?

IT BOARDING

**BOOTCAMP**



## Retorno de función

Podemos implementar una función que devuelva otra función, para ello debemos indicarle los parámetros y los tipos de datos que retorne dicha función.

En este caso “**miFuncion**” nos devolverá otra función que recibe 2 parámetros y devuelve un valor en punto flotante.

```
{ } func miFuncion(valor string) func(valor1, valor2 float64) float64
```

Veamos un ejemplo de una función a la cual le indicaremos una operación y nos devolverá una función que realice la operación pasándole dos valores numéricos como parámetros.



# Retorno de función

Crearemos una función para cada operación; Y cada una de ellas se encargará de una de las operaciones aritméticas: suma, resta, multiplicación, y división.

```
{ }
```

```
func opSuma(valor1, valor2 float64) float64 {  
    return valor1 + valor2  
}  
  
func opResta(valor1, valor2 float64) float64 {  
    return valor1 - valor2  
}  
  
func opMultip(valor1, valor2 float64) float64 {  
    return valor1 * valor2  
}  
  
func opDivis(valor1, valor2 float64) float64 {  
    if valor2 == 0 {  
        return 0  
    }  
    return valor1 / valor2  
}
```



# Retorno de función

Generamos una función que se encargue de orquestar las funciones que realizarán las operaciones.

```
{}
```

```
func operacionAritmetica(operador string) func(valor1, valor2 float64) float64 {  
    switch operador {  
        case suma:  
            return opSuma  
        case resta:  
            return opResta  
        case multip:  
            return opMultip  
        case divis:  
            return opDivis  
    }  
  
    return nil  
}
```



# Retorno de función

Instanciamos la función indicando la operación a realizar.

Nos devolverá una función a la que le pasaremos los dos valores con los cuales queremos realizar la operación.

```
{  
    func main() {  
        oper := operacionAritmetica(suma)  
        r := oper(2, 5)  
        fmt.Println(r)  
    }  
}
```





# Ellipsis

// ¿Qué es?

IT BOARDING

**BOOTCAMP**



## // ¿Qué es Ellipsis?

“Go nos proporciona la notación de puntos suspendidos (Ellipsis). Que nos permite que nuestras funciones reciban una cantidad dinámica de parámetros.”

IT BOARDING

BOOTCAMP

# Notación de puntos suspendidos (Ellipsis)

Para utilizar esta notación, vamos a definir una función de la siguiente manera:

```
{ } func miFuncion(valores ...float64) float64
```

Al momento de llamar a esta función, podremos pasarle la cantidad de valores que queramos, siempre del mismo tipo de dato. Y nuestra función recibirá los parámetros como si fueran un array.

```
{ } miFuncion(2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6)
```





## Notación de puntos suspendidos (Ellipsis)

Vamos a crear una función que reciba, mediante la notación de puntos suspendidos, un número variable de valores numéricos, y devolveremos la sumatoria de todos ellos.

```
{}  
func suma(values ...float64) float64 {  
    var resultado float64  
    for _, value := range values {  
        resultado += value  
    }  
    return resultado  
}
```

Al llamar a esta función le podemos pasar todos los valores que queramos sumar.

```
{} suma(2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6)
```



## Notación de puntos suspendidos (Ellipsis)

También podemos pasar otros parámetros adicionales pero, en ese caso, el parámetro de notación de puntos suspensivos siempre tiene que estar al final

```
{ } func miFuncion(valor1 string, valor2 string, valores ...float64)
```



## Notación de puntos suspendidos (Ellipsis)

Vamos a realizar un ejemplo más interesante que el anterior, crearemos una función a la cual le indicaremos la operación a realizar y todos los números a los que se le realizará dicha operación.

Por ejemplo: le indicaremos a la función que queremos realizar una suma y le pasaremos todos los valores que queramos sumar.

```
{ } operacionAritmetica(suma, 2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6)
```



# Notación de puntos suspendidos (Ellipsis)

Primero declararemos las constantes con las operaciones a realizar:

```
{  
  const (  
    suma    = "+"  
    resta   = "-"  
    multip  = "*"  
    divis   = "/"  
  )  
}
```



# Notación de puntos suspendidos (Ellipsis)

Luego creamos las funciones que realizarán las operaciones.

{ }

```
func opSuma(valor1, valor2 float64) float64 {  
    return valor1 + valor2  
}  
  
func opResta(valor1, valor2 float64) float64 {  
    return valor1 - valor2  
}  
  
func opMultip(valor1, valor2 float64) float64 {  
    return valor1 * valor2  
}  
  
func opDivis(valor1, valor2 float64) float64 {  
  
    if valor2 == 0 {  
        return 0  
    }  
    return valor1 / valor2  
}
```



# Funciones

También crearemos la función que se encargará de recibir la operación a realizar y los valores a los cuales se le aplicará la operación.

Por cada operación llamaremos a una función que reciba los valores y la función que vamos a ejecutar por ese operador.

{ }

```
func operacionAritmetica(operador string, valores ...float64) float64 {  
    switch operador {  
        case suma:  
            return orquestadorOperaciones(valores, opSuma)  
        case resta:  
            return orquestadorOperaciones(valores, opResta)  
        case multip:  
            return orquestadorOperaciones(valores, opMultip)  
        case divis:  
            return orquestadorOperaciones(valores, opDivis)  
    }  
  
    return 0  
}
```



# Notación de puntos suspendidos (Ellipsis)

Crearemos esa función que se encargará de orquestar las operaciones

```
{}
```

```
func orquestadorOperaciones(valores []float64, operacion func(value1, value2 float64) float64) float64 {  
    var resultado float64  
    for i, valor := range valores {  
        if i == 0 {  
            resultado = valor  
        } else {  
            resultado = operacion(resultado, valor)  
        }  
    }  
  
    return resultado  
}
```



# Notación de puntos suspendidos (Ellipsis)

Probamos nuestra aplicación pasándole la operación que queramos realizar.

```
{ } func main() {  
    fmt.Println(operacionAritmetica(suma, 2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5, 6))  
}
```





# Multi retorno

// ¿Cómo se retornas varios valores?

IT BOARDING

**BOOTCAMP**



## // Multi retorno

“Una de las características que tiene Go es que podemos crear funciones que retornen más de un valor.”

IT BOARDING

BOOTCAMP

# Funciones de múltiples retornos

Bien, para empezar tenemos que indicar los tipos de datos de los valores que retornarán, separados por coma y entre paréntesis.

```
{ } func miFuncion(valor1, valor2 float64) (float64, string, int, bool)
```



# Funciones de múltiples retornos

Luego, vamos a generar una función que nos devuelva los cuatro resultados de las operaciones aritméticas: suma, resta, multiplicación, y división.

```
{  
func operaciones(valor1, valor2 float64) (float64, float64, float64, float64) {  
    suma := valor1 + valor2  
    resta := valor1 - valor2  
    multip := valor1 * valor2  
    var divis float64  
  
    if valor2 != 0 {  
        divis = valor1 / valor2  
    }  
  
    return suma, resta, multip, divis  
}
```



# Funciones de múltiples retornos

Al llamar a nuestra función, debemos recibir todos los valores que retorna.

```
{  
func main() {  
    s, r, m, d := operaciones(6, 2)  
  
    fmt.Println("Suma:\t\t", s)  
    fmt.Println("Resta:\t\t", r)  
    fmt.Println("Multiplicacion:\t", m)  
    fmt.Println("Division:\t", d)  
}
```



# Funciones de múltiples retornos

En Go el retorno de multivalores se utiliza por lo general cuando necesitamos retornar un valor y un error, y necesitamos validar si se produjo un error o no. Para ello vamos a realizar un ejemplo de una división y nos retorne error en caso que el divisor sea cero.

Utilizaremos el paquete errors que nos permite trabajar con el objeto error.

```
{}  
import (  
    "errors"  
)
```



# Funciones de múltiples retornos

Implementamos nuestra función división y validamos si el divisor es cero, en caso que lo sea retornará un error, de lo contrario realizará la división.

```
{}
```

```
func division(dividendo,divisor float64) (float64, error) {  
  
    if divisor == 0 {  
        return 0, errors.New("El divisor no puede ser cero")  
    }  
  
    return dividendo/divisor, nil  
}
```



# Funciones de múltiples retornos

Ejecutamos nuestra función main y validamos si la operación fue realizada correctamente.

```
{  
    func main() {  
        res, err := division(2, 0)  
  
        if err != nil {  
            // Si hubo error  
        } else {  
            // Si termino correctamente  
        }  
    }  
}
```





# Retorno valores nombrados

// ¿Cómo lo hacemos?

IT BOARDING

**BOOTCAMP**



# Retorno de valores nombrados

También podemos retornar valores **nombrados**. Para esto, debemos definir en la función no solo el tipo de dato a retornar sino también el nombre de la variable.

```
{}  
func operaciones(valor1, valor2 float64) (suma float64, resta  
float64, multip float64, divis float64)
```



# Retorno de valores nombrados

Dentro de la función, tenemos que almacenar el resultado de las operaciones en dichas variables y luego hacer un return.

De este modo, Go retornará los valores que guardamos en las variables que definimos en la función.

```
{}  
  
func operaciones(valor1, valor2 float64) (suma float64, resta float64, multip float64,  
divis float64) {  
    suma = valor1 + valor2  
    resta = valor1 - valor2  
    multip = valor1 * valor2  
  
    if valor2 != 0 {  
        divis = valor1 / valor2  
    }  
  
    return  
}
```





# Gracias.

IT BOARDING

**BOOTCAMP**

