

1 Вступление...GO!

Go - опенсорсный язык, который частично финансируется Google'ом.

1.1 Как автор познакомился с Go?

По работе необходимо было сохранять кучу информации автоматизированно, (crawling) - доставание информации с различных сайтов. (Есть лекция от 20го сентября на эту тему). Эта штука должна условно парсить сайты и краулить кучу различных сайтов (чем больше тем лучше) и, однажды вернувшись на старый краулер не смогли разобраться. Взяв инициативу на себя он с командой предложил начальству переписать его для возможности поддержки его на длительное время.

1.2 Плюсы Go

1. Продуктивная разработка
2. Куча пакетов, большое сообщество (правда в основном китайцы, так что хер ногу сломит, пока разберешься)
3. Статическая типизация, проверки во время компиляции
4. Легковесная асинхронность. Нет всего того, что есть в питоне и всякой хуйне, есть что то лучше

1.3 Минусы Go

1. Garbage, Collected in One Language (сборщик мусора работает стремно)
2. Тулинг
3. Не подходит для ML

Garbage Collector - это сборщик мусора на Go. Он запускается при некоторых триггерах и потом все чистит, что долго. Он срабатывает, когда весь размер кучи объектов превышает размер живых объектов, умноженный на 2. В чем суть - он запускается часто под конец работы программы (когда большая куча). Тупо долго, фу.

1.4 Практика

1.4.1 Установка Go

1. Гуглим Install Go
2. Устанавливаем
3. Добавляем в PATH
4. пункт чтобы был больше список
5. Успех
6. Устанавливаем AIR
7. Устанавливаем модуль GIM

1.4.2 Философия Go

В Go главное простота, он был изначально был спроектирован очень простым, для того, чтобы у любого решения задачи было одно решение, которое лишь требуется найти

1.4.3 Создаем веб сервис на Go

Ну тут я хз что конспектировать, тут как бы он просто пишет код...

В папку `cmd` всегда кидается сам сервис (изначальное приложение). В папку `pkg` кидаем те файлы, которыми мы хотим/предполагаем делиться с остальными программистами (хз как)

В начале каждого файла Go должно быть название пакета, в котором он располагается.

Переменные в Go создаются с помощью ключевого слова `var`, далее указывается название переменной. Также можно вместо `var` использовать `:=`.

Если какая либо функция возвращает значение - можно буквально его проигнорировать, просто используя джокер переменную нижний слеш.