

Язык программирования



Знакомство

расскажет Михаил В. Шохирев

Клуб программистов
Шадринск
2025

О чём поGOворим



История: кем, когда, где и как создавался язык.

Цели: зачем создавался язык. Улучшение *технологии разработки*.

Особенности: чем Go отличается от других языков. Корни языка.

Компиляция (для разных платформ) и выполнение.

Синтаксис: правописание и стиль. Управляющие конструкции. Данные.

Модульность: функции, методы. Пакеты. Объектное программирование.

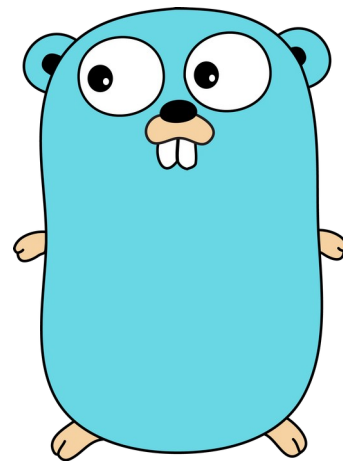
Интерфейсы: типы для действий (contracts), ограничения (constraints) для generics.

МноGозадачность: concurrency (goroutines, channels).

Инструменты: gofmt, go command. Go tools. IDE и редакторы.

Применение: где, как и почему лучше использовать Go. Рейтинги.

Критика: недостатки Go и альтернативы ему.



Шустрый суслик
Gopher

(автор: Renée French)

Go = "C for the 21st century"



Go — простой быстро компилируемый многопоточный язык программирования со статической типизацией, ориентированный на высокопроизводительную работу в сети и эффективное одновременное выполнение (в виде “родных” исполняемых файлов), легко осваиваемый, с многочисленными надёжными *стандартными* библиотеками, удобный для сопровождения.

Проектировщики:

Robert Griesemer, Rob Pike, Ken Thompson – *почти 2 года им никто не мешал спокойно проектировать язык. В язык включалось только то, что было одобрено всеми тремя создателями, каждый из которых имел ценный опыт разработки разных языков программирования.*

Разработчики: команда в Google + Go community.

Цель: система программирования для разработки больших надёжных высоконагруженных быстро работающих серверных программных комплексов с распараллеливанием выполнения, которые будут развиваться в течение длительного времени большой командой разработчиков.

На проектирование Go **повлияли языки** C, Oberon-2, Active Oberon, Oberon, Modula-2, Modula, Pascal, Alef, Newsqueak, Squeak, CSP, Smalltalk, Limbo, APL, BCPL, occam.

Разработчиков первоначально объединило их общее недовольство языком C++: они хотели сделать язык с простым синтаксисом, но отвечающий современным требованиям к разработке программ.

Go: как достигнуты цели создания языка



Разработчики хотели не просто создать новый язык, но разработать лучшую технология разработки программ (большой командой разработчиков в течение длительного времени):

- язык спроектирован для надёжного программирования большого серверного ПО;
- *стабильная спецификация языка*: совместимость с предыдущими и последующими версиями;
- краткий и логичный *синтаксис*: легко освоить и однозначно понимать в команде;
- *строгая типизация, объявления, импорты*: компилятор контролирует программистов;
- *быстрый компилятор*: минимизирует время сборки больших программных систем;
- *легко кросс-компилировать для разных ОС и архитектур* одни и те же исходники;
-
- *интерфейсы* с неявным соответствием: позволяют расширять готовые системы;
- *композиция* вместо наследования: обеспечит независимое развитие компонентов;
- *легковесные goroutine-ы*: структурируют программу для одновременного выполнения процессов;
- *каналы* обеспечат удобную синхронизацию и обмен данными между процессами;
- тип данных *error*: даёт все средства языка для явной обработки ошибок;
- *единый стиль* оформления исходников: задаётся утилитой **go fmt**;
-
- богатая и надёжно работающая *стандартная библиотека*: предоставит готовые компоненты;
- удобная распределённая *система управления внешними пакетами* с идентификацией по URL;
- мощный набор *стандартных инструментов* всегда под рукой: *go command*, *go tool command*;
- заложены *широкие возможности для автоматизации* за счёт расширения набора инструментов;
-
- *открытый исходный код*: привлекает сообщество для развития системы программирования.

2007-09	началась разработка Go в компании Google; проектированием занимались: Robert Griesemer, Rob Pike и Ken Thompson (~ в течение 1 года).
2008-03	1-й проект (draft) спецификации языка.
2009-11-10	был официально представлен язык Go.
2011-03-16	go r56: based on release weekly.2011-03-07.1
2012-03-28	go1.0 : language & a set of core libraries.
2013-05-13	go1.1: ~30%-40% performance improvement of compiled code.
2015-08-19	go1.5: compiler & runtime written in Go (+ a little assembler); dynamic libraries.
2017-08-24	go1.9: type aliases.
2018-08-24	go1.11: modules; experimental port to WebAssembly.
2020-02-25	go1.14: Go modules for production use; overlapping interfaces.
2022-03-15	go1. 18 : generics. Built-in fuzz testing.
2023-08-08	go1.21: min, max, clear built-in functions.
2024-02-06	go1.22: <i>math/rand/v2</i> package; PGO (Profile-guided Optimization) in compiler.
2024-08-13	go1. 23 : range over function types; <i>iter</i> , <i>unique</i> , <i>structs</i> packages.
2025-02-11	go1.24: generic type aliases; weak pointers; post-quantum cryptography; FIPS mode.
2025-08-12	go1. 25 : experimental GC (10-40% faster), many changes in the standard library.

Спецификация языка и стандартной библиотеки обратно совместимы с версиями Go 1.x.

Поэтому многие крупные компании, выждав время, убедились в долговременной поддержке языка и стали применять его в своих важных проектах.

Реализации:

1. Официальный компилятор (Google) для ОС AIX, Android, *BSD, iOS, Linux, macOS, Plan 9, Solaris, Windows (на разных аппаратных архитектурах) и для WebAssembly (WASM).
2. **gofrontend** + **libgo** для GCC и других компиляторов.
3. **TinyGo** для embedded systems и WebAssembly.
4. **GopherJS** – кросс-компилятор из Go в JavaScript.
5. **TamaGo** — средство разработки программ, работающих на "голом железе" без ОС.

Поддерживаются практически все **архитектуры**: i386, amd64, ARM, RISC-V, MIPS, ppc64, ...

```
go tool dist list
```

Лёгкая кросс-компиляция!

Установка (описание <https://golang.org/doc/install>):

```
sudo apt-get install golang
```

Обновление:

```
go get go@1.25.3 # или go get go@latest
```

The Go **Playground** ~ интерактивное выполнение программ в браузере:

```
https://play.go.dev/
```

Пример с приветом



```
package main                                // все программы принадлежат к своему пакету
import (                                     // подключить...
    "fmt"                                    // ... пакет форматированного вывода
    "os"                                    // ... и взаимодействия с ОС
)
const world = "世界"                        // для исходного кода и литералов: только UTF-8

func main() {                               // с main() начинается выполнение программы
    var s string = world                    // var переменная тип = значение
                                           // len() – встроенная функция определения размера
    if len(os.Args) > 1 {                  // в os.Args[0] – имя программы
        s = os.Args[1]                    // имена с заглавной буквы доступны вне пакета
    }
    fmt.Printf("Привет, %s!\n", s) // вызов функции из импортированного пакета
}
```

```
$ go run helloWorld.go
Привет, 世界!
$ go build helloWorld.go
$ ./helloWorld мир
Привет, мир!
$ GOOS=windows GOARCH=amd64 go build helloWorld.go
$ ls helloWorld*
helloWorld.exe helloWorld.go
```

Каталоги и пути



```
$ echo $GOROOT  
/usr/local/go  
$ echo $GOPATH  
~/go
```

```
$ cd $GOPATH/src
```

```
$ mkdir sample && mkdir sample/module  
$ cd sample/module
```

1. Напишите `program.go`, которая будет использоваться в `main.go`.

```
$ cd $GOPATH/src/sample
```

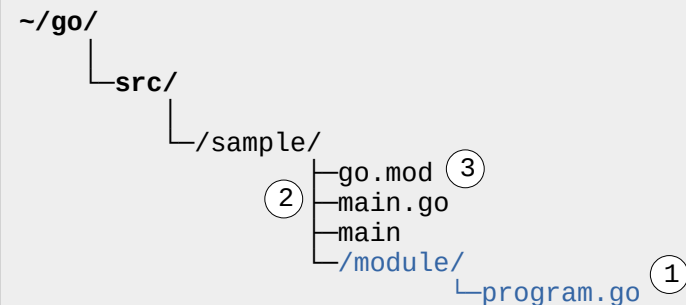
2. Напишите `main.go`, которая делает `import "sample/module"`

3. Объявите модуль `sample` в `go.mod`

```
$ go mod init sample
```

```
$ go run main.go
```

```
$ go build main.go  
$ ./main
```



```
// go.mod  
module sample  
go 1.25.1
```

```
// main.go  
package main  
  
import "sample/module"  
  
func main() {  
    object := module.Type{}  
    object.Method()  
}
```

```
// module/program.go  
package module  
  
type Type struct {  
}  
  
func (t Type) Method() {  
    println("Method() of Type")  
}
```


Простой синтаксис. Минимум синтаксических конструкций. Однозначное выражение действий (без TIMTOWTDI). Каждое утверждение (statement) начинается с ключевого слова (25 keywords). Исходники в UTF-8.

Ошибки – это тип данных **error**. Нет исключений (exceptions). Есть `panic()` и `recover()`.

Нет классов, но в `struct` описываются поля, и для всех типов данных можно определять методы: `func (o T)m()`.

`interface` описывает тип с набором методов, другие типы могут неявно соответствовать интерфейсу, реализуя этот набор.

`;` как перевод строки (line feed) — автоматически вставляется компилятором, где необходимо; нельзя переносить `{` на новую строку.

`,` запятая обязательна в конце строки в списке, если нет `)` как завершителя списка.

`_` “пустая переменная” (blank identifier) для игнорирования значения.

`:=` простое объявление с выводом типа из значения (inferred type) и инициализация переменной в функции.

Все объявленные переменные получают начальное zero value (`0`, `false`, `""`, `nil` для интерфейсов и ссылочных типов).

Имена с заглавной буквы (Capitalized) экспортируются (видны вне пакета). Область видимости имён — пакет (package).

Все имена со строчной буквы видны во всех файлах внутри одного пакета. 1 пакет = 1 каталог.

Функции — полноценные типы: multiple return values, named return values, bare return, variadic functions, anonymous functions.

func init() { } // инициализирующие функции в файлах пакета.

defer f() // отложенное исполнение действий перед завершением функции: появилось в Go.

go f() // запустить любую функцию как goroutine для одновременного выполнения.

Каналы: `channel <- value`; `value <- channel`; `select / case / default` // переключение каналов

Безтиповые константы (untyped constants) в языке со строгой типизацией!

rune // тип данных для “символа” (code point) в кодировке UTF-8.

iota для перечисления (enumerator) именованных целых значений.

`import "package"; var declared` // если не используются — программа не скомпилируется!

() список: импортов, констант, параметров, возвращаемых значений, ...

[] размер массива, показатель среза
элемент массива, среза, словаря

[] тип параметра в generics

{ } блок определения

{ } блок начальных значений

{ } блок кода

: отделяет индекс или ключ от значения

: ставится после метки

... размер массива вычисляется по значениям

... список параметров переменной длины

... список аргументов переменной длины

; разделитель выражений в for и if

; перевод строки (разделитель утверждений)

:= объявление и присваивание (в функции)

, разделитель в списке

. разделитель объекта и метода

<- запись в канал и чтение из канала

```
import ( "fmt" ); const ( answer = 42 ); var ( five = 42 )
func f(x float64) float64 { return 0.0 }
```

```
array [size]int;      slice []string
array[index];         slice[index];          value = map[key]
func f[T any](a []T) T { return a[0] }; f[int](someSlice)
```

```
type struct Point { x, y int32 }
ipAddress = [4]int{127, 0, 0, 1}
func answer() int { return 42 }
```

```
gender := [2]string{ 0: "Female", 1: "Male" }
language := map[string]int { "Go": 2007 }
label:
```

```
shadrinsk := [...] float32 { 56.05, 63.38 }
func sum(numbers ...int) (sum int) { /* range numbers */ }
integers := []int{1,2,3,4,5}; sum(integers...)
```

```
for i := 0; i < n; i++ { if y := f(i); y > 0 { println(y) } }
version := 1.0; released := 2012; fmt.Println(version)
```

```
site := "https://go.dev/"
```

```
place = findLocation(latitude, longitude)
```

```
result = object.method()
```

```
channel <- value; value = <-channel
```

Чтобы сделать синтаксис кратким и понятным, исключены:

- Описатели видимости имён (`private`, `public`, ...) — её показывает *Capitalization*.
- Особые описатели для имён (`auto`, `static`, ...) — расположение `const` и `var` говорит об области действия.
- Обозначения значности у констант — применение `untyped const` очень естественно.
- Дополнительная нотация для `<generics>` — поскольку это лишь [параметризация] и ограничения для типов.
- Ключевые слова структурного программирования (`procedure`, ...) — назначение выводится из контекста.
- Дополнительные управляющие конструкции (`elsif` / `elif`, ...) — лишь замусоривают исходники.
- Различные ключевые слова для разных типов циклов (`while`, `until`) — достаточно одного `for`.
- Ключевые слова ООП (`class`, ...) — объектный подход обходится только `type` и `func`.
- Зарезервированные слова для особых методов (`constructor`, `ИмяКласса`, ...) — допустимы любые имена.
- Ограничения ООП — методы можно определять для любого типа.
- Наследование (`inheritance`) делает отношения между типами жёсткими — поэтому `composition`.
- Явное указание реализации (`implements`) интерфейсов — неявное соответствие даёт больше свободы.
- Деструкторы — сборщик мусора (GC) эффективно чистит память.
- Исключения (`exceptions`) нарушают ход выполнения — подпрограммы возвращают результаты и `error`.
- Арифметика с указателями — источник ошибок.
- «`;`» как разделитель утверждений — автоматически вставляется на месте перевода строки.
- Значения по умолчанию для аргументов — ведут к нарушению ISP (принцип разделения интерфейсов).

Синтаксис: keywords



Go (48)

25 keywords: 19 data types:

break bool
case byte
chan complex64
const complex128
continue float32
default float64
defer int
else int8
fallthrough int16
for int32
func int64
go rune
goto string
if uint
import uint8
interface uint16
map uint32
package uint64
range uintptr
return
select
struct
switch
type
var

4 constants:

false
iota
nil
true

C++ (108)

alignas
alignof
and
and_eq
asm
atomic_cancel
atomic_commit
atomic_noexcept
auto
bitand
bitor
bool
break
case
catch
char
char8_t
char16_t
char32_t
class
compl
concept
const
consteval
constexpr
constinit
const_cast
continue
contract_assert
co_await
co_return
co_yield

decltype
default
delete
do
double
dynamic_cast
else
enum
explicit
export
extern
false
float
for
friend
goto
if
inline
int
long
mutable
namespace
new
noexcept
not
not_eq
nullptr
operator
or
or_eq
private
protected
public

constexpr
register
reinterpret_cast
requires
return
short
signed
sizeof
static
static_assert
static_cast
struct
switch
synchronized
template
this
thread_local
throw
true
try
typedef
typeid
typename
union
unsigned
using
virtual
void
volatile
wchar_t
while
xor
xor_eq

В дополнение к 98
ключевым словам в C++23
есть 10
идентификаторов со
специальным значением:

final
override
transaction_safe
transaction_safe_dynamic
import
module
pre
post
trivially_relocatable_if_eligible
replaceable_if_eligible

Ещё 24 токена
распознаются
препроцессором:

if
elif
else
endif
ifdef
ifndef
elifdef
elifndef
define
undef
include
embed
line
error
warning
pragma
defined
__has_include
__has_cpp_attribute
__has_embed
export
import
module
_Pragma

78 keywords + context
keywords:

C# (127)

54 keywords + reserved
words:

Free Pascal (106)

31 hard, 17 soft & 29
modifier keywords + 18
data types:

Kotlin (95)

53 keywords + reserved
words:

Java (70)

У языка Go
краткий и
понятный
синтаксис
для
однозначной
записи
алгоритма.

```
if условие {  
    действие1()  
} else {  
    действие2()  
}
```

```
if выражение; условие { // if x:=f(); x > 0  
    действие1()  
} else {  
    действие2()  
}
```

```
switch выражение; условие {  
    case значение1:  
        действие1()  
    case значение2, значение3:  
        действие23()  
        fallthrough  
    case значениеN:  
        действиеN()  
        break  
    default:  
        действиеПоУмолчанию()  
}
```

```
switch {  
    case условие1:  
        действие1()  
    case условиеN:  
        действиеN()  
}
```

```
switch значение := интерфейс.(type) {  
    case значениеТипа1:  
        действие1()  
    case значениеТипаN:  
        действиеN()  
}
```

Управление выполнением: циклы



```
// итерационный: (i := 0; i < n; i++)  
for инициализация; условие; изменение {  
    обработка(данных)  
}
```

```
// перебор целых чисел от 0 до < число  
for значение := range число {  
    обработка(данных)  
}
```

```
// == while  
for условие {  
    обработка(данных)  
}
```

```
// перебор array или slice  
for индекс, элемент := range коллекция {  
    обработка(данных)  
}
```

```
// бесконечный цикл  
метка:  
for {  
    обработка(данных)  
    if условие { continue }  
    if условие { break метка }  
}
```

```
// перебор ассоциативного массива = map  
for ключ, значение := range отображение {  
    обработка(данных)  
}
```

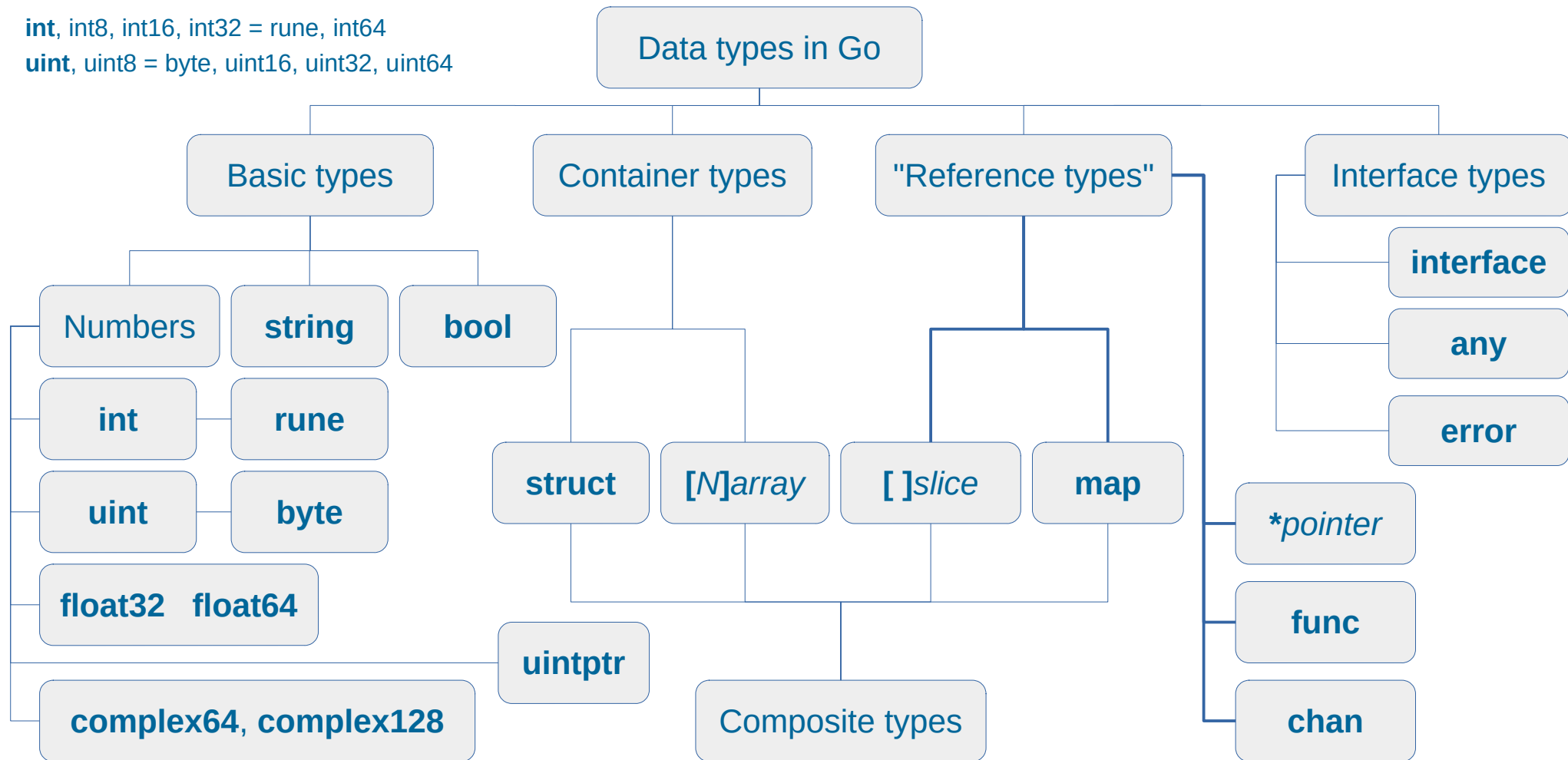
```
// получение из channel  
for значение := range канал {  
    обработка(данных)  
}
```

«One **for** to rule them all.»

Типы данных



int, int8, int16, int32 = rune, int64
uint, uint8 = byte, uint16, uint32, uint64



Безтиповые константы (untyped constants): // математически точные, не требуются указания типа (-42LL, 7UL, etc.)

```
const (  
    e  = 2.71828182845904523536028747135266249775724709369995957496696763  
    π  = 3.14159265358979323846264338327950288419716939937510582097494459  
    π2 = π * π  
)  
var pi2 float32 = π2 // при использовании значение константы усекается до размера типа
```

Константы с заданным типом (typed constants):

```
const (  
    b byte = 0Xf // байт  
    x complex128 = 2+5i // комплексное число  
    Big float64 = 1 << 100 // с плавающей точкой: 1 со 100 нулями  
    i int32 = -273 // целое  
    Go rune = '碁' // символ  
    language string = "Go" // строка  
)
```

Предопределённые константы (predefined constants):

```
var zeroPointer *int = nil // nil нельзя присвоить константе  
const t, f bool = true, false // логические значения  
  
type Weekday int // 0 и авто-увеличение значений  
const ( Sun Weekday = iota; Mon; Tue; Wed; Thu; Fri; Sat ) // 0;1;2;3;4;5;6
```


Объявление и присваивание: var



При объявлении новой переменной **всегда** есть начальное значение (zero value).

```
var (  
    i      int           // 0  
    G, o   rune          // 0, 0  
    s      string        // ""  
    tube   chan string    // nil  
    ok     bool           // false  
    x      float64        // 0.0  
    answer = 42           // тип int выведен из присвоенного значения  
)
```

```
// объявление новой переменной и присваивание значения (в функции)  
j := 25           // тип выводится из присваиваемого значения  
t, f := true, false // параллельное присваивание  
  
// присваивание значения уже объявленным переменным  
s = "Go"          //  
G, o = 'G', 'o'   // параллельное присваивание (tuple assignment)  
i, j = j, i        // обмен значений i и j
```

Структура (**struct**) — набор разнотипных полей

```
type User struct {
    id int
    name, password string
}
// user-defined type: "named struct"
// объявление структуры типа User
// с полями
// разных типов
```

```
u := User {
    name: "Ken Thompson",
    id: 42,
}
// объявление переменной и
// инициализация полей значениями
// по именам (не всех) полей
```

```
var u2 User
u2 = u
u2.id += 1
// объявление переменной
// присваивание значения структуре
// присваивание значения полю
```

```
// объявление переменной и инициализация полей значениями по порядку
u3 := User{u.id, u.name, u.password} // следования полей
```

```
var u4 User = User{}
// инициализация пустой структурой
```

pointer ~ указатель (на значение определённого типа):

```
var v BaseType = "C++" // переменная типа BaseType
var p *BaseType        // указатель на переменную типа BaseType
p = &v                 // ссылка на значение переменной типа BaseType
c := *p                // значение переменной типа BaseType по ссылке на v
```

// Если в функцию передать значение по ссылке, его можно изменить

```
func changeValue(p *BaseType) {
    var newValue BaseType = "Go"
    *p = newValue
}
```

```
type BaseType = string
```

[размер]Type // массив (**array**) определённой длины:

```
var punchCard [80]rune // 80 * 0
localhost := [4]int { 127, 0, 0, 1 }
gender    := [2]string { 0:"Female", 1:"Male" }
location  := [...]float32 { 56.05, 63.38 } // ... = number of initial values
```

[]Type // срез (**slice**) – динамический массив (переменной длины):

```
primes := []int { 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23 }
messages := make([]string, 0, 1024)
messages = append(messages, "OK")
```

map[KeyType]ValueType // ассоциативный массив = отображение = карта:

```
languages := map[string]int { "Go": 2007 }
languages["Kotlin"] = 2011

type Coordinates map[[2]float32]string
places := make(Coordinates)
places[location] = "Шадринск"
places[[2]float32{33.54, -118.05}] = "Norwalk"
```

Функции: `func main()`; `func init()`



```
// Главная функция в пакете main, с которой начинается выполнение программы.  
package main
```

```
func main() {  
    обработка(данных)  
}
```

```
// в каждом пакете может быть несколько «инициализирующих» функций,  
func init() {  
    инициализация(&данных)  
}
```

```
// которые выполняются при загрузке пакета в порядке их описания  
func init() {  
    инициализация(&других_данных)  
}  
// и могут располагаться в разных файлах этого пакета
```

```
// функция без возвращаемого значения = процедура
func debug(m string) { println(m) }
debug("побочный эффект")

// функция с одним возвращаемым значением
func save(u User) (error) { e := database.update(u); return e }
err := save(newUser)

// функция с одним именованным возвращаемым значением
func save(u User) (e error) { e = database.update(u); return }
err := save(newUser)

// функция с несколькими возвращаемыми значениями: возможно, именованными
func add(u User) (id int, e error) { id, e = database.insert(u); return id, e }
userId, err := add(newUser)

// функция с переменным списком параметров = variadic function
func saveAll(users ...User) (e []error) { e = database.updateAll(users); return e }
arguments := []User{user1, user2, user3}
possibleErrors1 := saveAll(arguments...)
possibleErrors2 := saveAll(user4, user5, user6)

// в функции передаются копии значений аргументов (но могут передаваться указатели)
```

Типы-функции: func type



type *ИмяТипа* **func**(*типы, параметров*) (*типы, возвращаемых, значений*)

```
type F1 func(int, int) int           // тип функции = её сигнатура

// у любой функции есть тип, например: func(int, int) int
func add(x, y int) int { return x+y } // соответствует типу F1

// функция как значение переменной
var f1 F1 = add                      // присваивание объявленной функции
fa := func() { println("anonymous") } // анонимная функция типа func()

// функция как возвращаемое значение
func returnsFunc() F1 { return add } //
f2 := returnsFunc()
y := f2(40, 2)

// функция как параметр
func receivesFunc(a, b int, f F1) (r int) { r = f(a, b); return r }
sum := receivesFunc(21, 21, add)
production := receivesFunc(21, 2, func(x, y int) int { return x*y } )

// определение и вызов анонимной функции
func() { println("lambda") }() // lambda типа func()
```

Методы: func (t T) f()



К любому типу данных можно присоединить поведение с помощью методов. Метод – это функция, объявленная с объектом-получателем (receiver):

```
func (object Type) method(parameter Type) valueType { /* ... */ }
```

```
type Celsius float32
func (t Celsius) String() string { return fmt.Sprintf("%g°C", t) }
var t Celsius = 37.0
println(t.String())           // 37°C
```

```
type Album struct { name, artist string; year, length int; media string }
a := Album{ "Dark Side of the Moon", "Pink Floyd", 1973, 44, "катушка 18 см" }

type TapeRecorder struct {
    Model string
}
func (r TapeRecorder) play(a Album) {
    fmt.Printf("Playing album '%s' by '%s' for %d minutes...\n",
        a.name, a.artist, a.length)
}
```

```
recorder := TapeRecorder{ Model: "Нота 203-1 стерео" }
recorder.play(a)
```


Объектное программирование: type struct + func



// Нет классов, но можно описывать типы объектов на основе struct:

```
package user
type User struct {
    login, email string
}
```

«Object- but not type-oriented»
R. Griesemer

// К такому типу можно присоединить поведение с помощью методов:

```
func (u User) Login() string { return u.login }
func (u User) Email() string { return u.email }
func (u *User) SetEmail(mailbox string) { u.email = mailbox }
```

// Это не конструктор, а обычная функция, которую можно назвать New или NewUser

```
func New(l, e string) (u User) { u = User{login: l, email: e}; return u }
```

```
package main
```

```
import ( "sample/oop/user"; "fmt" )
```

```
func main() {
```

```
    mike := user.New("mshock", "mshock@caiman-club.org")
```

```
    mike.SetEmail("librarian@caiman-club.org")           // static dispatch of methods
```

```
    fmt.Printf("'%v' '%v'\n", mike.Login(), mike.Email())
```

```
}
```

```
package user
type UserRole struct {
    name string
    id    int
}
func (r UserRole) Role() string { return r.name }

type User struct { // struct embedding
    login, email string
    UserRole      // composition via struct embedding: описать anonymous field как имя типа
}
func New(l, e string) (u User) {
    u = User{login: l, email: e, UserRole: UserRole{"Гость", 9} }
    return u
}
```

```
package main
func main() {
    vlad := user.New("pirogov", "chairman@caiman-club.org")

    fmt.Printf("'%v' '%v' '%v'\n", vlad.Login(), vlad.Email(), vlad.Role())
}
// Внедрённый тип UserRole передаёт (promote) свои поля и методы внедряющему типу User
```

Интерфейсные типы: interface types



interface – это абстрактный тип данных для описания поведения: описывает набор сигнатур для методов (set of method signatures) без их реализации:

```
type Messenger interface {                                // Basic interface
    Send(user, message string) error
    Receive() string, error
}
```

Любой конкретный тип будет **неявно** соответствовать ранее описанному интерфейсу, если реализует все методы этого интерфейса.

```
type Telegram struct { api TelegramAPI }
func (t Telegram) Send(u, m string) (e error) { e = api.send(u, m); return e }
func (t Telegram) Receive() (m string, e error) { m,e = api.receive(); return m, e }

// У переменной абстрактного типа динамически появляется конкретный тип (underlying type) и значение
var telegram Messenger = Telegram{ api: tg.NewClient(userID) }

telegram.Send("@pirogov", "Знакомство с языком Go")
// вызывается реализованный метод

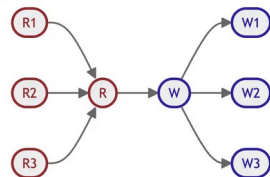
var icq, skype, whatsapp, viber, signal, discord Messenger
// Объявлены переменные абстрактного типа, которым можно присваивать значения типов, соответствующих
// контракту (интерфейсу); но пока у них нет конкретного типа (реализации), а значение = nil
```

```
package io
type Reader interface { Read(b []byte) (int, error) }
type Writer interface { Write([]byte) (int, error) }
```

// Интерфейс может включать в себя (embed) другие интерфейсы:

```
package os
type File interface {
    io.Reader           // embedded interfaces
    io.Writer
    // ...
}
```

```
package io
func Copy(dst Writer, src Reader) (written int64, err error)
func MultiReader(readers ...Reader) Reader
func MultiWriter(writers ...Writer) Writer
```



```
_, err := io.Copy(io.MultiWriter(w1, w2, w3), io.MultiReader(r1, r2, r3))
```

```
// Конкретный тип может соответствовать (satisfy) нескольким интерфейсам
```

```
    type Telegram struct { /* ... */ }  
// Соответствует типу Messenger, реализуя Send() и Receive()
```

```
// а также io.Reader:  
    func (t Telegram) Read(b []byte) (int, error) { /* ... */ }
```

```
// any == interface{}                                // пустой интерфейс без методов, ему  
    type SatisfiedByAnyType interface{}                // соответствует объект любого типа
```

```
func printType(i any) {  
    switch t := i.(type) {  
    case int:  
        fmt.Println("Integer:", t)  
    case float64:  
        fmt.Println("Float:", t)  
    case string:  
        fmt.Println("String:", t)  
    default:  
        fmt.Printf("Unknown type: %T\n", t)  
    }  
}
```

```
// определяет конкретный тип значения  
// приведение типа (type assertion)
```

```
if v, ok := i.(Type); ok {  
    // удалось преобразовать к типу Type  
    // можно использовать v  
}
```

Интерфейсы: пример



```
type Flyer interface { fly() string }           // 1-й интерфейс с методом
// все типы, которые реализуют метод fly(), будут соответствовать типу Flyer
```

```
type Bird struct { Name string }                // пользовательский тип Bird
func (b Bird)fly() string {                  // реализует метод fly() и поэтому
    return "flying..."                        // соответствует интерфейсу Flyer
}
```

```
type Swimmer interface { swim() string }      // 2-й интерфейс с методом
```

```
type Penguin struct { Name string }            // пользовательский тип Penguin
func (f Penguin)swim() string { return "swimming..." } // соответствует сразу
func (b Penguin)fly() string { return "I can fly under water!" } // двум интерфейсам
```

```
var s = Bird{"Sparrow"}
var p = Penguin{"Gentoo"}
```

```
birds := []Flyer{s, p, Bird{"Dove"}}          // Flyer – это тип данных
for _, b := range birds {                       // polymorphism
    fmt.Println(b, b.fly())
}
```

Интерфейс: sortable — описание + соответствие



// чтобы отсортировать список, нужно 3 функции

```
type sortable interface {  
    LessEqual(i, j int) bool           // сравнить элементы  
    Len() int                          // узнать длину списка  
    Swap(i, j int)                    // поменять элементы местами  
}
```

```
type ListOfIntegers []int  
func (l ListOfIntegers) LessEqual(i, j int) bool { return l[i] <= l[j] }  
func (l ListOfIntegers) Len() int { return len(l) }  
func (l ListOfIntegers) Swap(i, j int) { l[i], l[j] = l[j], l[i]; return }
```

```
func sortIntegers() {  
    ints := ListOfIntegers{123, 789, 234, 987, 345, 890, 567, 678, 456, 876, 765, 654, 543, 432, 321}  
    QuickSort(ints, true)  
}
```

```
type vampires []vampire  
type vampire struct {  
    name          string  
    prefersWomen  bool  
    killCount     int  
}
```

```
func (v vampires) LessEqual(i, j int) bool { return v[i].killCount <= v[j].killCount }  
func (v vampires) Len() int { return len(v) }  
func (v vampires) Swap(i, j int) { v[i], v[j] = v[j], v[i] }
```

```
var vampz vampires = vampires{vampire{"Dracula", true, 100001}, vampire{"Sava Savanović", false, 3}}  
// QuickSort(vampz, false)
```

```
func QuickSort(s sortable, isAscending bool) {  
    sort(s, 0, s.Len()-1, isAscending)  
}  
  
func sort(s sortable, start, end int, isAscending bool) { /* ... */ }  
  
func partition(s sortable, start, end int, isAscending bool) int { /* ... */ }
```

Обобщённые типы: generics



// Generics описываются с помощью ограничений (constraints) на обобщённый тип в функции:

```
func First[T any](a []T) (result T, err error) {  
    if len(a) == 0 {  
        return result, errors.New("Slice is empty!")  
    }  
    return a[0], err  
}  
func Last[T any](a []T) (result T, err error) {  
    if len(a) == 0 {  
        return result, errors.New("Slice is empty!")  
    }  
    return a[len(a)-1], err  
}
```

```
sliceOfIntegers := []int{1, 2, 3, 4, 5}
```

```
// если тип параметра можно вывести из переменной, то его можно не указывать  
first, err := First[int](sliceOfIntegers)  
last, err := Last(sliceOfIntegers)
```

```
sliceOfStrings := []string{"Вышел", "зайчик", "погулять"}
```

```
fmt.Println(First(sliceOfStrings))  
fmt.Println(Last[string](sliceOfStrings))
```


Пакет — это набор (логически связанных) исходных файлов, расположенных в одном каталоге. В начале каждого файла должно описываться его принадлежность к пакету фразой

```
package packageName      // site/path/packageName
```

Пакет — единица видимости имён (типов, констант, переменных, полей, функций):

- Все имена видны во всех файлах одного пакета.
- Имена в пакете, начинающиеся с *Заглавной буквы* экспортируются: они видны в программе, которая импортировала пакет фразой

```
import "packageName"      // это строка
```

```
var result packageName.Type = packageName.Func(packageName.Const, packageName.Var)
```

Пакет **main** — это специальное имя пакета, которое означает, что этот пакет содержит код, который будет скомпилирован в двоичный исполняемый файл. В одном из файлов (обычно, в `main.go`) этого пакета должна быть функция **main()**, с которой начнётся выполнение.

Пакеты (не из стандартной библиотеки) могут располагаться где угодно, их полные адреса (локальные пути или URL) содержатся в файле

```
go.mod
```

Именование в языке программирования крайне важно для понимания (readability).

Области видимости (scopes) управляют поведением имён.

В Go — очень простая иерархия областей видимости (scope hierarchy):

- пакет (package);
- функция (function);
- блок (block).

При импорте применяются имена:

- глобальные (universe): для загрузки из сети (URL);
- локальные (file): для импорта (`import`) из файловой системы;

В языках C, C++, Java имя в исходнике может относиться к какой угодно части программы.

В Go при импорте пакета не возникает неожиданностей:

- добавление импортированного имени к этому пакету не сломает другой пакет;
- имена не просачиваются через границы пакетов;
- любое имя всегда определено в конкретном пакете: в этом или в импортированном;
- имя `v` или `V` определено в одном из файлов текущего пакета;
- `x.V` понимается однозначно: найди `x` в этом пакете, `V` будет определено в нём,
- и есть только одно такое `V`.

Это сильно упрощает восприятие (readability), а значит понимание программы и её надёжность.

Модуль — это набор пакетов, которые распространяются (с определённым номером версии) как единое целое. Модули могут загружаться прямо из систем управления версиями исходников или с общедоступных серверов.

Модуль идентифицируется путём до модуля (*module path*), который объявляется в файле **go.mod** вместе с информацией о зависимостях модуля.

```
# создать файл go.mod с именем модуля
go mod init path/to/module/moduleName
```

Например:

```
go mod init local/module
```

```
go mod init caiman-club.org/go/mshock/presentation
```

Главный каталог модуля (*module root directory*) — это каталог, содержащий файл **go.mod**. Когда модуль состоит из нескольких пакетов, они располагаются в подкаталогах главного каталога модуля. К ним можно обращаться по относительным путям:

```
import local/module/subpackage
```

- **concurrency** ~ одновременность = взаимодействие множества процессов, которые могут выполняться одновременно, если позволяет «железо» и ОС

"**Concurrency** is the *composition* of independently execution things." — Rob Pike

Concurrency — это способ структурировать программу, согласовывая взаимодействие процессов (возможно, выполняющихся одновременно).

Concurrency — это о том, как **организовать** одновременную обработку многих вещей («**dealing** with a lot of things at once»).

В программе, спроектированной на основе **concurrency**, процессы не обязательно будут автоматически выполняться параллельно (например, из-за аппаратных ограничений).

If you have only one processor, your program can still be concurrent but it cannot be parallel.

- **parallelism** ~ параллелизм = физическое параллельное выполнение множества процессов (на одном или нескольких CPU / узлах)

"**Parallelism** is the simultaneous *execution* of multiple things." — Rob Pike

Parallelism — это параллельное выполнение нескольких (независимых, возможно, взаимосвязанных) процессов.

Parallelism — это о том, как **выполнить** обработку многих вещей параллельно («**doing** a lot of things at once»).

Программа, спроектированная на основе concurrency, организует взаимодействие процессов, учитывая их возможный **параллелизм**.

Многозадачность в Go реализована на основе CSP (communicating sequential processes: C. A. R. Hoare, 1978).

Для управления многозадачностью в язык встроено несколько механизмов:

- Подпрограммы (goroutines) для одновременного выполнения:
`go f()` // запустить любую функцию как процесс
- Каналы (channel) для обмена данными и синхронизации выполнения:
`channel <- value` // отправить значение в канал и ждать
`value = <-channel` // ждать и получить значение из канала
- Выбор (select) для обработки нескольких потоков данных через каналы:
`select {`
`case <-ch2: // ожидать, когда что-то появится в канале #1`
`case v2 := <-ch2: // ждать и получить значение из канала #2`
`case ch3 <- v3: // отправить в канал #3`
`default: // обработать другое событие`
`}`

МноГозадачность: goroutines



Подпрограммы goroutines — это легковесные потоки, которые выполняются одновременно с потоком главной программы (*main go thread*), которые управляются Go runtime.

```
func f(n int) { println(n) }
```

```
func main() {  
    for n := range 5 {  
        go f(n+1) // запустить 5 экземпляров f() одновременно с main()  
  
        // можно запустить анонимные функции  
        go func () { println(n+1) }()  
    }  
  
    time.Sleep(5 * time.Second)  
    println("Вышел зайчик погулять.")  
}
```

МноГозадачность: каналы



```
// объявить переменную для канал обмена данными указанного типа
var channel chan T

// создать канал
channel = make(chan T, размерБуфера) // default size = 1

// отправить значение в канал
channel <- value

// и ждать, пока не будет прочитано значение из канала

// ждать, пока не будет записано значение в канал
// прочитать значение из канала в переменную
value := <-channel

// прочитать из канала, игнорируя значение
<-channel

close(channel) // закрыть канал
```

Каналы: пример



```
var club chan string // объявить канал для строк, значение nil
club = make(chan string) // выделить память каналу для строк

// club <- "Разговор о Go" // будет deadlock !!!
// отправить в канал значение из одновременно выполняемой функции
go func() { club <- "Предложен разговор о языке Go" }()
received := <-club // получить значение из канала в переменную

go sendMessage(club, "Разговор о языке Go запланирован.")
go sendMessage(club, "Разговор о языке Go состоялся.")

m2, m1 := <-club, <-club // получить 2 сообщения
close(club)
message, ok := <-club // проверить доступность канала
if !ok { // канал закрыт
    fmt.Println("Разговор завершился.")
}

func sendMessage(ch chan<- string, s string) {
    ch <- s
}
```


Инструменты: go command



go *command* [аргументы...] # в одну команду **go** интегрированы все команды:

bug	оформить отчёт об ошибке (bug report)
build	собрать исполняемую программу со всеми зависимостями
clean	удалить объектные файлы и почистить файлы в кэше
doc	показать документацию на пакет
env	вывести информацию о переменных окружения для Go
fix	обновить пакеты с изменениями в API
fmt	переформатировать исходники к стандартному виду
generate	сгенерировать файлы Go по указаниям в исходниках
get	скачать и установить пакеты, импортированные в этом модуле
install	скомпилировать и установить пакеты и зависимости
list	вывести список пакетов или модулей
mod	подкоманды для обслуживания файла go.mod
work	подкоманды для обслуживания workspace
run	скомпилировать и сразу выполнить программу на Go
telemetry	управлять настройками и данными телеметрии
test	выполнить тесты для пакетов: ./... # для всех
tool	запустить указанный инструмент
version	вывести версию Go
vet	сделать отчёт о потенциально ошибочных конструкциях в пакетах

Стандартные инструменты системы программирования Go.

`go tool [-n] command [arguments...]` # запускает такие инструменты:

addr2line	читает адреса и выводит имена функций & место в исходнике (file:line)
asm	ассемблирует <code>x.go</code> в <code>x.o</code> , чтобы объединить с другими объектами в архив пакета
buildid	выводит или перезаписывает (с <code>-w</code>) <i>build ID</i> в указанном файле
cgo	преобразует исходные Go файлы в несколько исходных Go и C файлов
compile	компилирует файлы пакета в один объектный файл
covdata	генерирует отчёты из выходных файлов coverage testing (2-го поколения)
cover	анализирует данные покрытия сгенерированные <code>'go test -coverprofile=cover.out'</code>
doc	<code>== go doc</code>
fix	находит программы со старыми API и исправляет их для использования новых API
link	объединяет главный объектный файл и зависимости в исполняемый двоичный файл
nm	выводит список символов из объектного / исполняемого файла или архива
objdump	дизассемблирует исполняемые файлы
pack	простая версия традиционной Unix-команды <code>ar</code> с нужными для Go операциями
pprof	средство визуализации и анализа метрик о выполнении (performance profile)
preprofile	делает промежуточное представление данных pprof для применения в PGO
test2json	преобразует вывод <code>go test</code> в машинно-читаемый поток JSON
trace	средство просмотра файлов трассировки, сгенерированных <code>go test -trace</code>
vet	изучает исходники на Go и делает отчёт о подозрительных конструкциях

▲ IDEs And Text Editor Plugins @ go.dev:

- **Visual Studio Code** + plug-in (Microsoft)
- **GoLand** (IDE by JetBrains)
- **LiteIDE** (open source and cross-platform Go IDE)
- **Komodo IDE** (cross-platform IDE with built-in Go support)

- **Komodo Edit** + plug-in (cross-platform text editor)
- **Geany** (free cross-platform programmer's text editor)
- **jEdit** (open-source, cross-platform text editor: Java)
- **Notepad++** (text & source code editor: Windows)
- **Kate** (cross-platform text editor with Go support out-of-the-box: KDE)
- **Sublime Text** (commercial text editor: macOS, Windows, Linux)
- **TextMate** (commercial text editor: macOS)
- **vim** & **Neovim**+ vim-go plugin (open-source, cross-platform text editor)

... Atom, BBEdit, Chime, CodeLobster IDE, Coding Rooms, emacs, Gitpod, IDEone, Jdoodle, OneComplier, OnlineGDB, Micro, Nova, zed, Zeus IDE, ...

Go применяется в (> 40% IT technology companies worldwide):

Alibaba, Amazon, American Express, **Apple**, Armut (C# → Go), **Baidu**, BBC, bitly, ByteDance (TikTok/Douyin), Canonical, Capital One, CERN, **Cloudflare**, Cockroach Labs, Curve, DataDog, dailymotion, **Docker**, DropBox (Python → Go), GitHub, **Google**, gov.uk, Heroku, Huawei, **IBM**, InfluxDB, Intel, K8s, Kubernetes, **Meta**, **Microsoft**, Monzo Bank, **Mozilla** (Rust & Go), Netflix (Java → Go), New York Times, **Oracle**, PayPal, Pinterest, Qiniu, **Reddit**, RedHat, Riot Games, SendGrid, Slack, Salesforce (Python, C → Go), SendGrid, Stream (Python → Go), SoundCloud, Terraform, The Economist, The New York Times, **Twitch**, Uber, Walmart, YouTube, **X / Twitter**, многих других организациях и проектах **open-source**.

В **России** (всеми крупными компаниями, и не только):

Яндекс, ЦУМ, УГМК-Телеком, Точка, Тинькофф, Совкомбанк Технологии, СКБ Контур, Ситимобил, **СберТех**, Ростелеком, Онлайн-кинотеатр Иви, **МТС+MWS**, МойОфис, Магнит.Tech, **Лаборатория Касперского**, Купер, ИТ-Холдинг Т1, ИнГосСтрах ,Банк, Домклик, Группа Астра, ГНИВЦ, ГК Юзтех, АйТи Инновация, YADRO, X5 Digital, Wildberries, **VK** (PHP → Go), Viasat Tech, Tutu, **Tele2**, Selectel, S8.Capital, **Ozon**, Okko, **Mail.ru** Group, Lamoda Tech, iSpring, IBS, Delivery Club, Cloud.ru, Boxberry: IT, **Beeline**, **Avito**, 2GIS и многие другие...

Области применения ▲ Go:

- DevOps & SRE ▲ (Development Operations & Site Reliability Engineering)
- Cloud & Distributed Network Services ▲
- Web Development ▲ (frameworks, toolkits, engines, servers)
- System Automation & CLIs ▲, Utilities & Stand-Alone Tools
- ... AI clients via API & libraries (*GenKit*, *LocalAI*, *Ollama*, ...)
- ... IoT & embedded systems (*TinyGo*)
- ... UI (*Fyne*, *GioUI*): GUI (Linux, MacOS, iOS, Android, Windows), WUI (GopherJS, WASM)

Software на Go:

Allegro (eCommerce), **AmneziaWG**, **AKS** [Azure Container Service] @ Microsoft, AresDB @ Uber, Badoo, bilibili (video sharing), Buffalo (web framework), Caddy (web server), **CockroachDB**, Digger (IaC), **Docker**, Drone (CD), **DropBox** (backend), ent @ Meta, Flamingo (web framework), **GenKit** (AI) @ Google, Gin (web framework), **Gitlab Runner**, Go Ethereum, **Google Cloud**, GoLand @ JetBrains, Gorgonia (ML), Gorilla (web toolkit), **Grafana**, gravitational/teleport (access proxy), Hugo (website engine), Hyperledger Fabric (blockchain), InfluxDB, JuiceFS, **Kubernetes**, LangChainGo, LocalAI, **LXD** @ Canonical, **Mattermost** (messaging platform), MinIO (object storage), Monzo (banking app), NATS (messaging), NSQ (messaging), **Ollama** (89%), OpenShift (containerization), Podman, **Prometheus** (monitoring & alerting toolkit), Rend (large scale data caching @ Netflix), SoundCloud, **SourceCraft** (software development platform) @ Yandex, Soundscape (music streaming), **Terraform** (IaC), Timesheets (project management), Traefik (reverse proxy and load balancer), **Twitch** (live-streaming), **TypeScript** @ Microsoft, VITESS @ YouTube, **Zabbix agent2**, ...

Top 60+ Open-source Apps Written with Golang in 2024 ▲

Популярность: рейтинги



TIOBE index ▲ *(since 2009):*

Now: **#8** (Oct 2025) ← **#13** (Nov 2023)

Highest Position (before): **#7** (Apr 2024, Jul 2025)

Lowest Position: **#122** (May 2015)

Language of the Year: 2009, 2016

Cloudflare Radar ▲ API Client Language popularity: **#1** (2024)

JetBrains ▲ Top-paid employees by programming language: **#2** (2024)

GitHub Octoverse ▲ Top 10 fastest growing languages in 2024: **#3**

JetBrains ▲ Language Promise Index: **#4** (2024)

IEEE Spectrum ▲ Top Programming Languages: **#10** (2025)

Crossover ▲ Top 10 In-Demand Programming Languages for 2025: **#10**

ZDnet ▲ The most popular programming languages in 2025: **#10**

StackOverflow ▲ **#12** Most popular techs: language (professionals) (2025)

PYPL ▲: **#14** (Oct 2025)

RedMonk ▲ Programming Language Rankings: **#12** (Jun 2024)

Statista ▲ Most used programming languages among developers (2024): **#12**

GeeksForGeeks ▲ 20 Best Programming Languages to Learn in 2025: **#13**

Is Golang Still Growing?
Go Language Popularity
Trends in 2024 ▲ @
JetBrains

* я не учитывал в индексах позицию HTML/CSS

При критике языка Go упоминаются следующие недостатки:

- Синтаксис слишком простой, мало syntactic sugar.
- Нет полноценного ООП.
- Явная обработка ошибок: смущает разработчиков, кто привык к исключениям (многословность, нет прерывания потока выполнения).
- Ограниченный вывод типов (inference): явное указание типов параметров снижает простоту и выгоды от шаблонного кода.
- Ограничения (constraints) задаются только интерфейсами и могут ограничивать гибкость generics в определённых сценариях работы.
- Синтаксис непривычный: использование [] в типах параметров и в описании ограничений для generics снижает читабельность.
- Нет перегрузки функций (function overloading).
- Нет перегрузки операций (operator overloading) или добавления ключевых слов (keyword extensibility).
- Нет возможности объявить неизменяемость (immutability declarations), кроме const.
- Не хватает значений по умолчанию для параметров функций (default values for arguments) — *сделано намеренно*.
- Использование nil и weak type safety?
- Диспетчер сопрограмм (goroutines scheduler) управляет их выполнением, что может привести к недетерминированному поведению.
- Сборщик мусора иногда вносит недопустимые задержки при выполнении программ.
- Странный шаблон при форматировании даты и времени: "Mon Jan 2 15:04:05 -0700 2006".
- Обескураживающий результат при проверке интерфейсов на nil (true только, если и значение, и тип == nil).
- Рассогласование ссылок при изменении среза в функции (когда меняется ссылка на данные при изменении его размера).
- Нет проверки значений на соответствие перечислению, объявленному через iota.
- В некоторых случаях требуется более низкоуровневое управление распределением памяти, как в Rust.

По-моему, эти претензии предъявляют те, кто не понял, для чего создавался Go, и хотят сделать из него другой язык, ещё один C++ / C# / Java.

Во многих проектах разработчики сочетают применение Go с использованием других новых языков: «Rust vs. Go: Why They're Better Together» ▲.

Мои впечатления от Go



Синтаксис лаконичный и понятный, но с некоторыми непривычными конструкциями.
Логично спроектирован, предсказуем. Исходники хорошо понимаются.
Непривычно после динамического Ruby: все объявления и преобразования надо делать явно.

Очень строгий компилятор: переменная не используется – код компилироваться не будет!
Strong typing и другие строгости важны для надёжности больших программ.
Осознал, что явная работа с ошибками дисциплинирует программиста: о них надо думать постоянно.
Убедился в преимуществах отказа от традиционного ООП в пользу объектного подхода в Go.
Полюбил интерфейсы в Go — основу динамичности и гибкости при разработке.

Довольно низкоуровневый: напоминает Си, но современный и более надёжный, очень мощный.
Очень быстро компилируется. Удобно сразу выполнить: `go run program.go`
Легко скомпилировать исполняемую программу для другого «железа» и ОС.
Действительно очень быстро выполняется: переписал на Go с Python и Ruby, сравнил скорость.

Очень много *стандартных* библиотек – на все случаи жизни.
Легко подключать и обновлять сторонние модули (которых невероятно много).
Хорошая документация на библиотеки (с исполняемыми примерами).
Много сайтов с примерами – изучать легко.
Хорошие инструменты в комплекте — можно разрабатывать без IDE.

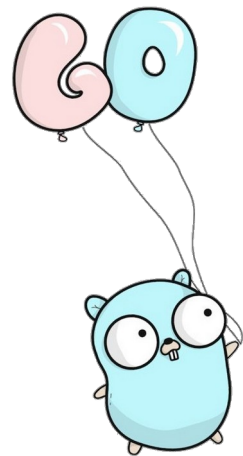
На Си писать сложно и ненадёжно. А на Go пишу с удовольствием!

«Go isn't like C, because it is garbage-collected and has a real run-time, but it is like C in that **you can fit the whole language in your head.**»

Sinclair Target

Чему я научился, изучая Go:

- Из функций, в которых возможна нештатная ситуация, нужно всегда возвращать **error**, который будет о ней сообщать (можно управлять уровнем подробности).
- Надо чистить программу от неиспользуемых переменных и ненужных включений (import).
- Лучше разбивать исходники по пакетам в подкаталогах, которые специализируются на конкретных наборах действий (конфигурация, хранение данных, API, ...).
- Когда пишешь пакет, лучше сначала все имена сделать неимпортируемыми (*names*), и делать их видимыми извне (*Names*) при необходимости.



Go: создатели



Ken Thompson,
США
(«старая инженерная школа»):
разработчик языка C, ОС Unix, Plan 9, Inferno, grep, ed, QED, UTF-8.



Rob Pike, **Канада**
(«следующее поколение», специалист по concurrency):
разработчик window system for Unix; ОС Plan 9, Inferno, UTF-8, sam, асте, языков Sawzall, Limbo, Newsqueak.



Go = C tokens +
Oberon structure
(& strictness)



Robert Griesemer,
Швейцария
(«ученик Никласа Вирта (Pascal, Modula, Oberon), европейская школа»):
разработчик V8 JS engine, Java HotSpot VM, языка Sawzall, a programming language for vector computers, системы Strongtalk.

«Our original goal was not to create a new programming language, it was to create a better way to write programs.»

Rob Pike

«Нашей изначальной целью было не разработать новый язык программирования, а создать лучший способ писать программы.»

Rob Pike

Наверное, это последний язык, разработанный «классиками», которые создали Unix.

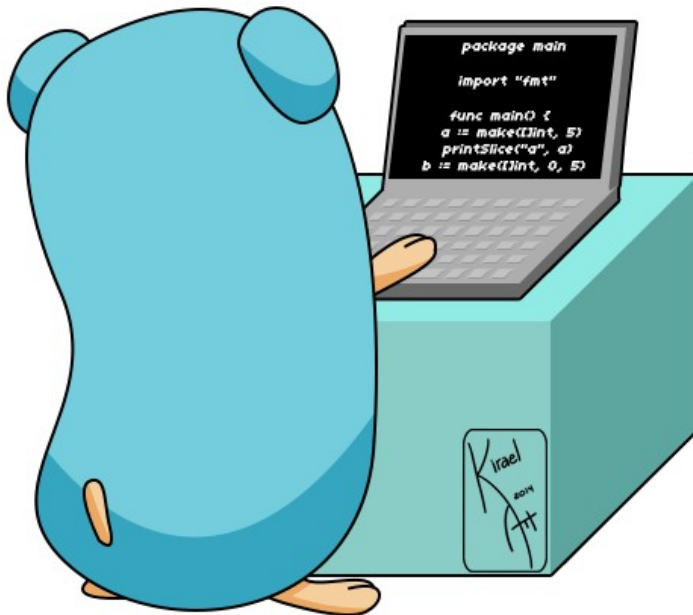
КНИГ МНОГО (лучше читать на английском: свежие версии и без ошибок перевода)



- go.dev/ // Официальный сайт языка
- go.dev/play/ // Go Playground ~ выполнение в браузере
- go.dev/ref/spec // **Спецификация языка (!!!)**
- github.com/golang/go // Исходники
- go.dev/doc/ // Документация
- go.dev/doc/code // How to Write Go Code
- pkg.go.dev/std // стандартная библиотека
- gobyexample.com // Go в примерах
- go.dev/doc/modules/layout // Структура каталогов
- github.com/golang-standards/project-layout // Стандартный макет [большого] Go проекта
- tour.golang.org // Экскурсия по возможностям Go
- golangdocs.com // Примеры конструкций
- appliedgo.net/why-go/ // 15 Reasons I Love Go
- awesome-go // Подборка библиотек и инструментов: для «всего на свете»
- go.dev/doc/effective_go // "Effective Go" бесплатная web-книга
- gopl.io // "The Go Programming Language" by A.A.A.Donovan & B.W.Kernighan
- w3schools.com/go/ @ w3schools // Справочник
- **Самоучитель по Go для начинающих** @ proglib.io // Самоучитель
- Учебник для начинающих @ uproger // Учебник
- **Дорожная карта Go-разработчика** @ proglib.io // План изучения
- lyceum.yandex.ru/go // Яндекс-лицей: Программирование на Go
- start.practicum.yandex/go-basics/ // Яндекс-практикум: Основы Go
- **Книги по Go** @codelibs.ru // Учебники по Go
- tinygo.org // TinyGo: Go on embedded systems & WebAssembly
- scriggo.com // Go embeddable interpreter



Ссылка на презентацию



communicating sequential processes ~ взаимодействие последовательных процессов

concurrency ~ свойство программы, допускающее одновременное выполнение нескольких вычислительных процессов

CSP = communicating sequential processes

gopher ~ программист на Go

goroutine ~ подпрограмма, запущенная для одновременного выполнения, возможно, выполняемая параллельно

multitasking ~ многозадачность

parallelism ~ параллелизм = параллельное выполнение вычислений

process ~ процесс

subprocess ~ подпроцесс

subtask ~ подзадача

task ~ задача

zero value ~