

```
fn main() {  
    println!("Rust");  
    println!("=====");  
    println!("")  
    println!("- Ownership");  
    println!("- Traits");  
    println!("- Concurrency");  
    println!("- Pattern Matching");  
}
```

```
// Rust ist eine Systemprogrammiersprache, die  
// blitzschnell läuft, Speicherfehler vermeidet  
// und Threadsicherheit garantiert.
```

- **Paradigma:** Multiparadigmen
 - (generisch, nebenläufig, funktional, imperativ, strukturiert)
- **Erscheinungsjahr:** 2010
 - erste stabile Version 2015
- **Entwickler:** Graydon Hoare (Mozilla)
- **Aktuelle Version:** 1.31 (6. Dezember 2018)
- **Typisierung:** stark, statisch, linear, Typinferenz
- **Features:**
 - Zero-Cost-Abstraktionen, Move-Semantiken
 - Garantierte Speichersicherheit, Threads ohne Data Races
 - Trait-basierte Generics, Pattern Matching, Typinferenz
 - Minimales Laufzeitsystem, Effiziente Schnittstelle zu C

- 2006..2010: Privates Projekt vom Mozilla-Mitarbeiter Graydon Hoare
- 2010..2012: Mozilla nimmt Rust unter seine Obhut
 - Firefox: 4.5M Zeilen C++
- 2012..2014: Einbindung der Community, Weggang von Graydon Hoare
- 2014..2016: Stabilisierung (Version 1.0.0), Fokus auf Libraries
- 2016..2018: Produktiveinsatz (Servo, Dropbox), Redox, Version 1.31

```
fn main() {  
    let s = String::from("hello");  
    let len = calculate_length(s);  
    println!("The length of '{}' is {}.", s, len);  
}  
  
fn calculate_length(s: String) -> usize {  
    s.len()  
}
```

```
pub trait Summary {  
    fn summarize(&self) -> String;  
}  
  
pub struct Tweet {  
    pub username: String,  
    // ...  
}  
  
impl Summary for Tweet {  
    fn summarize(&self) -> String {  
        format!("{}", self.username)  
    }  
}
```

SP3: Pattern Matching (Motivation)

`null` ist problematisch: nicht das Konzept, aber die Implementierung.

```
enum Option<T> {  
    Some(T),  
    None,  
}
```

Was bringt das?

SP3: Pattern Matching (Option<T>)

Option<T> kann nicht als Wert verwendet werden. Es müssen alle *Varianten* geprüft werden:

```
match divide(&a, &b) {  
    Option::Some(c) => println!("{}", a, b, c),  
    Option::None => println!("{}", a, b, "failed"),  
}
```

SP3: Pattern Matching (mächtiges switch/case)

```
match guess.cmp(&secret_number) {  
    Ordering::Less => println!("Too small!"),  
    Ordering::Greater => println!("Too big!"),  
    Ordering::Equal => println!("You win!"),  
}
```


SP4: Concurrency (Thread starten)

```
use std::thread;

fn main() {
    let handle: thread::JoinHandle<i32> = thread::spawn(|| {
        return 42;
    });
    println!("Wait for it...");
    match handle.join() {
        Result::Ok(v) => println!("the answer: {}", v),
        Result::Err(e) => panic!("error: {:?}", e),
    }
}
```

TODO

SP4: Concurrency (Message Passing: Channel)

TODO

TODO

- intelligenter Compiler
- gutes Tooling (`cargo`, `rustfmt`)
- dünne Standard Library (Abhängigkeit von Libraries)
- teils gewöhnungsbedürftig (Syntax, Memory-Handling)
- zwischen Rust und Go hin und her gerissen
 - Vorteile von Rust (gegenüber Go):
 - ausgeklügeltes Typsystem (Generics)
 - kein Garbage Collector (Performance, Echtzeit-Anwendungen)
 - kein `null/nil`
 - «funktionaler»
 - Vorteile von Go (gegenüber Rust):
 - mächtigere Standard Library
 - schönere, einfachere Syntax
 - *noch* besseres Tooling
 - Google und Unix-Genies dahinter: Thompson, Pike, Kernighan (Buch)

Fazit: Ich beschäftige mich weiter mit Rust und Go – und ignoriere C++.

TODO