


Записать Типы

Эти типы предназначены для следующих целей:

<i>Тип</i>	<i>Описание</i>
<code>int</code>	Целое число (не имеющее дробной части)
<code>float64</code>	Число с плавающей точкой. Тип используется для хранения чисел, имеющих дробную часть. (Для хранения числа используются 64 бита данных, отсюда суффикс 64 в имени. Значения типа <code>float64</code> обеспечивают очень высокую, хотя и не бесконечную точность.)
<code>bool</code>	Логическое значение (<code>true</code> или <code>false</code>)
<code>string</code>	Строка — последовательность данных, которые обычно представляют символы текста

Типы



Упражнение

Соедините каждый фрагмент кода с правильным типом.

Некоторым типам могут соответствовать несколько фрагментов.

<code>reflect.TypeOf(25)</code>	<code>int</code>
<code>reflect.TypeOf(true)</code>	
<code>reflect.TypeOf(5.2)</code>	<code>float64</code>
<code>reflect.TypeOf(1)</code>	
<code>reflect.TypeOf(false)</code>	<code>bool</code>
<code>reflect.TypeOf(1.0)</code>	
<code>reflect.TypeOf("hello")</code>	<code>string</code>

Типы



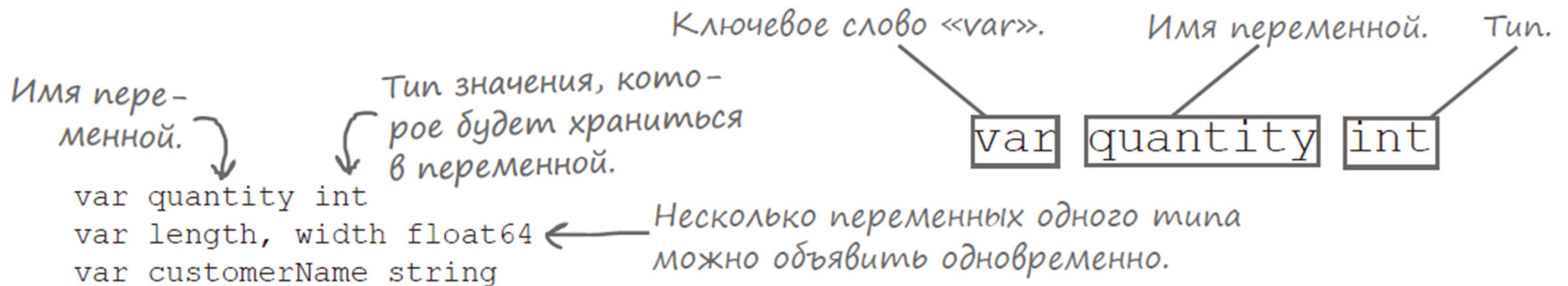
Упражнение
Решение

Соедините каждый фрагмент кода с правильным типом.
Некоторым типам могут соответствовать несколько фрагментов.

<code>reflect.TypeOf(25)</code>	_____	<code>int</code>
<code>reflect.TypeOf(true)</code>	_____	<code>bool</code>
<code>reflect.TypeOf(5.2)</code>	_____	<code>float64</code>
<code>reflect.TypeOf(1)</code>	_____	<code>int</code>
<code>reflect.TypeOf(false)</code>	_____	<code>bool</code>
<code>reflect.TypeOf(1.0)</code>	_____	<code>float64</code>
<code>reflect.TypeOf("hello")</code>	_____	<code>string</code>

Записать Объявление переменных

В языке Go **переменная** представляет собой область памяти, в которой хранится значение. Чтобы к переменной можно было обращаться по имени, используйте **объявление переменной**. Объявление состоит из ключевого слова `var`, за которым следует имя и тип значений, которые будут храниться в переменной.



Записать Объявление переменных

После того как переменная будет объявлена, ей можно будет присвоить любое значение этого типа оператором = (один знак равенства):

```
quantity = 2  
customerName = "Damon Cole"
```

Записать Объявление переменных

После того как переменной будет присвоено значение, вы сможете использовать ее в любом контексте, где может использоваться исходное значение:

Записать Объявление переменных

```
package main
```

```
import "fmt"
```

```
func main() {
```

Объявление
переменных.

```
{ var quantity int  
  var length, width float64  
  var customerName string
```

Присваивание
значений пере-
менным.

```
{ quantity = 4  
  length, width = 1.2, 2.4  
  customerName = "Damon Cole"
```

Использование
переменных.

```
{ fmt.Println(customerName)  
  fmt.Println("has ordered", quantity, "sheets")  
  fmt.Println("each with an area of")  
  fmt.Println(length*width, "square meters")  
}
```

```
Damon Cole  
has ordered 4 sheets  
each with an area of  
2.88 square meters
```