



Programação com Go

## ▶ Introdução - Linguagem GO

// Exercício da aula 1 - Go Bases

### Objetivo

O objetivo deste guia prático é que possamos consolidar os conceitos sobre variáveis e tipos de dados, vistos no módulo Go Bases. Para isso vamos propor uma série de exercícios simples (já que vamos trabalhar e adicionar complexidade em breve), que nos permitirão rever os tópicos que estudamos.

### Forma de realizar o exercício

Os exercícios devem ser realizados em seus computadores. A recomendação que fazemos é que seja criada uma pasta para cada aula onde serão realizados os exercícios, com um arquivo de extensão .go

Are you ready? 😎👍



## Exercício 1 - Imprimindo o nome na tela

1. Crie uma aplicação que tenha uma variável “nome” e outra “idade”.
2. Imprima no terminal o valor de cada variável.



## Exercício 2 - Clima

Uma empresa de meteorologia quer ter um sistema onde possa ter a temperatura, umidade e pressão atmosférica de diferentes lugares.

1. Declare 3 variáveis especificando o tipo de dado delas, como valor elas devem possuir a temperatura, umidade e pressão atmosférica de onde você se encontra.
2. Imprima os valores no console.
3. Quais tipos de dados serão atribuídos a essas variáveis?



## Exercício 3 - Declaração de variáveis

Um professor de programação está corrigindo as avaliações de seus alunos na disciplina de Programação I para fornecer-lhes o feedback correspondente. Um dos pontos do exame é declarar diferentes variáveis.

Ajude o professor com as seguintes questões:

1. Verifique quais dessas variáveis declaradas pelo aluno estão corretas.
2. Corrigir as incorrectas.

```
var lnome string
var sobrenome string
var int idade
lsobrenome := 6
var licenca_para_dirigir = true
var estatura da pessoa int
quantidadeDeFilhos := 2
```



## Exercício 4 - Tipos de dados

Um estudante de programação tentou fazer declarações de variáveis com seus respectivos tipos em Go mas teve várias dúvidas ao fazê-lo. A partir disso, ele nos deu seu código e pediu a ajuda de um desenvolvedor experiente que pode:

- Revisar o código e realizar as devidas correções.

```
var sobrenome string = "Silva"
var idade int = "25"
boolean := "false";
var salario string = 4585.90
var nome string = "Fellipe"
```