Язык программирования



расскажет Михаил В. Шохирев

Клуб программистов Шадринск 2024-2025

О чём поGОворим



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.

Мно*Go*задачность: 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 многопоточное выполнение (в виде "родных" исполняемых файлов), легко осваиваемый, с многочисленными надёжными *стандартными* библиотеками, удобный для сопровождения.

Проектировщики:

Robert Griesemer, Rob Pike, Ken Thompson — в течение 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: <u>система программирования</u> для разработки больших надёжных высоконагруженных быстро работающих серверных программных комплексов с распараллеливанием выполнения, которые будут развиваться в течение длительного времени большой командой разработчиков.

Ha 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 С++. Кроме того, они хотели сделать язык с простым синтаксисом, но отвечающий современным требованиям к разработке программ.

Go: создатели





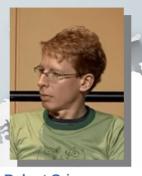
Ken Thompson, США
(«старая
инженерная
школа»): разработчик
языка С, ОС Unix, Plan 9, Inferno, grep, ed, QED, UTF-8.



Rob Pike, Канада («следующее поколение», специалист по concurrency): разработчик window system for Unix; OC Plan 9, Inferno, UTF-8, sam, acme, 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, а programming language for vector computers, системы Strongtalk.



Rob Pike

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



Go: как достигнуты цели создания языка



Разработчики хотели не просто создать новый язык, но разработать лучшую <u>технологию</u> разработки программ (большой командой разработчиков в течение длительного времени):

- язык спроектирован для надёжного программирования больших программных комплексов;
- 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 компилировать для разных ОС и архитектур одни и те же исходники;
- интерфейсы с неявным соответствием: позволят расширять готовые системы;
- композиция вместо наследования: обеспечит независимое развитие компонентов;
- легковесные goroutine-ы: структурируют программу для параллельного выполнения;
- 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.

Хронология и совместимость



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.
2020-02-25	go1.14: Go modules.
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: math/rand/v2 package; PGO (Profile-guided Optimization) in compiler.
2024 -08-13	go1. 23 : range over function types; <i>iter, unique, struct</i> s 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.х.
Поэтому многие крупные компании выждав время убедились в долговременной поддержке язы

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

Установка



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.

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@1.24.3 # или go get go@latest

The Go **Playground** ~ интерактивное выполнение программ в браузере: https://go.dev/play/

Пример с приветом



```
package main
                                  // все программы принадлежат к своему пакету
import (
                                  // подключить...
  "fmt"
                                  // ... пакет форматированного вывода
  "0s"
                                  // ... и взаимодействия с ОС
const world = "世界"
                                  // для исходного кода и литералов: только UTF-8
func main() {
                                  // c 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
                                  // имена с заглавной буквы доступны вне пакета
    s = os.Args[1]
  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 helloWorld.exe helloWorld.go
```

Каталоги и пути



```
$ echo $GOROOT
                                                                    ~/go/
/usr/local/go
$ echo $GOPATH
                                                                         -src/
~/go
                                                                            -/sample/
$ cd $GOPATH/src
                                                                                     -main.go
                                                                                     -main
                                                                                    -/module/
$ mkdir sample && mkdir sample/module
$ cd sample/module
# 1. Напишите program.go, которая будет использоваться в main.go.
                                                                                    go 1.25.1
$ cd $GOPATH/src/sample
# 2. Напишите main.go, которая делает import "sample/module"
# 3. Объявите модуль sample B go.mod
                                                              // main.go
$ go mod init sample
                                                                            package module
                                              package main
$ go run main.go
                                              import "sample/module"
                                                                            type Type struct {
                                              func main() {
$ go build main.go
                                                 object := module.Type{}
$ ./main
                                                 object.Method()
```

```
-go.mod(3)
        ∟program.go
```

// go.mod module sample

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

Синтаксис: особенности

iota // перечисление (enumerator) именованных целых значений.



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. Het 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().
inteface описывает тип с набором методов, другие типы могут неявно соответствовать интерфейсу, реализуя этот набор.
; служит переводом строки (line feed) — автоматически вставляется компилятором, где необходимо.
 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.
qo f() // запустить любую функцию как goroutine.
Kaнaлы: 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.
```

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

Пунктуация



```
import ( "fmt" ); const ( answer = 42 ); var ( five = 42 )
() список: импортов, констант, параметров,
                                                 func f(x float64) float64 { return 0.0 }
  возвращаемых значений, ...
                                                 array [size]int; slice []string
[] размер массива, показатель среза
                                                 array[index]; slice[index]; value = map[key]
  элемент массива, среза, словаря
                                                 func f[T any](a []T) T { return a[0] }; f[int](someSlice))
[] тип параметра в generics
                                                 type struct Point { x, y int32 }
{} блок определения
{} блок начальных значений
                                                 ipAddress = [4]int{127, 0, 0, 1}
{} блок кода
                                                 func answer() int { return 42 }
                                                 gender := [2]string{ 0: "Female", 1: "Male" }
: отделяет индекс или ключ от значения
                                                  language := map[stringlint { "Go": 2007 }
                                                  label:
: ставится после метки
                                                 shadrinsk := [...] float32 { 56.05, 63.38 }
... размер массива вычисляется по значениям
... список параметров переменной длины
                                                 func sum(numbers ...int) (sum int) { /* range numbers */ }
... список аргументов переменной длины
                                                 integers := []int\{1,2,3,4,5\}; sum(integers...)
; разделитель выражений в for и if
                                                 for i := 0; i < n; i++ \{ if y := f(i); y > 0 \{ println(y) \} \}
; перевод строки (разделитель утверждений)
                                                 version := 1.0; released := 2012; fmt.Println(version)
:= объявление и присваивание (в функции)
                                                 site := "https://go.dev/"
                                                 place = findLocation(latitude, longitude)
, разделитель в списке
. разделитель объекта и метода
                                                 result = object.method()
                                                 channel <- value; value = <-channel</pre>
<- запись в канал и чтение из канала
```

Управление выполнением: ветвление



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

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

```
switch выражение {
    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()
}
```

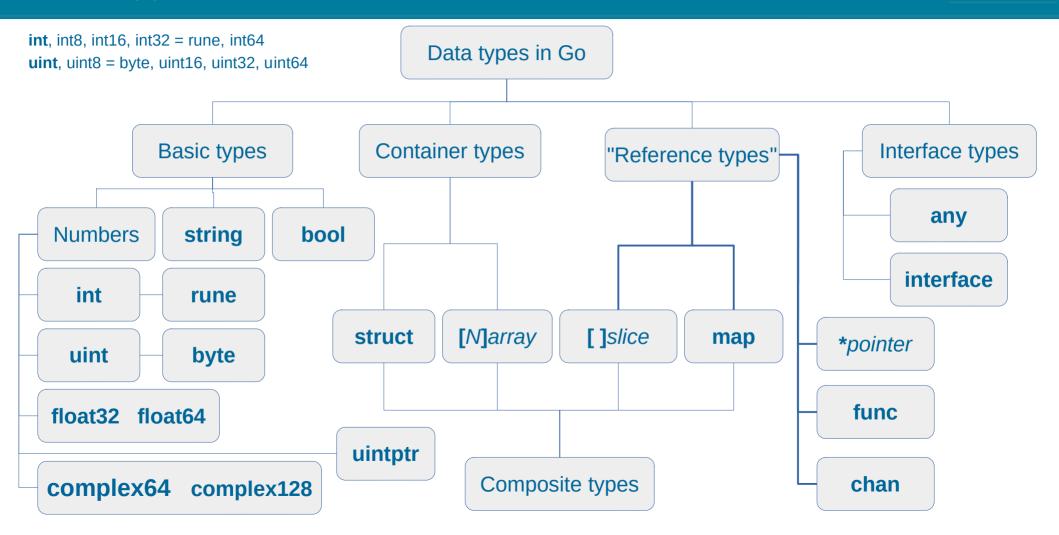
Управление выполнением: циклы



```
// итерационный: (i := 0; i < n; i++)
                                              1// перебор целых чисел от 0 до < число
                                               for значение := range число {
for инициализация; условие; изменение {
    обработка (данных)
                                                   обработка (данных)
// == while
                                               // перебор array или slice
for условие {
                                               for индекс, элемент := range коллекция {
    обработка (данных)
                                                    обработка (данных)
// бесконечный цикл
                                               // перебор хэша
                                               for ключ, значение := range map {
метка:
                                                   обработка (данных)
for {
    обработка(данных)
    if условие { continue }
    if условие { break метка }
                                               // получение из channel
                                               for значение := range канал {
                                                    обработка (данных)
 «One for to rule them all.»
```

Типы данных





Константы: const



```
Безтиповые константы (untyped constants): // математически точные, не требуются указания типа (-42LL, 7UL, etc.)
    const (
         e = 2.71828182845904523536028747135266249775724709369995957496696763
         \pi = 3.14159265358979323846264338327950288419716939937510582097494459
        \pi 2 = \pi * \pi
    var pi2 float32 = \pi2 // 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 = ' 基'
                                              // 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
                                     // 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 (
      int // 0
G, o rune // 0, 0
s string // ""
tube char at :
       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)
                // тип выводится из присваиваемого значения
   j := 25
   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
```

Типы данных: struct



Структура (struct) — набор разнотипных полей

```
// объявление типа Structure1
   type User struct {
       id int
                                         // с полями
       name, password string
                                         // разных типов
   u := User {
                                         // объявление переменной и
                                         // инициализация полей значениями
       name: "Ken Thompson",
                                         // по именам (не всех) полей
       id: 42,
   var u2 User
                                         // объявление переменной
   u2 = u
                                         // присваивание значения
// 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
```

Ссылочные типы: reference types

var *ch* **chan** *Type*



```
pointer ~ указатель:
   var v BaseType // 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
                       // значение переменной типа BaseType по ссылке на v
   c = *p
slice ~ динамический массив (значений типа Type): может изменять свой размер
    s := []Type{} // пустой слайс
мар ~ хэш | ассоциативный массив | словарь | отображение:
   m := map[KeyType]ValueType{ key: value }
function ~ функция:
   func f(parameter Type) returnValueType { /* код */ }
channel ~ канал:
```

Контейнерные типы: container types



```
[pasmep] 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 }
[]Type // срез (slice) — динамический массив:
   primes := []int{2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23}
   messages := make([]string, 0, 1024)
   messages = append(messages, "OK")
map[KeyType]ValueType // хэш = ассоциативный массив = словарь:
    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
```

Функции: func



```
// 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 s }
    arguments := []User{user1, user2, user3}
    result1 = saveAll(arguments...)
    result2 = saveAll(user4, user5, user6)
  в функции передаются копии значений аргументов
```

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 } // coorbetctbyet tuny 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, 21, func(x, y int) int { return x*y } )
// определение и вызов анонимной функции
    func() { println("lambda") }() // lambda типа func()
```

Mетоды: func (t T) f()



```
К любому типу данных можно присоединить поведение с помощью методов:
func (object Type) method(parameters) valueType { /* body */ }
   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{"Pink Floyd", "Dark Side of the Moon", 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: "Hota 203-1 ctepeo"}
   recorder.play(a)
```

Объектное программирование: type struct + func



```
// Нет классов, но можно описывать типы объектов на основе struct:
package user
                                                               «Object- but not type-oriented»
type User struct {
                                                                             D.Griesmer
    login, email string
// 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"
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())
```

Интерфейсные типы: interface types



```
interface - это абстрактный тип данных для описания поведения: описывает
набор функций (set of method signatures):
    type Messenger interface { // Basic interface
        Send(user, message string) error
        Receive() string, error
    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
// 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 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
```

Интерфейсы: embedding



```
// Интерфейс также может включать в себя (embed) другие интерфейсы:
   type Reader interface { Read(b []byte) (int, error) }
   type Writer interface { Write([]byte) (int, error) }
   type File interface{
       Reader
                              // embedded interfaces
       Writer
       Seeker
       ReaderAt
       WriterAt
       Closer
// Конкретный тип может соответствовать (satisfy) нескольким интерфейсам
   type Telegram struct { /* ... */ }
   func (t Telegram) Read(b []byte) (int, error) { /* ... */ }
                             // пустой интерфейс
// any == interface{}
   type AnyTypeSatisfyMe interface{} // ему соответствует объект любого типа
```

Интерфейсы: пример



```
type Flyer interface { fly() string } // 1-й интерфейс с методом
// все типы, которые реализуют метод fly(), будут соответствовать типу Flyer
                                               // пользовательский тип Bird
type Bird struct { Name string }
func (b Bird)fly() string {
                                               // соответствует интерфейсу Flyer
   return "flying..."
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())
```

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!") // пустой результат и ошибка
    return a[0], err // 1-й элемент и nil (ошибки нет)
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 // последнийй элемент и nil
    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))
```

Пакеты: package



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()**.

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

Модули



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 c именем модуля go mod init path/to/module/moduleName

Например:

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.

Мно G озадачность: concurrency



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

• parallelism ~ параллелизм = параллельное выполнение множества процессов

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

"Parallelism is the simultaneous execution of multiple things." $-Rob\ Pike$

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

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

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

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

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

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

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

Мно*G*озадачность: средства



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

Для управления многозадачностью в язык встроено несколько механизмов:

```
• Сопрограммы (goroutines) для распаралелливания выполнения:

go f() // запустить любую функцию как процесс
```

```
• Kaнaлы (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 череез каналы:

```
select {// ожидать, когда что-то появится в канале #1case v2 := <-ch2:</td>// ждать и получить значение из канала #2case ch3 <- v3:</td>// отправить в канал #3default:// обработать другое событие
```

МноGозадачность: goroutines



Coпрограммы (goroutines) — это легковесные потоки, которые выполняюся одновременно и управляются главным потоком (main go thread).

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

Мно*G*озадачность: каналы



```
// объявить переменную для канал обмена данными указанного типа
   var channel chan T
// создать канал
   channel = make(chan T, pasmepEy\phiepa)
// 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 параллельно
   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) {</pre>
                                 ch <-s
```

Инструменты: go command



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

```
оформить отчёт об ошибке (bug report)
buq
build
            собрать исполняемую программу со всеми зависимостями
            удалить объектные файлы и почистить файлы в кэше
clean
doc
            показать документацию на пакет
env
            вывести информацию о переменных окружения для Go
fix
            обновить пакеты с изменениями в АРІ
fmt
            переформатировать исходники к стандартному виду
            сгенерировать файлы Go по указаниям в исходниках
generate
get
            скачать и установить пакеты, импортированные в этом модуле
install
            скомпилировать и установить пакеты и зависимости
list
            вывести список пакетов или модулей
            подкоманды для обслуживания файла go.mod
mod
            подкоманды для обслуживания workspace
work
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
            сделать отчёт о потенциально ошибочных конструкциях в пакетах
vet
```

Инструменты: go tool



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

```
addr2line читает адреса и выводит имена функций & место в исходнике (file:line)
          ассемблирует х.до в х.о, чтобы объединить с другими объектами в архив пакета
asm
buildid
          выводит или перезаписывает (c -w) build ID в указанном файле
          преобразует исходные Go файлы в несколько исходных Go и C файлов
cgo
compile
          компилирует файлы пакета в один объектный файл
covdata
          генерирует отчёты из выходных файлов coverage testing (2-го поколения)
          анализирует данные покрытия сгнерированные 'qo test -coverprofile=cover.out'
cover
doc
          == qo doc
fix
          находит программы со старыми АРІ и исправляет их для использования новых АРІ
          объединяет главный объектный файл и зависимости в исполняемый двоичный файл
link
          выводит список символов из объектного / исполняемого файла или архива
nm
objdump
          дизассемблирует исполняемые файлы
pack
          простая версия традиционной Unix-команды ar 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 go test в машинно-читаемый поток JSON
trace
          средство просмотра файлов трассировки, сгнерированных go test -trace
          изучает исходники на Go и делает отчёт о подозрительных конструкциях
vet
```

Инструменты: IDEs



- ▲ 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)
- **jEdit** (open-source, cross-platform text editor: Java)
- **Geany** (free cross-platform programmer's text editor)
- 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, ...

Распространение



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

Alibaba, Amazon, American Express, **Apple**, Armut ($C\# \to Go$), **Baidu**, BBC, bitly, ByteDance (TikTok/Douyin), Canonical, Capital One, CERN, **Cloudflare**, Cockroach Labs, Curve, DataDog, Dailymotion, **Docker**, DropBox (*Python* \to *Go*), GitHub, **Google**, gov.uk, Heroku, Huawei, **IBM**, InfluxDB, Intel, K8s, Kubernetes, **Meta**, **Microsoft**, Monzo Bank, **Mozilla** (*Rust* & *Go*), Netflix (*Java* \to *Go*), New York Times, **Oracle**, PayPal, Pinterest, Qiniu, **Reddit**, RedHat, Riot Games, Slack, Salesforce (*Python*, $C \to Go$), SendGrid, Stream (*Python* \to *Go*), SoundCloud, Terraform, The Economist, The New York Times, **Twitch**, Uber, Walmart, YouTube, **X** / **Twitter**, *MHO2UX* ∂*py2ux op2ahu3aquяx u* π*poekmax open-source*.

В России (всеми крупными компаниями):

Яндекс, ЦУМ, УГМК-Телеком, Точка, Т-Банк, Совкомбанк Технологии, Ситимобил, СберТех, Ростелеком, Онлайн-кинотеатр Иви, МТС+МWS, МойОфис, Магнит. Тесh, Лаборатория Касперского, Купер, ИТ-Холдинг Т1, ИнГосСтрах Банк, Домклик, Группа Астра, ГНИВЦ, АйТи Инновация, YADRO, X5 Digital, Wildberries, VK, 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...

Применение



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
- ... multi-platform GUI apps (fyne.io)
- ... Al clients via API & libraries (TensorFlow in Go, etc.)
- … IoT & embedded systems (TinyGo)

Software на Go:

Allegro (eCommerce), AmneziaWG, AKS [Azure Container Service] @ Microsoft, AresDB @ Uber, bilibili (online video sharing), Buffalo (web framework), Caddy (web server), CockroachDB, Digger (IaC), Docker, Drone (CD), DropBox (backend), ent @ Meta, GenKit (AI) @ Google, Flamingo (web framework), Gin (web framework), Gitlab Runner, Google Cloud, Gorgonia (ML), Gorilla (web toolkit), Grafana, Hugo (website engine), InfluxDB, JuiceFS, Kubernetes, LangChainGo, LocalAI, LXD @ Canonical, Mattermost (messaging platform), Monzo (banking app), Ollama (89%), PayPaI, Prometheus (monitoring & alerting toolkit), Rend (large scale data caching @ Netflix), SoundCloud, Soundscape (music streaming server), Terraform (IaC), Timesheets (project management), Twitch (live-streaming), VITESS @ YouTube, Zabbix agent2, ...

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

Популярность: рейтинги



```
TIOBE index ▲ (since 2009):
                                                                       Is Golang Still Growing?
Go Language Popularity
Trends in 2024
    Now: #8 (Aug 2025) ← #13 (Nov 2023)
    Highest Position (before): #7 (Apr 2024)
                                                                       @ JetBrains
    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: #8 (2024)
Crossover ▲ Top 10 In-Demand Programming Languages for 2025: #10
ZDnet ▲ The most popular programming languages in 2025: #10
StackOverflow 411 Most popular techs: language (professionals) (2024)
PYPL ▲: #12 (May 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
```

Go: критика



При критике языка Go упоминаются следующие недостатки:

- Синтаксис слишком простой, мало syntactic sugar.
- Синтаксис непривычный: использование [] в типах параметров и в описании ограничений для generics снижает читабельность.
- Нет полноценного ООП.
- 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.
- Явная обработка ошибок: смущает разработчиков, кто привык к исключениям (многословность, нет прерывания потока выполнения).
- 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).
- 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".
- 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.

Во многих проектах разработники сочетают применение Go c использованием других новых языков: Rust vs. Go: Why They're Better Together \blacktriangle .

Мои впечатления от Go



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

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

Довольно низкоуровневый: напоминает Си, но современный и более надёжный. 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. Хорошая документация на библиотеки (с исполняемыми примерами). Много сайтов с примерами — изучать легко. Хорошие инструменты в комплекте — можно писать без IDE.

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

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





Ссылки 🛦



```
// Официальный сайт языка
  qo.dev/
  qo.dev/play/
                                                // Go Playground ~ выполнение в браузере
  go.dev/ref/spec
                                                // Спецификация языка (!!!)
  github.com/golang/go
                                                // Исходники
  qo.dev/doc/
                                                // Документация
  qo.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
                                                // Подборка библиотек и инструментов: для всего
  awesome-go
                                                // "Effecive Go" бесплатная web-книга
  go.dev/doc/effective go
                           // "The Go Programming Language" by A.A.A.Donovan & B.W.Kernighan
  qopl.io

    w3schools.com/qo/

                                   @ w3schools // Справочник
  Самоучитель по Go для начинающих @ proglib.io // Самоучитель
                                   @ proglib.io // План изучения
  Дорожная карта Go-разработчика
 lyceum.yandex.ru/go
                                                // Яндекс-лицей: Программирование на Go
 start.practicum.yandex/go-basics/
                                                // Яндекс-практикум: Основы Go
                                   @codelibs.ru // Учебники по Go
  Книги по Со
 tinygo.org
                                                // TinyGo: Go on embedded systems & WebAssembly
```

Готов ответить на вопросы





???



Словарик

task ~ задача



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, возможно, выполняемая параллельно multitasking ~ многозадачность parallelism ~ параллелизм = параллельное выполнение вычислений process ~ процесс subprocess ~ подпроцесс subtask ~ подзадача