

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
 - — 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

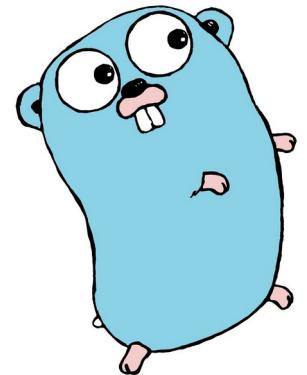


Большое ПО

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 должно 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);
- Go — это язык со статической и строгой типизацией;
- компилятор очень строгий;
- программа не скомпилируется, если есть неиспользуемые переменные или импортированные пакеты;
- минимум «синтаксического сахара», практически всё надо объявлять явно;



Проблемы и решения

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

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



Проблемы и решения

Существующие программы должны изменяться новыми разработчиками.

- ясный простой синтаксис способствует читабельности и хорошему пониманию программ*;
- правила видимости 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*);

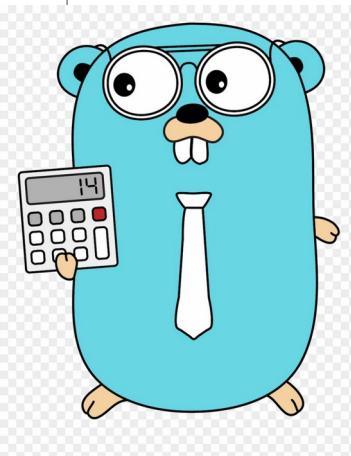


* «Readable means reliable» -- Rob Pike.

Проблемы и решения

Программы должны постоянно развиваться (по мере изменения требований).

- нет необходимости зависеть от жёсткой иерархии классов;
- композиция вместо наследования позволяет программным компонентам эволюционировать независимо друг от друга;
- интерфейсы позволяют прикреплять новые компоненты к уже существующим, а также легко применять действия от старых компонентов в новых;
- функции — это полноценные типы данных, применение которых даёт гибкость при взаимодействии компонентов (*делаем с действиями, что пожелаем*);
- очень богатая стандартная библиотека упрощает добавление новой функциональности;



Проблемы и решения

Программы должны эволюционировать в течение долгого времени.

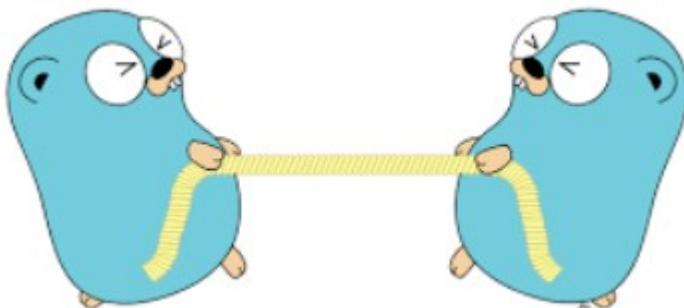
- синтаксис совместим с предыдущими и последующими версиями языка;
- система управления модулями (`go mod`) позволяет обновлять их до новых версий и использовать разные версии параллельно;
- есть инструменты для обнаружения ошибок и уязвимостей в модулях для их обновления (`go vet | fix`);
- обновления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



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;



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.

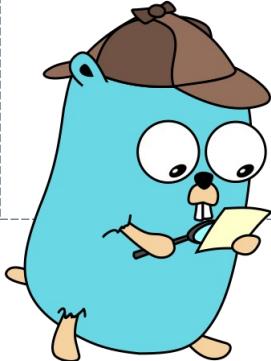
- очень легко выполнить компиляцию исходной программы на новую архитектуру и ОС (для настройки задаются 2 переменные окружения: `GOARCH` и `GOOS`);
- поддерживаются все основные ОС и платформы «железа»;
- есть инструмент для разработки программ, которые будут выполняться на «голом железе» (*bare metal*);
- 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 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 (`go build` | `bug` | `doc` | `fix` | `fmt` | `generate` | `get` | `mod` | `test` | `tool` | `vet` ...);
- есть доступный способ улучшать и добавлять инструменты разработчика;
- сообщество Go расширяет набор средств для автоматизации разработки;
- синтаксис языка предусматривает простоту создания инструментария;
- у системы программирования Go открытые исходники;

