ULTIMATE GO ARDAN LABS

**CONTENTS**

[1 CAPÍTULO 3](#_Toc46487896)

# MEMORY & DATA SEMANTICS

## Variables

Os tipos de variáveis são muito importantes, pois eles definem o tamanho de alocação na memória. Em Go caso não inicializemos uma variável com algum valor, ela é inicializada por padrão com valor zero. Em caso de ser uma string temos o valor do pointer como nil e o valor dos bits como 0.

Não temos casting em Go, a linguagem possuí convertion, que previne a ocorrência de erros de quebra de bits na memoria como ocorre em outras linguagens, o que o convertion faz é uma cópia dos bits e adiciona os novos na cópia.

## Struct Types

## Pointers

### Pass by Value

# DATA STRUCTURES

## ARRAYS