

Programmier-Einführung mit Go

Grundlagen

Reiner Hüchting

4. Dezember 2025

Grundlagen – Überblick

Grundlagen

Hello World

Ratespiel

Kontrollfluss

Beispiel: Suche in einer Liste

Beispiel: Fakultät

Schleifen

Variablen

Hello World

Hello World in Go

```
1 package main
2
3 import "fmt"
4
5 func main() {
6     fmt.Println("Hello World!")
7 }
```

Hello World

Hello World in Go

```
1 package main  
2  
3 import "fmt"  
4  
5 func main() {  
6     fmt.Println("Hello World!")  
7 }
```

Zeile 1: Paketdefinition

- ▶ Pakete strukturieren den Code.
- ▶ main : Spezielles Paket für ausführbare Programme.

Hello World

Hello World in Go

```
1 package main  
2  
3 import "fmt"  
4  
5 func main() {  
6     fmt.Println("Hello World!")  
7 }
```

Zeile 3: Import-Statement

- ▶ Macht Code aus anderen Paketen verfügbar (hier: `fmt`).
- ▶ `fmt` : Standardpaket für Ein- und Ausgabe.

Hello World

Hello World in Go

```
1 package main
2
3 import "fmt"
4
5 func main() {
6     fmt.Println("Hello World!")
7 }
```

ab Zeile 5: Funktion main

- ▶ Einstiegspunkt des Programms.
- ▶ Jedes ausführbare Go-Programm enthält genau eine main -Funktion.

Hello World

Begrüßungsfunktion

```
1 package greet
2
3 import "fmt"
4
5 func Greet(name string) string {
6     return fmt.Sprintf("Hello %s!", name)
7 }
```

Hello World

Begrüßungsfunktion

```
1 package greet
2
3 import "fmt"
4
5 func Greet(name string) string {
6     return fmt.Sprintf("Hello %s!", name)
7 }
```

Funktionen machen den Code modular

- ▶ ermöglichen Wiederverwendung
- ▶ ermöglichen gleiches Verhalten für unterschiedliche Werte
- ▶ strukturieren den Code, verbessern die Lesbarkeit

Hello World

Begrüßungsfunktion

```
1 package greet
2
3 import "fmt"
4
5 func Greet(name string) string {
6     return fmt.Sprintf("Hello %s!", name)
7 }
```

Verhalten für verschiedene Argumente

greet("Alice") → Hello Alice!
greet("Bob") → Hello Bob!

Ratespiel

Ziel: Ein einfaches Ratespiel

- ▶ Der Benutzer wird bis zu drei Mal aufgefordert, eine Zahl zu raten.
- ▶ Falls die Eingabe richtig ist, endet das Programm sofort mit einer Nachricht.
- ▶ Falls die Eingabe drei Mal falsch ist, wird ebenfalls eine Nachricht ausgegeben und das Programm beendet.

Ratespiel

Einlesen einer Zahl

```
1 func ReadNumber() int {  
2     var n int  
3     fmt.Print("Rate eine Zahl: ")  
4     fmt.Scan(&n)  
5     return n  
6 }
```

Ratespiel

Einlesen einer Zahl

```
1 func ReadNumber() int {  
2     var n int  
3     fmt.Print("Rate eine Zahl: ")  
4     fmt.Scan(&n)  
5     return n  
6 }
```

Funktion ReadNumber

- ▶ erwartet keine Argumente
- ▶ gibt eine Zahl zurück

Ratespiel

Einlesen einer Zahl

```
1 func ReadNumber() int {  
2     var n int  
3     fmt.Print("Rate eine Zahl: ")  
4     fmt.Scan(&n)  
5     return n  
6 }
```

Zeile 2: Deklaration einer Variablen für die Zahl

- ▶ " var n int " erzeugt eine Variable " n " vom Typ " int ".
- ▶ Soll die Eingabe des Benutzers speichern.

Ratespiel

Einlesen einer Zahl

```
1 func ReadNumber() int {  
2     var n int  
3     fmt.Print("Rate eine Zahl: ")  
4     fmt.Scan(&n)  
5     return n  
6 }
```

Zeile 4: Einlesen der Zahl

- ▶ Liest eine Eingabe von der Konsole.
- ▶ Speichert die Eingabe an der Adresse von `n`.

Ratespiel

Einlesen einer Zahl

```
1 func ReadNumber() int {  
2     var n int  
3     fmt.Print("Rate eine Zahl: ")  
4     fmt.Scan(&n)  
5     return n  
6 }
```

Zeile 5: Rückgabe der Zahl

- ▶ Beendet die Funktion mit `n` als Ergebnis.
- ▶ Das Ergebnis kann in anderen Funktionen verwendet werden.

Ratespiel

Verwendung von ReadInput

```
1 func GuessingGame() {
2     for n := 0; n < 3; n++ {
3         guess := ReadNumber()
4         if NumberGood(guess) {
5             fmt.Println("Richtig geraten! :-)")
6             return
7         }
8     }
9     fmt.Println("Zu viele falsche Zahlen! :-( ")
10 }
```

Ratespiel

Verwendung von ReadInput

```
1 func GuessingGame() {  
2     for n := 0; n < 3; n++ {  
3         guess := ReadNumber()  
4         if NumberGood(guess) {  
5             fmt.Println("Richtig geraten! :-)")  
6             return  
7         }  
8     }  
9     fmt.Println("Zu viele falsche Zahlen! :-(")  
10 }
```

Zeile 3: Aufruf von ReadNumber

- ▶ Führt die komplette Funktion aus.
- ▶ Speichert das Ergebnis in der Variable `guess`.

Ratespiel

Verwendung von ReadInput

```
1 func GuessingGame() {  
2     for n := 0; n < 3; n++ {  
3         guess := ReadNumber()  
4         if NumberGood(guess) {  
5             fmt.Println("Richtig geraten! :-)")  
6             return  
7         }  
8     }  
9     fmt.Println("Zu viele falsche Zahlen! :-(")  
10 }
```

Zeile 4: If-Anweisung

- ▶ Prüft die Eingabe mittels einer weiteren Funktion.
- ▶ Gibt eine Nachricht aus und beendet das Programm, falls die Eingabe korrekt ist.

Ratespiel

Verwendung von ReadInput

```
1 func GuessingGame() {
2     for n := 0; n < 3; n++ {
3         guess := ReadNumber()
4         if NumberGood(guess) {
5             fmt.Println("Richtig geraten! :-)")
6             return
7         }
8     }
9     fmt.Println("Zu viele falsche Zahlen! :-((")
10 }
```

Zeile 2: For-Schleife

- ▶ Führt die Abfrage bis zu drei Mal aus.
- ▶ Verwendet einen Zähler, der mit 0 startet und bei jedem Durchlauf erhöht wird.

Ratespiel

Verwendung von ReadInput

```
1 func GuessingGame() {
2     for n := 0; n < 3; n++ {
3         guess := ReadNumber()
4         if NumberGood(guess) {
5             fmt.Println("Richtig geraten! :-)")
6             return
7         }
8     }
9     fmt.Println("Zu viele falsche Zahlen! :-((")
10 }
```

Zeile 9: Ausgabe am Ende der Schleife

- ▶ Bis hier kommt das Programm, wenn der Benutzer drei Mal falsch geraten hat.

Ratespiel

Prüfung der Zahl

```
1 func main() {  
2     GuessingGame()  
3 }
```

main -Funktion des Ratespiels

- ▶ Einstiegspunkt: Muss vorhanden sein.
- ▶ Ruft die Funktion GuessingGame auf.

Ratespiel

Zusammenfassung

- ▶ Nutze `fmt.Scan`, um eine Benutzereingabe einzulesen,
- ▶ eine If-Anweisung, um auf die Eingabe zu reagieren,
- ▶ eine For-Schleife, um eine Aktion mehrfach auszuführen,
- ▶ Funktionen, um den Code zu strukturieren.

Die Schleife ist für sich alleine verständlich

```
1  for n := 0; n < 3; n++ {  
2      guess := ReadNumber()  
3      if NumberGood(guess) {  
4          fmt.Println("Richtig geraten! :-)")  
5          return  
6      }  
7  }
```

Kontrollfluss

Kontrollfluss

- ▶ Funktionen, Schleifen und If-Anweisungen
- ▶ Steuern den Ablauf eines Programms
- ▶ Erlauben automatisierte Berechnungen für unterschiedliche Eingaben

Beispiele

- ▶ Suche nach einem Element in einer Liste
- ▶ Berechnung der Fakultät einer Zahl
- ▶ Allgemeiner: Berechnung des aktuellen System-Zustands

Beispiel: Suche in einer Liste

Ziel: Finde die Position eines Elements in einer Liste.

Was wir nicht wollen...

```
1 func FindStepByStep(list []int, el int) int {  
2     if el == list[0] {  
3         return 0  
4     }  
5     if el == list[1] {  
6         return 1  
7     }  
8     if el == list[2] {  
9         return 2  
10    }  
11    // ...  
12    return -1  
13 }
```

Beispiel: Suche in einer Liste

Ziel: Finde die Position eines Elements in einer Liste.

Besser: Eine Schleife

```
1 func FindElementLoop1(list []int, e int) int {  
2     for i := 0; i < len(list); i++ {  
3         if list[i] == e {  
4             return i  
5         }  
6     }  
7     return -1  
8 }
```

Beispiel: Suche in einer Liste

Ziel: Finde die Position eines Elements in einer Liste.

Oder so:

```
1 func FindElementLoop2(list []int, e int) int {  
2     for i, el := range list {  
3         if el == e {  
4             return i  
5         }  
6     }  
7     return -1  
8 }
```

Vorteil

- ▶ Die Schleife kann beliebig lange laufen.
- ▶ Die einzelnen Vergleiche wären in der Anzahl festgelegt.

Beispiel: Suche in einer Liste

Ziel: Finde die Position eines Elements in einer Liste.

Vorteil

- ▶ Die Schleife kann beliebig lange laufen.
- ▶ Die einzelnen Vergleiche wären in der Anzahl festgelegt.

Analogie

- ▶ Einzelne Vergleiche: „Dabei bleiben“
- ▶ Schleife ist *automatisiert*

Beispiel: Fakultät

Ziel: Berechne 5!

- ▶ Es gilt: $5! = 1 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 4 \cdot 5 = 120$
- ▶ Kann schrittweise mit Zwischenergebnissen berechnet werden:

Berechnung	Zwischenergebnis
1	1
$2 \cdot 1$	2
$3 \cdot 2$	6
$4 \cdot 6$	24
$5 \cdot 24$	120

- ▶ So ähnlich würde man es auf Papier berechnen.
- ▶ Ziel: Automatisiere die Berechnung.

Beispiel: Fakultät

Schritt-Für-Schritt-Berechnung

```
1   result := 1 // Startwert
2   result = result * 2
3   result = result * 3
4   result = result * 4
5   result = result * 5
```

Berechnung	Zwischenergebnis
1	1
$2 \cdot 1$	2
$3 \cdot 2$	6
$4 \cdot 6$	24
$5 \cdot 24$	120

Beispiel: Fakultät

Schritt-Für-Schritt-Berechnung

```
1   result := 1 // Startwert
2   result = result * 2
3   result = result * 3
4   result = result * 4
5   result = result * 5
```

- ▶ Problem: Die Berechnung ist sehr starr.
- ▶ Umständlich aufzuschreiben und anzupassen.
- ▶ Lösung: Schleifen

Beispiel: Fakultät

Schritt-Für-Schritt-Berechnung

```
1   result := 1 // Startwert
2   result = result * 2
3   result = result * 3
4   result = result * 4
5   result = result * 5
```

Berechnung von 5! mit Schleife

```
1   result := 1 // Startwert
2   for i := 2; i <= 5; i++ {
3       result = result * i
4   }
```

Beispiel: Fakultät

Berechnung von 5! mit Schleife

```
1   result := 1 // Startwert
2   for i := 2; i <= 5; i++ {
3       result = result * i
4   }
```

Vorteile:

- ▶ kompakterer Code
- ▶ Nur an einer Stelle ändern, um n zu ändern.
- ▶ Nächster Schritt: n durch eine Variable ersetzen.

Beispiel: Fakultät

Berechnung von 5! mit Schleife

```
1   result := 1 // Startwert
2   for i := 2; i <= 5; i++ {
3       result = result * i
4   }
```

Verallgemeinerte Schleife

```
1   result := 1 // Startwert
2   for i := 2; i <= n; i++ {
3       result = result * i
4   }
```

Beispiel: Fakultät

Verallgemeinerte Schleife

```
1     result := 1 // Startwert
2     for i := 2; i <= n; i++ {
3         result = result * i
4     }
```

Vorteile:

- ▶ Flexibel, n kann z.B. eingelesen oder berechnet werden.

Nachteile:

- ▶ Code kann noch nicht wiederverwendet werden.
- ▶ Muss ggf. an mehrere Stellen kopiert werden.
- ▶ Nächster Schritt: Funktionen

Beispiel: Fakultät

Funktion für die Fakultät

```
1 func FactorialNLoop(n int) int {  
2     result := 1 // Startwert  
3     for i := 2; i <= n; i++ {  
4         result = result * i  
5     }  
6  
7     return result  
8 }
```

Beobachtungen:

- ▶ Code ist in einer **Funktion eingepackt.**
- ▶ Die Funktion kann an anderer Stelle verwendet werden.

Beispiel: Fakultät

Alternative: Rückwärts laufende Schleife

```
1 func FactorialNLoopBackwards(n int) int {  
2     result := 1 // Startwert  
3     for i := n; i >= 1; i-- {  
4         result = result * i  
5     }  
6  
7     return result  
8 }
```

Beobachtungen:

- ▶ Die Schleife hat einen **Zähler** und eine **Abbruchbedingung**.
- ▶ Eines der wichtigsten Konzepte in der Programmierung!

Beispiel: Fakultät

Alternative: Rekursive Berechnung

```
1 func FactorialNRecursive(n int) int {  
2     if n == 0 {  
3         return 1  
4     }  
5     return n * FactorialNRecursive(n-1)  
6 }
```

Basiert auf folgender Beobachtung:

$$\begin{aligned}n! &= n \cdot (n-1) \cdot (n-2) \cdots 2 \cdot 1 \\&= n \cdot (n-1)!\end{aligned}$$

Schleifen

Genereller Aufbau einer Schleife

```
1 for <Start>; <Bedingung>; <Schritt> {  
2     // Schleifenkörper  
3 }
```

Erläuterungen:

- ▶ Oft wird ein **Zähler**, der in jedem Schleifendurchlauf **inkrementiert** wird.
- ▶ Die Schleife läuft solange, wie die **Bedingung** erfüllt ist.
- ▶ Der Zähler ist meist eine int-Variable und startet bei 0.
- ▶ Schleifen können aber auch rückwärts laufen oder komplexere Bedingungen haben.

Schleifen

Beispiel: Zahlen auflisten

```
1 func ListNumbers(n int) {  
2     for i := 0; i < n; i++ {  
3         fmt.Println(i)  
4     }  
5 }
```

Erläuterungen:

- ▶ Gibt die Zahlen von 0 bis $n - 1$ auf der Konsole aus.
- ▶ Hat dabei n Schleifendurchläufe.

Schleifen

Beispiel: Zahlen rückwärts auflisten

```
1 func ListNumbersBackwards(n int) {  
2     for i := n; i > 0; i-- {  
3         fmt.Println(i)  
4     }  
5 }
```

Erläuterungen:

- ▶ Gibt die Zahlen von n bis 1 rückwärts auf der Konsole aus.
- ▶ Hat dabei n Schleifendurchläufe.

Schleifen

Beispiel: Gerade Zahlen auflisten

```
1 func ListEvenNumbers(n int) {  
2     for i := 0; i < n; i++ {  
3         if i%2 == 0 {  
4             fmt.Println(i)  
5         }  
6     }  
7 }
```

Erläuterungen:

- ▶ Gibt die geraden Zahlen von 0 bis $n - 1$ auf der Konsole aus.

Schleifen

Beispiel: Vielfache

```
1 func ListMultiplesOf(m, n int) {  
2     for i := 0; i < n; i++ {  
3         if i%m == 0 {  
4             fmt.Println(i)  
5         }  
6     }  
7 }
```

Erläuterungen:

- ▶ Gibt alle Vielfachen von m auf der Konsole aus, die kleiner als $n - 1$ sind.

Schleifen

Beispiel: Vielfache

```
1 func ListMultiplesOfBigSteps(m, n int) {  
2     for i := 0; i < n; i += m {  
3         fmt.Println(i)  
4     }  
5 }
```

Erläuterungen:

- ▶ Gibt alle Vielfachen von m auf der Konsole aus, die kleiner als $n - 1$ sind.
- ▶ Wie zuvor, aber eine Schleife, die größere Schritte macht.

Schleifen

Beispiel: Summe

```
1 func SumN(n int) int {  
2     sum := 0  
3     for i := 1; i <= n; i++ {  
4         sum += i  
5     }  
6  
7     return sum  
8 }
```

Erläuterungen:

- ▶ Berechnet die Summe der Zahlen von 1 bis n .
- ▶ Gibt nichts aus, sondern hat ein Rechenergebnis, das mit `return` zurückgegeben wird.

Schleifen

Beispiel: Summe Rekursiv

```
1 func SumNRecursive(n int) int {
2     if n == 0 {
3         return 0
4     }
5     return n + SumNRecursive(n-1)
6 }
```

Erläuterungen:

- ▶ Berechnet die Summe der Zahlen von 1 bis n .
- ▶ Rekursiver Ansatz, ähnlich wie schon bei der Fakultät.

Schleifen

Beispiel: Primzahltest

```
1 func IsPrime(n int) bool {  
2     for i := 2; i < n; i++ {  
3         if n%i == 0 {  
4             return false  
5         }  
6     }  
7     return n > 1  
8 }
```

Erläuterungen:

- ▶ Prüft für alle i zwischen 2 und $n - 1$, ob n durch i teilbar ist.
- ▶ Gibt true zurück, wenn n eine Primzahl ist, sonst false.

Schleifen

Beispiel: While-Schleife

```
1 func SumWhileN(n int) int {  
2     sum, i := 0, 1  
3     for i <= n {  
4         sum += i  
5         i++  
6     }  
7     return sum  
8 }
```

Erläuterungen:

- ▶ Berechnet wieder die Summe der Zahlen von 1 bis n .
- ▶ Verwendet dafür eine **while-Schleife**.
- ▶ Die Schleife läuft solange, wie die Bedingung erfüllt ist.

Variablen

Wichtige Bestandteile von Programmen: Variablen

- ▶ Variablen sind **Speicherplätze** für Werte.
- ▶ Müssen **deklariert** werden.
- ▶ Anschließend können darin Werte gespeichert werden und man kann mit diesen Werten rechnen.

Technische Sicht

- ▶ Variablen sind **Speicherbereiche** im *Arbeitsspeicher*.
- ▶ Die Größe des Bereichs hängt vom **Typ** der Variable ab.
- ▶ Der Typ einer Variable muss bei der Deklaration klar sein.
 - ▶ Notwendig, um den Speicher korrekt zu reservieren.
 - ▶ Nützlich, um das Programm vorab auf Fehler zu überprüfen.

Variablen

Integer-Variablen

```
1 func IntVariables() {  
2     var n int // Variablen-deklaration  
3     n = 42    // Variablen-zuweisung  
4     k := 23    // Kurzschreibweise für Deklaration und Zuweisung  
5  
6     fmt.Println(n, k, n+k)  
7 }
```

- ▶ Deklaration: **Reservieren von Speicher**
- ▶ Rechnen mit den Werten ist möglich.

Variablen

String-Variablen

```
1 func StringVariables() {  
2     s := "Hallo"  
3     t := "Welt"  
4  
5     st := s + " " + t // Verkettung der Strings  
6  
7     fmt.Println(st)  
8 }
```

- ▶ Wie bei Integern, nur der **Typ** ist anders.
- ▶ Auch mit Strings kann gerechnet werden.

Variablen

Listen-Variablen

```
1 func ListVariables() {  
2     var l []int // leere Liste  
3     l = append(l, 10, 20, 30, 40, 50)  
4  
5     fmt.Println(l)          // komplett ausgeben  
6     fmt.Println(l[1])  
    // Zweites Element ausgeben  
7     fmt.Println(l[1:3]) // Teil-Liste ausgeben  
8     l[1] = 42           // Wert ändern  
9  
10    fmt.Println(l)  
11 }
```

- ▶ Listen sind (theoretisch) unbegrenzt.

