

# **Язык программирования**



## **Язык и технология**

*расскажет Михаил В. Шохирев*

Клуб программистов  
Шадринск  
2025

# Программная система — состоит из:

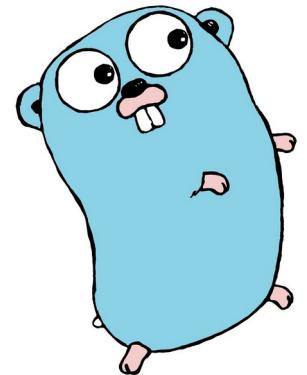
- программный код (версии)
  - — исходные файлы в каталогах
  - — внешние библиотеки
- разработчики
  - — разной квалификации
  - — модифицируют разные части системы
- средства разработки + процесс
  - — инструментарий
  - — тех. процесс (этапы)
  - — документация
- сервер(ы)
  - — железо: компьютеры (ЦП, память, диски, ...) и коммуникационные средства
  - — системное ПО
- работающая система
  - — исполняемые файлы и библиотеки
  - — конфигурации, шаблоны (~неизменяемые)
  - — данные (изменяемые), в т. ч. мониторинга
- пользователи
  - — клиентское ПО, устройства
  - — люди и данные



# Большое ПО

Значимая часть современного ПО выполняется на серверах. И почти всегда оно большое, очень большое. Причём в разных измерениях:

- состоит из большого количества **исходных текстов**;
- которые расположены во множестве **файлов и каталогов**;
- и должны изменяться параллельно;
- использует много **стороннего ПО**;
- которое часто обновляется;
- создаётся **большой командой** разработчиков,
- состав которой время от времени меняется,
- обладает **широкой функциональностью**;
- которая должна постоянно эволюционировать;
- поскольку меняются требования;
- и новые возможности должны встраиваться в существующую систему;
- представлено в **нескольких версиях и вариантах** (prod, test, dev);
  
- используется **длительное время**;
- выполняется на **многих ЦП, сетевых узлах**;
- к нему обращается **возрастающее количество клиентов**;
- часто с разных устройств (с разной аппаратной архитектурой);
- из под разных ОС;



# Разработка больших программ

## Большие программные системы: разработка

*Изменяется ВСЁ!*



# Язык программирования



Ещё в 1970-х годах Никлаус Вирт сформулировал принцип:

мощь языка программирования достигается не обилием функций, а минимальным набором хорошо сочетаемых элементов, которые могут произвольно комбинироваться.



# Проблемы и решения

Люди совершают ошибки.

- все переменные имеют «нулевое» начальное значение, нет неинициализированных переменных;
- структуры языка простые и понятные, взаимно независимы в применении (ортогональны);
- в языке со статической и строгой типизацией — жёсткая проверка при компиляции;
- программа не скомпилируется, если есть неиспользуемые переменные или импортированные пакеты;
- минимум «синтаксического сахара», практически всё надо объявлять явно;
- средства языка поощряют писать правильно (`defer`, `init()`, ...);



# Проблемы и решения

Разные программисты пишут в собственных разных стилях (появляются «диалекты языка»).

- строгий минималистичный синтаксис принуждает записывать алгоритмы единообразными конструкциями (*никакого ~~TIMEWASTER~~*);
- программа `go fmt` форматирует исходники одинаковым для всех способом, приводит к единому виду;
- исходники в единственной кодировке UTF-8;



# Проблемы и решения

Существующие программы должны изменяться новыми разработчиками.

- ясный простой синтаксис обеспечивает читабельность и способствует хорошему пониманию программ\*;
- правила видимости и области действия имён простые и понятные;
- все имена полностью определяются идентификаторами пакетов;
- синтаксис языка неизменен от версии к версии;
- спецификация языка совместима с предыдущими и последующими версиями (*Go Compatibility Promise*);



\* «*Readable means reliable*» -- Rob Pike.

# Проблемы и решения

Программы должны постоянно развиваться (по мере изменения требований).

- нет необходимости зависеть от жёсткой иерархии классов;
- объединение (composition) вместо наследования позволяет программным компонентам эволюционировать независимо друг от друга;
- интерфейсы с неявным соответствием позволяют сочетать новые компоненты с уже существующими, а также легко применять функциональность старых компонентов в новых;
- функции как полноценные типы данных обеспечивает гибкость при взаимодействии компонентов;
- очень богатая стандартная библиотека упрощает добавление новой функциональности;



# Проблемы и решения

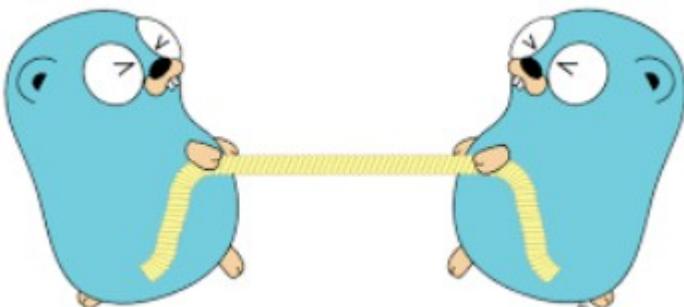
Программы должны эволюционировать в течение долгого времени.

- синтаксис совместим с предыдущими и последующими версиями языка;
- интерфейсы с неявным соответствием позволяют сочетать функциональность новых и существующих компонентов;
- система управления модулями (`go mod`) позволяет обновлять их до новых версий и использовать разные версии параллельно;
- есть инструменты для обнаружения ошибок и уязвимостей в модулях для их обновления (`go vet`, `go fix`);
- обновления внешних системных и сторонних модулей делаются легко (`go get`, `go install`);



# Проблемы и решения

Программы должны модифицироваться многими разработчиками (часто одновременно).



- исходные тексты свободно располагаются в разных файлах и каталогах проекта и легко объединяются через `go.mod`;
- один модуль состоит из множества пакетов в разных каталогах, которые могут независимо изменяться разными людьми;
- программный код одного пакета можно располагать в одном или в разных файлах в каталоге (*не изменять, а добавлять*);
- унифицированное представление исходников (с помощью `go fmt`) упрощает выявление изменений в репозитарии;
- система модулей поощряет разделять код на небольшие пакеты, где каждый отвечает за свою задачу, а `go mod` управляет зависимостями и сборкой;

# Проблемы и решения

Серверные программы имеют большой размер.

- система импортирования пакетов минимизирует включения при компоновке программ;
- эффективный компилятор очень быстро обрабатывает большую кодовую базу;
- сборка в исполняемый файл тоже реализована эффективно;
- есть возможность динамически подключать общие библиотеки;
- распределённая система модулей с идентификацией по URL упрощает автоматизацию и масштабирование;



# Проблемы и решения

Серверные программы должны эффективно использовать аппаратные ресурсы.

- начиная с 1-й версии одновременность (concurrency) реализована как встроенный в язык механизм\* (эффективно использующий ядра ЦП), поэтому её легко использовать понятным образом;
- сборщик мусора (GC) эффективно управляет распределением и освобождением оперативной памяти;
- исходники компилируются в быстро исполняемые двоичные программы (без зависимостей);



\* конструкции языка (`go`, `select`, `chan`),  
а не библиотечные функции.

# Проблемы и решения

Программы должны иметь возможность выполняться на разных аппаратных платформах под разными ОС.

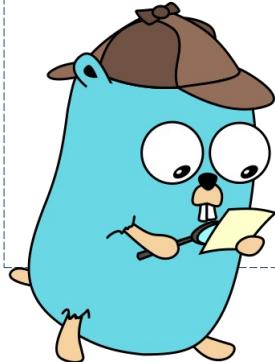
- очень легко выполнить компиляцию исходной программы на новую архитектуру и ОС (для настройки задаются 2 переменные окружения: `GOARCH` и `GOOS`);
- поддерживаются все основные ОС и платформы «железа»;
- есть инструмент для разработки программ, которые будут выполняться на «голом железе» (*bare metal*);
- есть TinyGo для разработки встроенных систем;
- можно компилировать в JavaScript или WASM для выполнения программ в браузерах;



# Проблемы и решения

Программы должны тщательно проверяться в ходе разработки.

- в системе программирования Go поставляются стандартные средства тестирования (включая измерение покрытия тестами);
- тестовые программы располагаются рядом с исходниками (но не включаются в исполняемую программу);
- средства профилирования и benchmarking также стандартные;
- ещё больше средств тестирования разработано сообществом разработчиков Go;
- все средства тестирования, отладки, телеметрии можно удобно объединять в конвейеры для автоматизации разработки;



# Проблемы и решения



Разработка программ должна быть автоматизирована.

- в распоряжении разработчика — богатый набор стандартных инструментов (команды `go`, `go tools`, официальный языковой сервер `gopls`, ...);
- есть доступный способ улучшать и добавлять инструменты разработчика;
- синтаксис языка предусматривает простоту создания инструментария;
- у системы программирования Go открытые исходники;
- сообщество Go расширяет набор средств для автоматизации разработки;

