MARMOTA PROJECT - CHEATSHEET



STRUCTS

```
type Point struct {
    X int
    Y int
}

func main() {
  fmt.Println(Point{1, 2})
}
```

SWITCH

```
exemplo := "B"
switch exemplo {
case "A":
    qualquercoisa
case "B":
    qualquercoisa
case "C":
    qualquercoisa
case "D":
    fmt.Println("Passou")
case "E":
    fmt.Println("Falhou")
default:
    fmt.Println("Indefinido")
```

CONDITIONS

```
if true{
    fmt.Println(true)
} else {
    fmt.Println(false)

if sum := add(5,6); sum < limit
{
    fmt.Println(sum)
} else {
    fmt.Println(limit)
}</pre>
```

GOROUTINES

```
func say(s string, times int) {
    for i := 0; i < times; i++ {
        time.Sleep(
            time.Millisecond)
        fmt.Println(s)
    }
}
go say("Hello", 3)
go say("Hello", 2)</pre>
```

FUNCTION

```
func doSomething() {
   fmt.Println("Hello"
}
```

PACKAGES

```
package mystrings
func internalFunction() {
    // Em Go, um nome é exportado
    // se começar com letra
    // maiúscula
}
func CountOddEven(s string)
```

CHANNELS

```
// crie um channel para
// armazenar strings
ch := make(chan string)

// envie para um channel
ch <-"A"

// recupere o valor
s := <-ch

// finalizando um channel
close(ch)

// verifique se existe o channel
v, ok:= <-ch</pre>
```

MAPS

```
// declarando um tipo map
var heights map[string] int
// inicializando o map
heights = make(map [string]
int)
heights["Peter"] = 178
delete(heights, "Mike")
// verificando uma key
value, ok := heights["Matt"]
// iterando em um map
for k, v := range heights {
    fmt.Println(k,v)
// criando um map vazio
weights := map[string] float32
{}
// criar e iniciar
weights = map[string] float32 {
    "Peter": 45.9,
    "Joan": 56.8,
```

CLOSURE

```
func fib() func() int {
    f1 := 0
    f2 := 1
    return func() int {
        f1, f2 = f2, (f1 + f2)
        return f1
    }
}
gen := fib()
for i := 0; i < 10; i++ {
    fmt.Println(gen())</pre>
```

HTTPS://MARMOTAPROJECT.GITHUB.10/