

Le Langage Go

Goroutine & Channels

Buffered Channels

**Jusque là nous avons utilisés
des Unbuffered Channels**

**Ils bloquaient à
chaque envoi / réception**

**Les Buffered Channels permettent
de bloquer seulement
quand ils sont remplis**

**Il faut définir une taille de channel
initiale**

Exemple

```
v := make(chan int, 2) // le channel a une capacité de 2 éléments
```

Exemple

```
v := make(chan int, 2) // le channel a une capacité de 2 éléments
v <- 10 // non-bloquant
v <- 44 // channel plein !

fmt.Println(<- c)
fmt.Println(<- c)
```

**L'émetteur bloque quand
le channel est plein**

**Le récepteur bloque quand
le channel est vide**

Un channel a une capacité définitive

Elle ne peut pas changer en cours de route