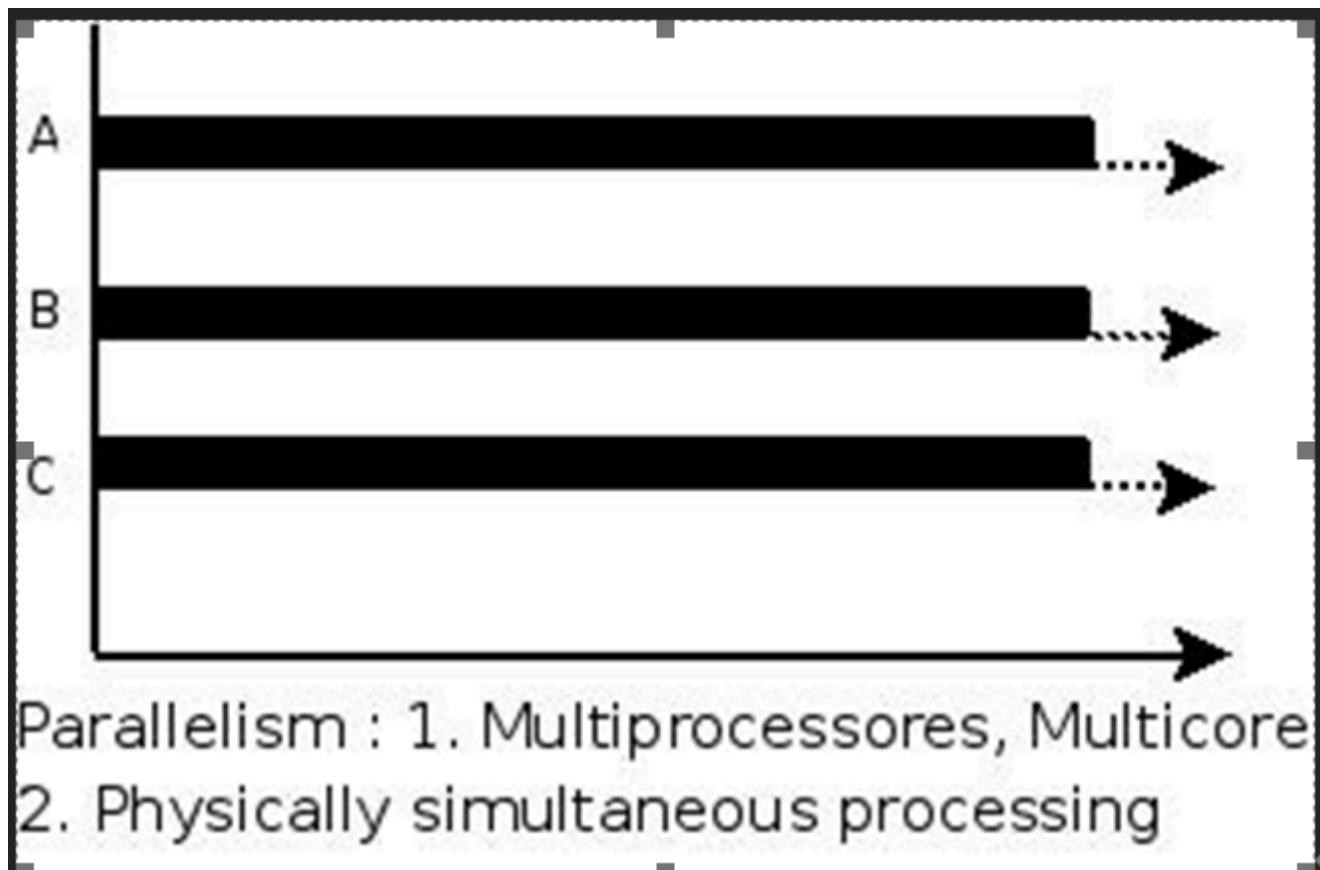


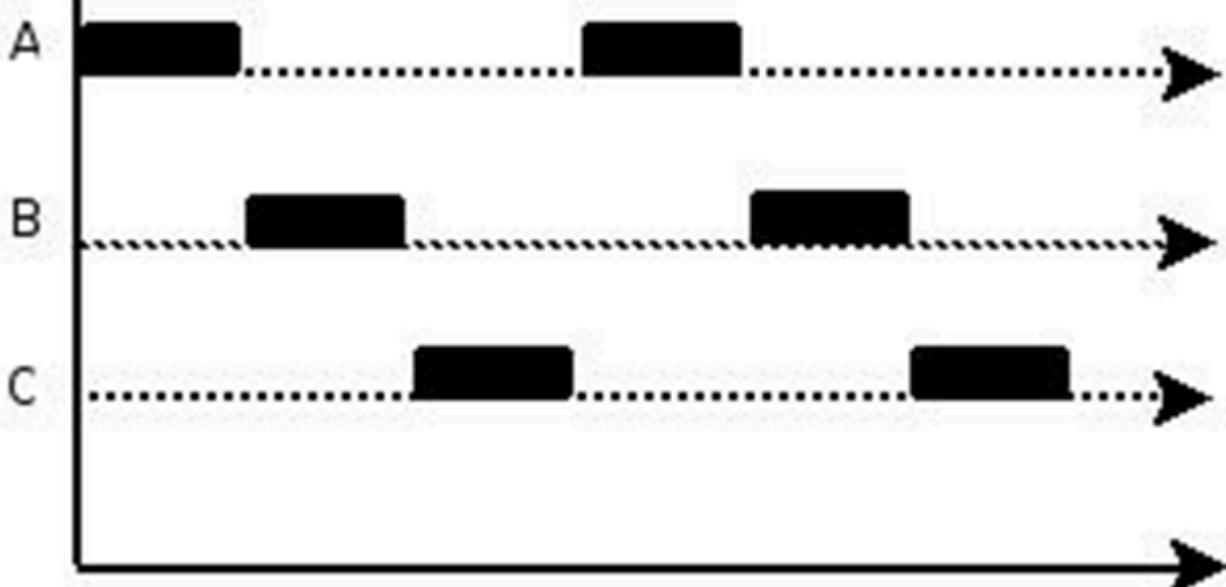
概述

并行和并发

并行(parallel): 指在同一时刻，有多条指令在多个处理器上同时执行。



并发(concurrency): 指在同一时刻只能有一条指令执行，但多个进程指令被快速的轮换执行，使得在宏观上具有多个进程同时执行的效果，但在微观上并不是同时执行的，只是把时间分成若干段，使多个进程快速交替的执行。



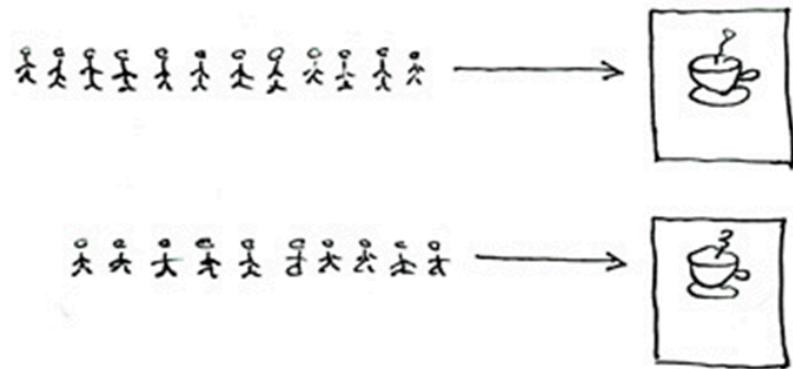
Concurrency : 1. Single Processor
2. logically simultaneous processing

- 并行是两个队列同时使用两台咖啡机
- 并发是两个队列交替使用一台咖啡机

Concurrent = Two Queues One Coffee Machine



Parallel = Two Queues Two Coffee Machines



Go语言并发优势

有人把Go比作21世纪的C语言，第一是因为Go语言设计简单，第二，21世纪最重要的就是并行程序设计，而Go从语言层面就支持了并行。同时，并发程序的内存管理有时候是非常复杂的，而Go语言提供了自动垃圾回收机制。

Go语言为并发编程而内置的上层API基于CSP(communicating sequential processes, 顺序通信进程)模型。这就意味着显式锁都是可以避免的，因为Go语言通过相册安全的通道发送和接受数据以实现同步，这大大地简化了并发程序的编写。

一般情况下，一个普通的桌面计算机跑十几二十个线程就有点负载过大了，但是同样这台机器却可以轻松地让成百上千甚至过万个goroutine进行资源竞争。

goroutine

goroutine是什么

goroutine是Go并行设计的核心。goroutine说到底其实就是协程，但是它比线程更小，十几个goroutine可能体现在底层就是五六个线程，Go语言内部帮你实现了这些goroutine之间的内存共享。执行goroutine只需极少的栈内存(大概是4~5KB)，当然会根据相应的数据伸缩。也正因为如此，可同时运行成千上万个并发任务。goroutine比thread更易用、更高效、更轻便。

创建goroutine

只需在函数调用语句前添加 go 关键字，就可创建并发执行单元。开发人员无需了解任何执行细节，调度器会自动将其安排到合适的系统线程上执行。

在并发编程里，我们通常想讲一个过程切分成几块，然后让每个goroutine各自负责一块工作。当一个程序启动时，其主函数即在一个单独的goroutine中运行，我们叫它main goroutine。新的goroutine会用go语句来创建。

示例代码：

```
package main

import (
    "fmt"
    "time"
)

func newTask() {
    i := 0
    for {
        i++
        fmt.Printf("new goroutine: i = %d\n", i)
        time.Sleep(1 * time.Second) //延时1s
    }
}

func main() {
    //创建一个 goroutine，启动另外一个任务
    go newTask()

    i := 0
    //main goroutine 循环打印
```

```

for {
    i++
    fmt.Printf("main goroutine: i = %d\n", i)
    time.Sleep(1 * time.Second) //延时1s
}

```

运行结果：

The screenshot shows a Visual Studio Code interface with a dark theme. On the left is the Explorer sidebar showing a file tree for a 'golang_demo' project. The 'create_goroutine.go' file is selected. The main editor area contains the Go code for creating and running goroutines. The terminal at the bottom shows the execution of the program, with multiple goroutines printing their 'i' values sequentially.

```

func newTask() {
    i := 0
    for {
        i++
        fmt.Printf("new goroutine: i = %d\n", i)
        time.Sleep(1 * time.Second) //延时1s
    }
}

func main() {
    //创建一个 goroutine, 启动另外一个任务
    go newTask()

    i := 0
    //main goroutine 循环打印
    for {
        i++
        fmt.Printf("main goroutine: i = %d\n", i)
        time.Sleep(1 * time.Second) //延时1s
    }
}

```

TERMINAL OUTPUT:

```

main goroutine: i = 26
new goroutine: i = 26
new goroutine: i = 27
main goroutine: i = 27
main goroutine: i = 28
new goroutine: i = 28
new goroutine: i = 29
main goroutine: i = 29
main goroutine: i = 30
new goroutine: i = 30
new goroutine: i = 31
main goroutine: i = 31
main goroutine: i = 32
new goroutine: i = 32
exit status 0xc000013a

```

主goroutine先退出

主goroutine退出后，其它的工作goroutine也会自动退出：

```
func newTask() {
    i := 0
    for {
        i++
        fmt.Printf("new goroutine: i = %d\n", i)
        time.Sleep(1 * time.Second) //延时1s
    }
}

func main() {
    //创建一个 goroutine，启动另外一个任务
    go newTask()

    fmt.Println("main goroutine exit")
}
```

程序运行结果：

```
main goroutine exit
成功：进程退出代码 0.
```

runtime包

Gosched

`runtime.Gosched()` 用于让出CPU时间片，让出当前goroutine的执行权限，调度器安排其他等待的任务运行，并在下次某个时候从该位置恢复执行。

这就像跑接力赛，A跑了一会碰到代码`runtime.Gosched()` 就把接力棒交给B了，A歇着了，B继续跑。

示例代码：

```
func main() {
    //创建一个goroutine
    go func(s string) {
        for i := 0; i < 2; i++ {
            fmt.Println(s)
        }
    }("world")

    for i := 0; i < 2; i++ {
        runtime.Gosched() //import "runtime"
        /*

```

屏蔽`runtime.Gosched()`运行结果如下：

```
hello
hello
```

没有`runtime.Gosched()`运行结果如下：

```
world
world
hello
hello
```

```

    */
    fmt.Println("hello")
}

}

```

Goexit

调用 `runtime.Goexit()` 将立即终止当前 goroutine 执行，调度器确保所有已注册 defer 延迟调用被执行。

示例代码：

```

func main() {
    go func() {
        defer fmt.Println("A.defer")

        func() {
            defer fmt.Println("B.defer")
            runtime.Goexit() // 终止当前 goroutine,
        }()
    }

    fmt.Println("A") // 不会执行
}() // 别忘了()

// 死循环，目的不让主goroutine结束
for {
}

```

}

程序运行结果：

```

3 import (
4     "fmt"
5     "runtime"
6 )
7
8 func main() {
9     go func() {
10         defer fmt.Println("A.defer")
11
12         func() {
13             defer fmt.Println("B.defer")
14             runtime.Goexit() // 终止当前 goroutine, import "runtime"
15             fmt.Println("B")
16         }()
17
18         fmt.Println("A") // 不会执行
19     }()
20
21     //死循环, 目的不让主goroutine结束
22     for {
23
24
25
26
27
28
29
2

```

PROBLEMS 71 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL SPELL CHECKER PORTS

```

world
world
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> go run .\concurrency\Gosched.go
world
world
hello
hello
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> ^C
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> go run .\concurrency\Goexit.go
B.defer
A.defer
exit status 0xc000013a
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> go run .\concurrency\Goexit.go
B.defer
A.defer
exit status 0xc000013a
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> []

```

GOMAXPROCS

调用 `runtime.GOMAXPROCS()` 用来设置可以并行计算的CPU核数的最大值，并返回之前的值。

示例代码：

```

func main() {
    //n := runtime.GOMAXPROCS(1) //打印结果:
111111111111111111110000000000000000000011111...
    n := runtime.GOMAXPROCS(2)      //打印结果:
010101010101010101100110010101101001010010100110...
    fmt.Printf("n = %d\n", n)

    for {
        go fmt.Println(0)
        fmt.Println(1)
    }
}

```

在第一次执行(runtime.GOMAXPROCS(1))时，最多同时只能有一个goroutine被执行。所以

会打印很多1。过了一段时间后，GO调度器会将其置为休眠，并唤醒另一个goroutine，这时候就开始打印很多0了，在打印的时候，goroutine是被调度到操作系统线程上的。

在第二次执行(runtime.GOMAXPROCS(2))时，我们使用了两个CPU，所以两个goroutine可以一起被执行，以同样的频率交替打印0和1。

channel

goroutine运行在相同的地址空间，因此访问共享内存必须做好同步。goroutine奉行通过通信来共享内存，而不是共享内存来通信。

引用类型 channel 是 CSP 模式的具体实现，用于多个 goroutine 通讯。其内部实现了同步，确保并发安全。

channel类型

和map类似，channel也是一个对应make创建的底层数据结构的引用。

当我们复制一个channel或用于函数参数传递时，我们只是拷贝了一个channel引用，因此调用者和被调用者将引用同一个channel对象。和其他的引用类型一样，channel的零值也是nil。

定义一个channel时，也需要定义发送到channel的值的类型。channel可以使用内置的make()函数来创建：

```
make(chan Type) //等价于make(chan Type, 0)
make(chan Type, capacity)
```

当 capacity= 0 时，channel 是无缓冲阻塞读写的，当 capacity> 0 时，channel 有缓冲、是非阻塞的，直到写满 capacity 个元素才阻塞写入。

channel通过操作符<-来接收和发送数据，发送和接收数据语法：

```
channel <- value          //发送value到channel
<-channel                //接收并将其丢弃
x := <-channel            //从channel中接收数据，并赋
                           值给x
x, ok := <-channel        //功能同上，同时检查通道是否
```

已关闭或者是否为空

默认情况下，channel接收和发送数据都是阻塞的，除非另一端已经准备好，这样就使得goroutine同步变的更加的简单，而不需要显式的lock。

示例代码：

```
func main() {
    c := make(chan int)

    go func() {
        defer fmt.Println("子协程结束")

        fmt.Println("子协程正在运行.....")

        c <- 666 //666发送到c
    }()

    num := <-c //从c中接收数据，并赋值给num

    fmt.Println("num = ", num)
    fmt.Println("main协程结束")
}
```

程序运行结果：

The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the following details:

- Code Editor:** The main window displays a Go file named `chan.go`. The code defines a channel `c` and a goroutine `func func()` that prints "子协程正在运行....." and sends the value `666` to the channel. The `main` function receives the value from the channel and prints it.
- Terminal:** The terminal pane shows the command `go run .\concurrency\chan.go` being run, which outputs the following:


```

num = 666
main协程结束
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> go run .\concurrency\chan.go
● 子协程正在运行.....
子协程结束
chan = 0xc000012150
num = 666
main协程结束
● PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> go run .\concurrency\chan.go
子协程正在运行.....
子协程结束
num = 666
○ main协程结束
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test>
      
```
- Output:** The output pane shows the same log as the terminal, indicating the execution of the program and the interaction between the main goroutine and the child goroutine.

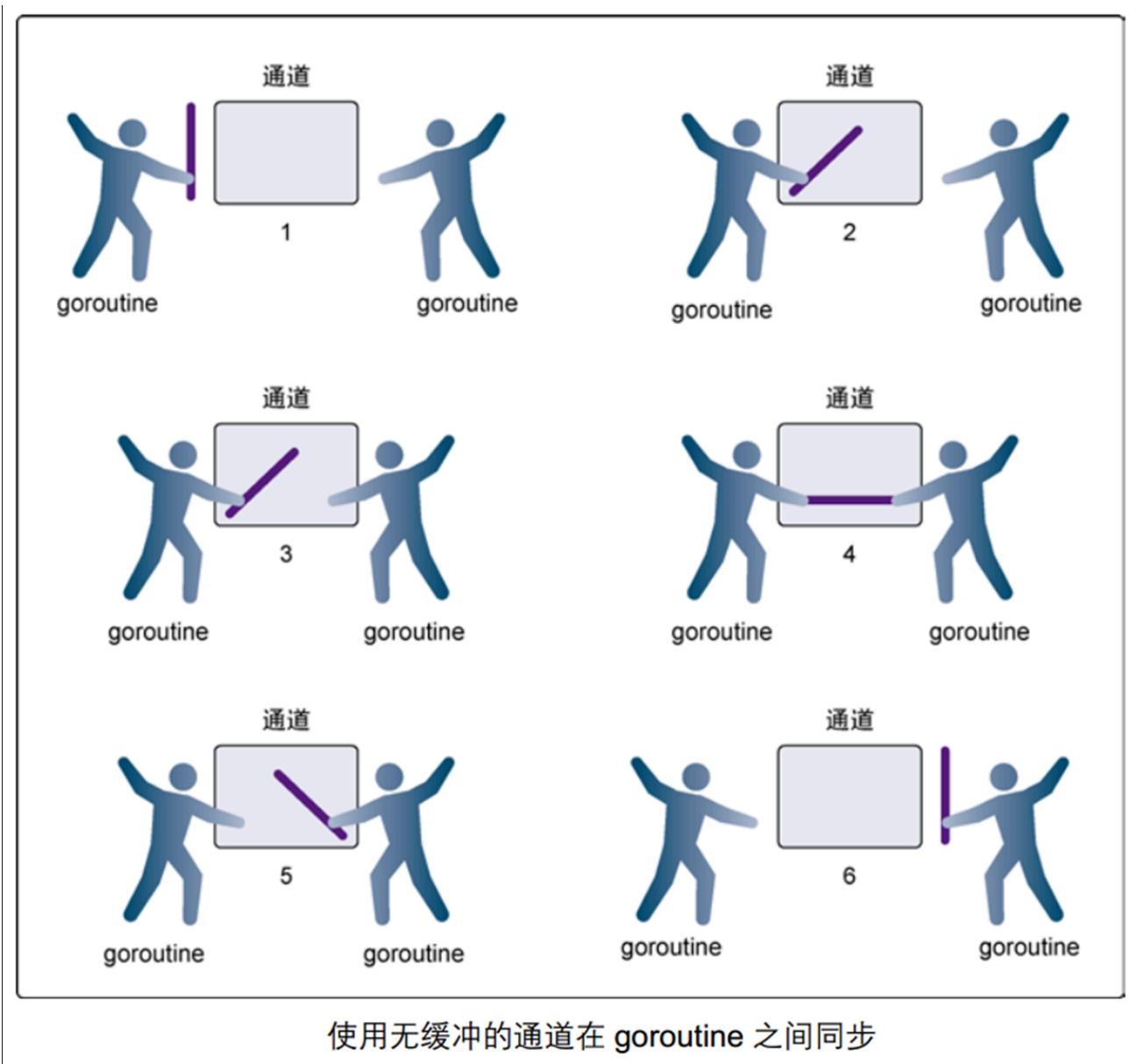
无缓冲的channel

无缓冲的通道（unbuffered channel）是指在接收前没有能力保存任何值的通道。

这种类型的通道要求发送 goroutine 和接收 goroutine 同时准备好，才能完成发送和接收操作。如果两个goroutine没有同时准备好，通道会导致先执行发送或接收操作的 goroutine 阻塞等待。

这种对通道进行发送和接收的交互行为本身就是同步的。其中任意一个操作都无法离开另一个操作单独存在。

下图展示两个 goroutine 如何利用无缓冲的通道来共享一个值：



- 在第 1 步，两个 goroutine 都到达通道，但哪个都没有开始执行发送或者接收。
- 在第 2 步，左侧的 goroutine 将它的手伸进了通道，这模拟了向通道发送数据的行为。这时，这个 goroutine 会在通道中被锁住，直到交换完成。

- 在第 3 步，右侧的 goroutine 将它的手放入通道，这模拟了从通道里接收数据。这个 goroutine 一样也会在通道中被锁住，直到交换完成。
- 在第 4 步和第 5 步，进行交换，并最终，在第 6 步，两个 goroutine 都将它们的手从通道里拿出来，这模拟了被锁住的 goroutine 得到释放。两个 goroutine 现在都可以去做别的事情了。

无缓冲的channel创建格式：

```
make(chan Type) //等价于make(chan Type, 0)
```

如果没有指定缓冲区容量，那么该通道就是同步的，因此会阻塞到发送者准备好发送和接收者准备好接收。

示例代码：

```
func main() {
    c := make(chan int, 0) //无缓冲的通道

    //内置函数 len 返回未被读取的缓冲元素数量， cap 返回
    //缓冲区大小
    fmt.Printf("len(c)=%d, cap(c)=%d\n", len(c),
               cap(c))

    go func() {
        defer fmt.Println("子协程结束")

        for i := 0; i < 3; i++ {
            //向通道写入一个元素
            c <- i
        }
    }()
}
```

```
c <- i
fmt.Printf("子协程正在运行[%d]：
len(c)=%d, cap(c)=%d\n", i, len(c), cap(c))
}

time.Sleep(2 * time.Second) //延时2s

for i := 0; i < 3; i++ {
    num := <-c //从c中接收数据，并赋值给num
    fmt.Println("num = ", num)
}

fmt.Println("main协程结束")
}
```

程序运行结果：

```

File Edit Selection View Go Run Terminal Help
File Explorer ... GOMAXPROCS.go 6 chan.go 1 chan2.go 1 builtin.go debug.go
golang_demo > test > concurrency > chan2.go > main
8 func main() {
11     //内置函数 len 返回未被读取的缓冲元素数量, cap 返回缓冲区大小
12     fmt.Printf("len(c)=%d, cap(c)=%d\n", len(c), cap(c))
13
14     go func() {
15         defer fmt.Println("子协程结束")
16
17         for i := 0; i < 3; i++ {
18             c <- i
19             fmt.Printf("子协程正在运行[%d]: len(c)=%d, cap(c)=%d\n", i, len(c), cap(c))
20         }
21     }()
22
23     time.Sleep(2 * time.Second) //延时2s
24
25     for i := 0; i < 3; i++ {
26         num := <-c //从c中接收数据, 并赋值给num
27         fmt.Println("num = ", num)
28     }
29
30     fmt.Println("main协程结束")
31 }

PROBLEMS 540 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL SPELL CHECKER 60 PORTS
num = 1
num = 2
main协程结束
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> go run .\concurrency\chan2.go
● len(c)=0, cap(c)=0
子协程正在运行[0]: len(c)=0, cap(c)=0
num = 0
num = 1
子协程正在运行[1]: len(c)=0, cap(c)=0
子协程正在运行[2]: len(c)=0, cap(c)=0
子协程结束
num = 2
main协程结束
○ PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test>

```

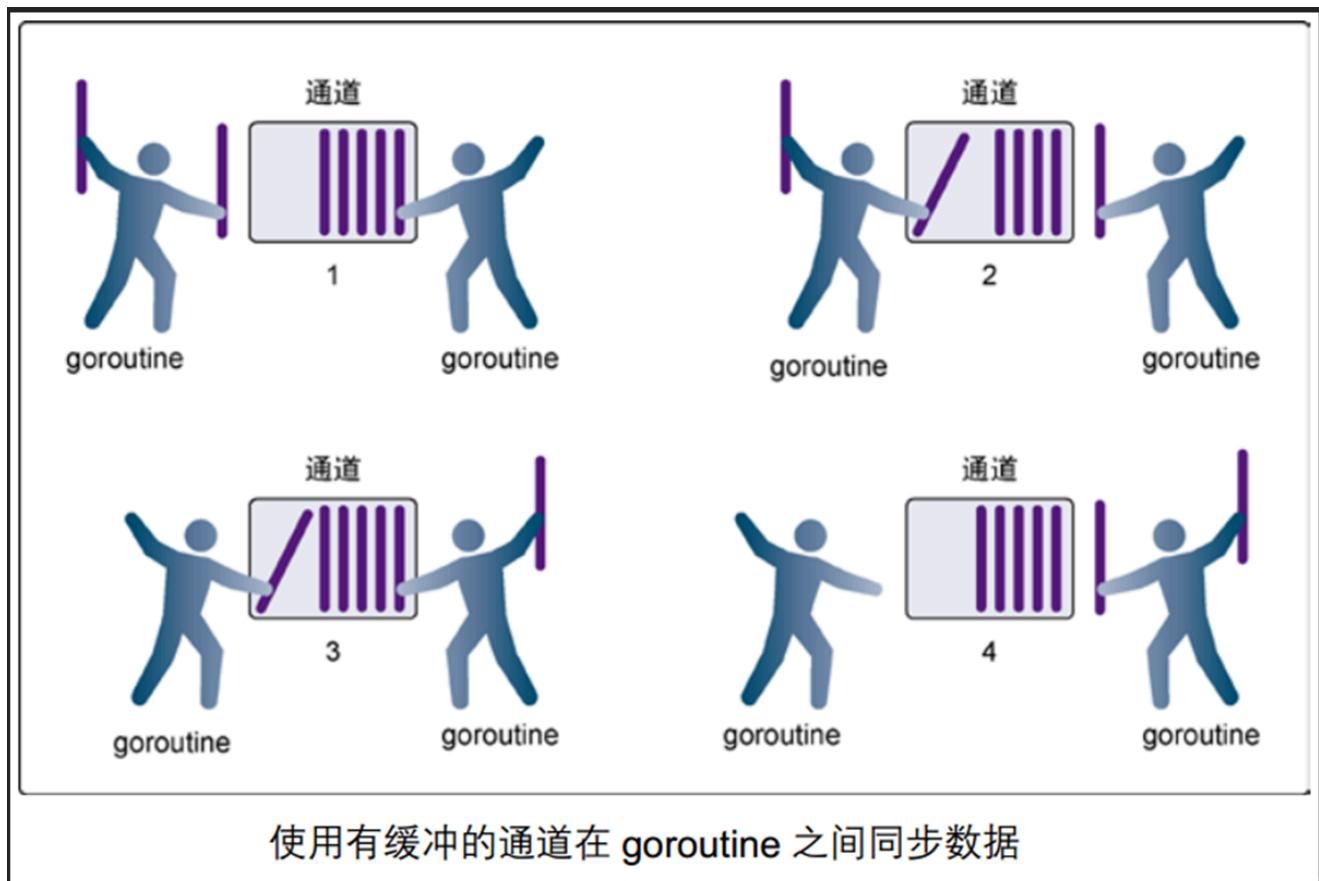
有缓冲的channel

有缓冲的通道（buffered channel）是一种在被接收前能存储一个或者多个值的通道。

这种类型的通道并不强制要求 goroutine 之间必须同时完成发送和接收。通道会阻塞发送和接收动作的条件也会不同。只有在通道中没有要接收的值时，接收动作才会阻塞。只有在通道没有可用缓冲区容纳被发送的值时，发送动作才会阻塞。

这导致有缓冲的通道和无缓冲的通道之间的一个很大的不同：无缓冲的通道保证进行发送和接收的 goroutine 会在同一时间进行数据交换；有缓冲的通道没有这种保证。

示例图如下：



使用有缓冲的通道在 goroutine 之间同步数据

- 在第 1 步，右侧的 goroutine 正在从通道接收一个值。
- 在第 2 步，右侧的这个 goroutine 独立完成了接收值的动作，而左侧的 goroutine 正在发送一个新值到通道里。
- 在第 3 步，左侧的 goroutine 还在向通道发送新值，而右侧的 goroutine 正在从通道接收另外一个值。这个步骤里的两个操作既不是同步的，也不会互相阻塞。
- 最后，在第 4 步，所有的发送和接收都完成，而通道里还有几个值，也有一些空间可以存更多的值。

有缓冲的channel创建格式：

```
make(chan Type, capacity)
```

如果给定了一个缓冲区容量，通道就是异步的。只要缓冲区有未使用空间用于发送数据，或还包含可以接收的数据，那么其通信就会无阻塞地进行。

示例代码：

```
func main() {
    c := make(chan int, 3) //带缓冲的通道

    //内置函数 len 返回未被读取的缓冲元素数量， cap 返回
    //缓冲区大小
    fmt.Printf("len(c)=%d, cap(c)=%d\n", len(c),
               cap(c))

    go func() {
        defer fmt.Println("子协程结束")

        for i := 0; i < 3; i++ {
            c <- i
            fmt.Printf("子协程正在运行[%d]:\n",
                      len(c), cap(c))
        }
    }()

    time.Sleep(2 * time.Second) //延时2s
    for i := 0; i < 3; i++ {
        num := <-c //从c中接收数据，并赋值给num
        fmt.Println("num = ", num)
    }
}
```

```
fmt.Println("main协程结束")
```

```
}
```

程序运行结果：

The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the following details:

- File Explorer:** Shows the project structure under "GOLANG/golang_demo/test/concurrency". The file "chan_haveBuffer.go" is selected.
- Code Editor:** Displays the Go code for "chan_haveBuffer.go". The code creates a channel `c` with a buffer size of 3. It prints the channel's properties, starts a goroutine to fill the channel with values 0, 1, and 2, and then prints "main协程结束". The terminal output shows the channel properties and the three values being printed sequentially.
- Terminal Output:**

```

num = 0
num = 1
num = 2
main协程结束
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> go run .\concurrency\chan_haveBuffer.go
● len(c)=3, cap(c)=3
子协程正在运行[0]: len(c)=1, cap(c)=3
子协程正在运行[1]: len(c)=2, cap(c)=3
子协程正在运行[2]: len(c)=3, cap(c)=3
子协程结束
num = 0
num = 1
num = 2
main协程结束
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test>
  
```

range和close

如果发送者知道，没有更多的值需要发送到channel的话，那么让接收者也能及时知道没有多余的值可接收将是有用的，因为接收者可以停止不必要的接收等待。这可以通过内置的close函数来关闭channel实现。

示例代码：

```

func main() {
    c := make(chan int)

    go func() {
        for i := 0; i < 5; i++ {
            c <- i
        }
        //把 close(c) 注释掉，程序会一直阻塞在 if
        data, ok := <-c; ok 那一行
        close(c)
    }()
}

for {
    //ok为true说明channel没有关闭，为false说明管道
    已经关闭
    if data, ok := <-c; ok {
        fmt.Println(data)
    } else {
        break
    }
}

fmt.Println("Finished")
}

```

程序运行结果：

```
0
1
2
3
4
Finished
```

注意点：

- channel不像文件一样需要经常去关闭，只有当你确实没有任何发送数据了，或者你想显式的结束range循环之类的，才去关闭channel；
- 关闭channel后，无法向channel 再发送数据(引发 panic 错误后导致接收立即返回零值)；
- 关闭channel后，可以继续向channel接收数据；
- 对于nil channel，无论收发都会被阻塞。

可以使用 range 来迭代不断操作channel：

```
func main() {
    c := make(chan int)

    go func() {
        for i := 0; i < 5; i++ {
            c <- i
        }
        //把 close(c) 注释掉，程序会一直阻塞在 for
    }

    data := range c 那一行
    close(c)
```

```
}()
```

```
for data := range c {
    fmt.Println(data)
}

fmt.Println("Finished")
```

运行结果：

The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the following details:

- File Explorer:** Shows the project structure under "GOLANG/golang_demo". The file "chan_range.go" is currently selected.
- Code Editor:** Displays the Go code for the "main" package. A note in the code states: "//把 close(c) 注释掉，程序会一直阻塞在 for data := range c 那一行".
- Terminal:** Shows the command "go run .\concurrency\chan_range.go" being run, resulting in a fatal error: "fatal error: all goroutines are asleep - deadlock!".
- Status Bar:** Shows the current file path as "D:\Code_project\Golang\golang_demo\test\concurrency\chan_range.go:18 +0xc5".

单方向的channel

默认情况下，通道是双向的，也就是，既可以往里面发送数据也可以同里面接收数据。

但是，我们经常见一个通道作为参数进行传递而值希望对方是单向使用的，要么只让它发送数据，要么只让它接收数据，这时候我们可以指定通道的方向。

单向channel变量的声明非常简单，如下：

```
var ch1 chan int          // ch1是一个正常的channel，不是单向的
var ch2 chan<- float64 // ch2是单向channel，只用于写float64数据
var ch3 <-chan int       // ch3是单向channel，只用于读取int数据
```

- chan<- 表示数据进入管道，要把数据写进管道，对于调用者就是输出。
- <-chan 表示数据从管道出来，对于调用者就是得到管道的数据，当然就是输入。

可以将 channel 隐式转换为单向队列，只收或只发，不能将单向 channel 转换为普通 channel：

```
c := make(chan int, 3)
var send chan<- int = c // send-only
var recv <-chan int = c // receive-only
send <- 1
//<-send //invalid operation: <-send (receive from send-only type chan<- int)
<-recv
```

```
//recv <- 2 //invalid operation: recv <- 2
(send to receive-only type <-chan int)

//不能将单向 channel 转换为普通 channel
d1 := (chan int)(send) //cannot convert send
(type chan<- int) to type chan int
d2 := (chan int)(recv) //cannot convert recv
(type <-chan int) to type chan int
```

示例代码：

```
//    chan<- //只写
func counter(out chan<- int) {
    defer close(out)
    for i := 0; i < 5; i++ {
        out <- i //如果对方不读 会阻塞
    }
}

//    <-chan //只读
func printer(in <-chan int) {
    for num := range in {
        fmt.Println(num)
    }
}

func main() {
    c := make(chan int) //    chan    //读写
```

```

go counter(c) //生产者
printer(c)      //消费者

fmt.Println("done")
}

```

定时器

Timer

Timer是一个定时器，代表未来的一个单一事件，你可以告诉timer你要等待多长时间，它提供一个channel，在将来的那个时间那个channel提供了一个时间值。

示例代码：

```

import "fmt"
import "time"

func main() {
    //创建定时器，2秒后，定时器就会向自己的C字节发送一个
    //time.Time类型的元素值
    timer1 := time.NewTimer(time.Second * 2)
    t1 := time.Now() //当前时间
    fmt.Printf("t1: %v\n", t1)

    t2 := <-timer1.C
    fmt.Printf("t2: %v\n", t2)
}

```

//如果只是想单纯的等待的话，可以使用 time.Sleep 来实现

```
timer2 := time.NewTimer(time.Second * 2)
```

```
<-timer2.C
```

```
fmt.Println("2s后")
```

```
time.Sleep(time.Second * 2)
```

```
fmt.Println("再一次2s后")
```

```
<-time.After(time.Second * 2)
```

```
fmt.Println("再再一次2s后")
```

```
timer3 := time.NewTimer(time.Second)
```

```
go func() {
```

```
<-timer3.C
```

```
fmt.Println("Timer 3 expired")
```

```
}()
```

```
stop := timer3.Stop() //停止定时器
```

```
if stop {
```

```
fmt.Println("Timer 3 stopped")
```

```
}
```

```
fmt.Println("before")
```

timer4 := time.NewTimer(time.Second * 5) //原来设置3s

```
timer4.Reset(time.Second * 1) //重新
```

设置时间

```
<-timer4.C
fmt.Println("after")
}
```

Ticker

Ticker是一个定时触发的计时器，它会以一个间隔(interval)往channel发送一个事件(当前时间)，而channel的接收者可以以固定的时间间隔从channel中读取事件。

示例代码：

```
func main() {
    //创建定时器，每隔1秒后，定时器就会给channel发送一个
    //事件(当前时间)
    ticker := time.NewTicker(time.Second * 1)

    i := 0
    go func() {
        for { //循环
            <-ticker.C
            i++
            fmt.Println("i = ", i)

            if i == 5 {
                ticker.Stop() //停止定时器
            }
        }
    }
}
```

```
}() //别忘了()
```

//死循环，特地不让main goroutine结束

```
for {
```

```
}
```

```
}
```

运行结果：

The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the 'ticker.go' file open in the editor. The code implements a simple timer using a ticker channel. It prints the value of 'i' every second until it reaches 5, at which point it stops the timer.

```

func main() {
    //创建定时器，每隔1秒后，定时器就会给channel1发送一个事件(当前时间)
    ticker := time.NewTicker(time.Second * 1)

    i := 0
    go func() {
        for { //循环
            <-ticker.C
            i++
            fmt.Println("i = ", i)

            if i == 5 {
                ticker.Stop() //停止定时器
            }
        }
    }()
}

//死循环，特地不让main goroutine结束
for {
}

```

The terminal below the editor shows the execution of the program:

```

t2: 2025-12-30 15:34:24.4975538 +0800 CST m=+2.000000001
2s后
再一次2s后
再再一次2s后
Timer 3 stopped
before
after
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> go run .\concurrency\ticker.go
i = 1
i = 2
i = 3
i = 4
i = 5
exit status 0xc000013a
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test>

```

select

select作用

Go里面提供了一个关键字select，通过select可以监听channel上的数据流动。

select的用法与switch语言非常类似，由select开始一个新的选择块，每个选择条件由case语句来描述。

与switch语句可以选择任何可使用相等比较的条件相比，select有比较多的限制，其中最大的一条限制就是每个case语句里必须是一个IO操作，大致的结构如下：2

```
select {
    case <-chan1:
        // 如果chan1成功读到数据，则进行该case处理语句
    case chan2 <- 1:
        // 如果成功向chan2写入数据，则进行该case处理语句
    default:
        // 如果上面都没有成功，则进入default处理流程
}
```

在一个select语句中，Go语言会按顺序从头至尾评估每一个发送和接收的语句。

如果其中的任意一语句可以继续执行(即没有被阻塞)，那么就从那些可以执行的语句中任意选择一条来使用。

如果没有任意一条语句可以执行(即所有的通道都被阻塞)，那么有两种可能的情况：

- 如果给出了default语句，那么就会执行default语句，同时程序的执行会从select语句后的语句中恢复。
- 如果没有default语句，那么select语句将被阻塞，直到至少有一个通信可以进行下去。

示例代码：

```
func fibonacci(c, quit chan int) {  
    x, y := 1, 1  
    for {  
        select {  
            case c <- x:  
                x, y = y, x+y  
            case <-quit:  
                fmt.Println("quit")  
                return  
        }  
    }  
  
    func main() {  
        c := make(chan int)  
        quit := make(chan int)  
  
        go func() {  
            for i := 0; i < 6; i++ {  
                fmt.Println(<-c)  
            }  
        }  
    }  
}
```

```
quit <- 0
```

```
}()
```

```
fibonacci(c, quit)
```

```
}
```

运行结果如下：

```

File Edit Selection View Go Run Terminal Help
EXPLORER ... -o timer.go 1 -o ticker.go 1 -o select.go 1 X -o sleep.go
golang_demo > test > concurrency > -o select.go > main
func fibonacci(c, quit chan int) {
    ...
}
func main() {
    c := make(chan int)
    quit := make(chan int)
    go func() {
        for i := 0; i < 6; i++ {
            fmt.Println(<-c)
        }
    }
    quit <- 0
}
fibonacci(c, quit)
}

PROBLEMS 106 OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL SPELL CHECKER 16 PORTS
i = 1
i = 2
i = 3
i = 4
i = 5
exit status 0xc000013a
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> go run .\concurrency\select.go
1
2
3
5
8
quit
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test>

```

超时

有时候会出现goroutine阻塞的情况，那么我们如何避免整个程序进入阻塞的情况呢？我们可以利用select来设置超时，通过如下的方式实现：

```
func main() {
    c := make(chan int)
    o := make(chan bool)
    go func() {
        for {
            select {
            case v := <-c:
                fmt.Println(v)
            case <-time.After(5 * time.Second):
                fmt.Println("timeout")
                o <- true
                break
            }
        }
    }()
    //c <- 666 // 注释掉，引发 timeout
    <-o
}
```

运行结果：

The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the following details:

- File Menu:** File, Edit, Selection, View, Go, Run, Terminal, Help.
- Search Bar:** timeout.go - Golang - Visual Studio Code - 1 problem in th
- Explorer:** Shows the project structure under 'GOLANG' named 'golang_demo'. Files listed include .idea, target, test, array, base, concurrency, chan_haveBuffer.go, chan_range.go, chan.go, chan2.go, create_goroutine.go, Goexit.go, GOMAXPROCS.go, Gosched.go, select.go, sync_group.go, ticker.go, timeout.go, timer.go, data_structure, encoding_json, exception, fmt, function, goroutines, oop_coding, processFile, reflection, slice, string, test_syntax.go, go.mod, go.sum, xxx.txt, and yyy.txt.
- Editor:** The 'timeout.go' file is open. The code is as follows:

```

8 func main() {
9     o := make(chan bool)
10    go func() {
11        for {
12            select {
13                case v := <-c:
14                    fmt.Println(v)
15                case <-time.After(5 * time.Second):
16                    fmt.Println("timeout")
17                    o <- true
18                    break
19            }
20        }()
21    }()
22    //c <- 666 // 注释掉，引发 timeout
23    o <- o
24 }
25
26

```
- Terminal:** The terminal shows the output of running the 'select.go' and 'timeout.go' files.

```

i = 4
i = 5
exit status 0xc000013a
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> go run .\concurrency\select.go
1
1
2
3
5
8
quit
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> ^C
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test> go run .\concurrency\timeout.go
● timeout
PS D:\Code_project\Golang\golang_demo\test>

```
- Bottom Status Bar:** Shows workspace loading errors and the current page number (34 / 34).