

Golang

sanfusu <[sanfusu@foxmail.com](mailto:sanfusu@foxmail.com)>

2018 年 7 月 19 日

# 第一章 Introduction

这是一份关于 Go 编程语言的参考指南。更多信息以及其余文档，请查看 [golang.org](https://golang.org)

Go 是以系统语言为宗旨而设计的通用目的语言。Go 具有强类型和垃圾回收并且带有对并发编程的显式支持。程序通过 *packages* 构造，其属性可以有效的管理依赖。

语法方面，紧凑且有规律，这允许便捷的使用类似集成开发环境的自动化工具进行分析。

## 第二章 Notation

语法格式通过扩展的巴克斯范式<sup>1</sup>表示。

```
1 Production = production_name "=" [ Expression ] "." .
2 Expression = Alternative { "|" Alternative } .
3 Alternative = Term { Term } .
4 Term       = production_name | token [ "..." token ] | Group | Option | Repetition
               .
5 Group       = "(" Expression ")" .
6 Option      = "[" Expression "]" .
7 Repetition  = "{" Expression "}" .
```

Productions 是由 terms 以及下列操作符构成的表达式，按递增优先级如下：

- | alternation
- () grouping
- [] option (0 or 1 times)
- { } repetition (0 to n times)

小写的产生式名被用来标识词法记号。非终止符使用峰驼命名法。词法记号被包含在双引号””或者反撇号 `` 中。

a ... b 形式标识 a 到 b 的可替代集合。水平省略号 ... 在本规范中用来表示各种枚举或代码片段。字符 ...（与三个字符 ... 相反）并不是 Go 语言中的记号。

---

<sup>1</sup>Extended Backus-Naur Form(EBNF)

## 第三章 Source code representation

源代码被编码成 [UTF-8](#) 格式的 Unicode 文本。这些文本并不是正规化的，所以单个重音编码点与那些通过重音符合字母构成的相同字符并不一样，组合出来的字符被视为两个编码点。简单的来说，本文档将使用未加任何限制的术语 *character*（字符）来指示源文本中的 Unicode 编码点。

区分每一个编码点，比如，大写字母和小写字母是不同的字符。

实现上的限制：为了和其他工具兼容，编译器可能不允许 NUL 字符（U+0000）出现在源文本中。

同样是实现上的限制：为了兼容其他工具，如果 UTF-8 的字节序记号（U+FEFF）位于源文本的第一个 Unicode 编码点，则编译器可能会忽视该记号。字节序记号可能会被禁止出现在源文本的其他任何地方。

### † 3.1 Characters

下列术语被用来标识特定的 Unicode 字符类：

```
1 newline      =  
2 /* the Unicode code point U+000A */ .  
3 unicode_char =  
4 /* an arbitrary Unicode code point except newline */ .  
5 unicode_letter =  
6 /* a Unicode code point classified as "Letter" */ .  
7 unicode_digit =  
8 /* a Unicode code point classified as "Number, decimal digit" */ .
```

在 [Unicode 8.0 标准](#)中，第 4.5 节“General Category”中，定义了一组字符类别。Go 将字母分类 Lu, Ll, Lt, Lm 或者 Lo 中的所有字符均作为 Unicode 字母，并将 Number 类别中的 Nd 作为 Unicode 数字。

### † 3.2 Letters and digits

下划线字符 `_` (U+005F) 被视为一个字母。

```
1 letter      = unicode_letter | "_" .  
2 decimal_digit = "0" ... "9" .
```

```
3 octal_digit = "0" ... "7" .  
4 hex_digit  = "0" ... "9" | "A" ... "F" | "a" ... "f" .
```

## 第四章 Lexical elements

### † 4.1 注释

注释充当程序文档。有两种形式：

1. 行注释以字符序列 `//` 开头，并且结束于行尾。
2. 通用注释起始于 `/*` 并且结束于随后所遇到的第一个字符序列 `*/`。

注释不能起始于一个 `rune` 或者字符串文字，或者一个注释内部。不包含换行的通用注释和空格的作用一样。任何其他注释都和换行的作用一致。

### † 4.2 记号

记号形成 Go 语言的词汇。有四种类别的记号：标识符，关键词，操作符和标点符，以及字面量。*White space* 由空格 (U+0020)，水平制表 (U+0009)，回车 (U+000D) 和换行 (U+000A) 组成，如果空白字符没起到分割记号的作用，则将会被忽视。另外，换行和文件结尾会触发分号的插入。当输入分解为记号时，下一个记号将会是形成有效记号的最长字符序列。

### † 4.3 分号

形式化语法使用分号 “;” 作为产生式的终止符。Go 程序可以通过以下两个规则省略大部分分号：

1. 当输入分解为语言符号时，如果一行的最后一个语言符号为以下几种情况，则会自动插入到行末。
  - 标志符
  - 整型, 浮点, 虚数, `rune`, 或者字符串文字
  - 关键词 `break`, `continue`, `fallthrough`, 或者 `return` 中的一个。
  - `++`, `--`, `)`, `]` 或 `}` 运算符和标点符号中的一个。
2. 为了能让复合语句占据单行, `)` 和 `}` 前的分号可以省略。

为了反映惯用的用法，本文档中的代码会使用以上规则来省略掉分号。

## † 4.4 标识符

标识符命名程序条目，比如变量和类型。一个标识符是一个或者多个字母和数字的序列。标识符中的第一个字符必须是一个字母。

```
1 identifier = letter { letter | unicode_digit } .
```

```
1 a
2 _x9
3 ThisVariableIsExported
4 αβ
```

部分标识符是预先声明的。

## † 4.5 关键词

以下保留的关键词，并且不能用作标识符。

```
1 break      default      func        interface   select
2 case       defer        go          map         struct
3 chan       else          goto        package     switch
4 const      fallthrough if          range       type
5 continue   for           import      return      var
```

## † 4.6 运算符和标点符号

以下字符序列标识运算符（包括赋值操作符）以及标点符号：

```
1 +      &      +=      &=      &&      ==      !=      (      )
2 -      |      -=      |=      ||      <      <=     [      ]
3 *      ^      *=      ^=      <-      >      >=     {      }
4 /      <<     /=      <<=     ++      =      :=      ,      ;
5 %      >>     %=      >>=     --      !      ...     .      :
6 &^      &^=
```

## † 4.7 整型字面量

一个整型字面量是标识整型常量的一个数字序列。可选前缀可以设置一个非十进制基：0 为八进制，0x 或者 0X 为十六进制。在十六进制字面量中，字母 a-f 和 A-F 代表 10 到 15。

```
1 int_lit    = decimal_lit | octal_lit | hex_lit .
2 decimal_lit = ( "1" ... "9" ) { decimal_digit } .
3 octal_lit  = "0" { octal_digit } .
4 hex_lit    = "0" ( "x" | "X" ) hex_digit { hex_digit } .
```

```

1 42
2 0600
3 0xBadFace
4 170141183460469231731687303715884105727

```

## † 4.8 浮点字面量

浮点字面量是浮点常量的十进制表示。其具有一个整数部分，一个十进制小数点，一个小数部分，和一个指数部分。整数和小数部分有十进制数组成；指数部分为 e 或者 E 后面紧跟着一个可选的有符号十进制指数。可以省略整数部分或者小数部分中的一个；类似小数点或者指数中的一个可以被省略。

```

1 float_lit = decimals "." [ decimals ] [ exponent ] |
2           decimals exponent |
3           "." decimals [ exponent ] .
4 decimals  = decimal_digit { decimal_digit } .
5 exponent  = ( "e" | "E" ) [ "+" | "-" ] decimals .

```

```

1 0.
2 72.40
3 072.40 // == 72.40
4 2.71828
5 1.e+0
6 6.67428e-11
7 1E6
8 .25
9 .12345E+5

```

## † 4.9 虚数字面量

虚数字面量是复数常量虚部的十进制表示。他由后面跟着字母 i 的浮点字面量或十进制整数组成。

```

1 imaginary_lit = (decimals | float_lit) "i" .

```

```

1 0i
2 011i // == 11i
3 0.i
4 2.71828i
5 1.e+0i
6 6.67428e-11i
7 1E6i
8 .25i

```



```
9 |.12345E+5i
```

## † 4.10 Rune literals

一个符文字面量表示一个符文常量，一个用来标识 Unicode 编码点的整数值。一个符文字面量使用单引号包含一个或多个字符来表达，如 `'x'` 或者 `'\n'`。除换行和未转义的单引号外，任何字符都可以出现在单引号内。使用单引号包含的字符代表了字符本身的 Unicode 值，但是以反斜杠开头的多字符序列会以各种格式对值进行编码。

符文字面量的最简单形式是在引号内表示单个字符；由于 Go 源文本是 UTF-8 编码的 Unicode 字符，所以多个 UTF-8 编码的字节可以使用单个整数值表示。比如字面值 `'a'` 拥有表示字面量 `a` 的单个字节，Unicode 编码点为 U+0061，值为 `0x61`，但是 `'ä'` 则拥有两个字节，用来表示 `a` 的分音符号，U+00E4，值为 `0xe4`。

有几个反斜杠转义允许将任意值编码为 ASCII 文本。有四种方式将整型值表示为数字常量：`\x` 后面跟上两个十六进制数；`\u` 后面跟上四个十六进制数；`\U` 后面跟上八个十六进制数；`\` 后面跟上三个八进制数。每一种表示方法中，字面量的值为数字使用相应的进制表示的值。

尽管这些表示的结果均为整型，但是他们拥有不同的有效范围。八进制转义表示的值必须在 0 到 255 范围内（包含 0 和 255）。十六进制转义通过构造来满足该条件。转义 `\u` 和 `\U` 表示 Unicode 编码点，因此他们所表示的部分值可能是非法的，特别是大于 `0x10FFFF` 的值以及 surrogate halves。

反斜杠后面跟上特定的单字符表示特殊的值：

```
1 | \a    U+0007 alert or bell
2 | \b    U+0008 backspace
3 | \f    U+000C form feed
4 | \n    U+000A line feed or newline
5 | \r    U+000D carriage return
6 | \t    U+0009 horizontal tab
7 | \v    U+000b vertical tab
8 | \\    U+005c backslash
9 | \'    U+0027 single quote (valid escape only within rune literals)
10| \"    U+0022 double quote (valid escape only within string literals)
```

在符文字面量里的其余以反斜杠开始的序列均是非法的。

```
1 | rune_lit      = "'" ( unicode_value | byte_value ) "'" .
2 | unicode_value = unicode_char | little_u_value | big_u_value | escaped_char .
3 | byte_value   = octal_byte_value | hex_byte_value .
4 | octal_byte_value = '\ ' octal_digit octal_digit octal_digit .
5 | hex_byte_value  = '\ ' "x" hex_digit hex_digit .
6 | little_u_value  = '\ ' "u" hex_digit hex_digit hex_digit hex_digit .
7 | big_u_value     = '\ ' "U" hex_digit hex_digit hex_digit hex_digit
8 |                  hex_digit hex_digit hex_digit hex_digit .
9 | escaped_char    = '\ ' ( "a" | "b" | "f" | "n" | "r" | "t" | "v" | '\ ' | "'" | "`"
   |                  ) .
```

```

1 'a'
2 'ä'
3 '本'
4 '\t'
5 '\000'
6 '\007'
7 '\377'
8 '\x07'
9 '\xff'
10 '\u12e4'
11 '\U00101234'
12 '' // rune literal containing single quote character
13 'aa' // illegal: too many characters
14 '\xa' // illegal: too few hexadecimal digits
15 '\0' // illegal: too few octal digits
16 '\uDFFF' // illegal: surrogate half
17 '\U00110000' // illegal: invalid Unicode code point

```

## † 4.11 字符串字面量

字符串字面量表示从相连的字符序列中所获取的字符串常量。字符串字面量有两种形式：原始字符串字面量和已翻译的字符串字面量。

原始字符串字面量是两个反撇号之间的字符序列，比如 ``foo``。除了反撇号自身，任何字符均可以出现在反撇号里。原始字符串字面量的值是由反撇号之间未翻译过（默认是 UTF-8 编码）的字符序列所组成的字符串；值得注意的是，反斜杠没有特殊意义，并且字符串可以包含换行。原始字符串字面量中的回车字符（`'\r'`）会被舍弃。

翻译过的字符串字面量为双引号之间的字符序列，比如 `"bar"`。除了双引号自身和换行之外任何字符都可以出现在双引号内。双引号之间的文本形成字面量的值，但其中的反斜杠转义会根据符文字面量中的限制来解释（除了 `\'` 非法，而 `\"` 结果字符串中的合法之外）。三个八进制数字（`\nnn` 和两个十六进制数转义表示结果字符串中的个体字节，其他所有的转义均表示个体字符的 UTF-8 编码（也可能是多字节）。因此字符串字面量里面的 `\377` 和 `\xFF` 表示值为 `0xFF=255` 的单字节，而 `ÿ`, `\u00FF`, `\U000000FF` 和 `\xc3\xbf` 表示 UTF-8 编码的字符 `U+00FF` 的两个字节 `0xc3 0xbf`。

```

1 string_lit      = raw_string_lit | interpreted_string_lit .
2 raw_string_lit  = "`" { unicode_char | newline } "`" .
3 interpreted_string_lit = "`" { unicode_value | byte_value } "`" .

```

```

1 `abc`           // same as "abc"
2 `\\n`
3 `\\n`           // same as "\\n\\n\\n"

```

```
4  "\n"
5  "\""           // same as ``
6  "Hello, world!\n"
7  "日本語"
8  "\u65e5\u672c\u0008a9e"
9  "\xff\u00FF"
10 "\uD800"       // illegal: surrogate half
11 "\U00110000"   // illegal: invalid Unicode code point
```

下面示例均表示相同的字符串：

```
1  "日本語"           // UTF-8 input text
2  `日本語`           // UTF-8 input text as a raw literal
3  "\u65e5\u672c\u8a9e" // the explicit Unicode code points
4  "\U000065e5\U0000672c\U00008a9e" // the explicit Unicode code points
5  "\xe6\x97\xa5\xe6\x9c\xac\xe8\xaa\x9e" // the explicit UTF-8 bytes
```

如果源代码将一个字符表示为两个编码点，比如音调符号和字母的组合形式，若放在符文字面值中，则结果将会出错，若放置在字符串字面量中则会出现两个编码点。

## 第五章 常量

有布尔常量，符文常量，整型常量，浮点常量，复数常量和字符串常量。符文，整型，浮点，和复数常量通常为数值常量。

一个常量通过符文，整型，浮点，虚数或字符串字面量，也可以通过一个表示常量的标识符，常量表达式，结果为常量的转换来表示，或者使用一些内置函数，比如适用于任何值的`unsafe.Sizeof`或者适用于一些表达式的`cap`或`len`，`real`和`imag`适用于复数常量，`complex`适用于数值常量。布尔真值由欲声明常量`true`和`false`来表示。预声明标识符`iota`则表示一个整型常量。

一般来说，复数常量是常量表达式的一种形式，并且会在相应的章节中讨论。

数值常量表示任意精度的确切值，并且不会导致溢出。因此没有常量可以表示 IEEE-754 的负零，无穷，非数值。常量既可以具有类型也可无类型的。字面常量，`true`，`false`，`iota`以及一些只包含无类型常量操作数的常量表达式属于无类型常量。

一个常量可以通过常量声明或者转换显式的给出其类型，也可以在使用变量声明或赋值亦或表达式中的一个操作数时隐式的给出类型。如果常量值无法表示相应类型的值，则视为错误。

一个无类型常量具有默认类型，该类型为常量在上下文环境中隐式转换的所需值的类型，比如，没有显式类型的短变量声明 `i := 0`。一个无类型常量的默认类型可以为 `bool`，`rune`，`int`，`float64`，`complex128` 或者 `string`，这取决于其是否是相应类型的常量。

实现上的约束：尽管数值常量在语言中具有任意的精度，但是编译器可能会使用具有受限精度的内部表示。也就是说，每一个实现必须：

- 至少使用 256 个 bit 来表示整型常量。
- 浮点常量，包括复数常量的各分部的尾数部分至少使用 256 bits 来表示，有符二进制指数则至少 16 bits
- 如果无法精确的表示整型常量，则视为错误。
- 如果由于溢出而无法表示一个浮点或复数常量，则视为出错。
- 如果受限于精度而无法表示一个浮点或复数常量，则取最接近的可表示的常量。

这些要求同时适用于字面常量和常量表达式的计算结果。

## 第六章 变量

一个变量时用来保存值的存储位置。变量所允许的值有其类型来决定。

变量声明或者用作函数参数和结果时，以及函数声明的签字或者函数字面量都会为命名变量保留存储空间。通过内置函数 `new` 或者获取符合字面量的地址，则会在运行时为变量申请变量。这种匿名变量（可以隐式的）通过指针间接寻址来访问。

数组，切片，和结构体类型的结构化变量拥有可以独立寻址的元素和字段。每一个这种元素都表现为一个变量。

变量声明时给出的类型，使用 `new` 调用或者复合字面值亦或结构化变量的元素类型为变量的静态类型（简称为类型）。接口类型变量具有不同的动态类型，其类型为运行时所赋值给变量的值的具体类型（除非值为预声明标识符 `nil`，这时候没有类型）。在执行期间动态类型可能会不同，但是存储在接口变量中的值，永远可以赋值给变量的静态类型。

```
1 var x interface{} // x is nil and has static type interface{}
2 var v *T           // v has value nil, static type *T
3 x = 42             // x has value 42 and dynamic type int
4 x = v              // x has value (*T)(nil) and dynamic type *T
```

一个变量的值可以通过参考表达式中的变量来获取，其值为赋值给变量的最新值。如果变量还未被赋予一个值，则值为其类型的零值。

## 第七章 类型

一个类型决定了一组值和特定于这些值的操作以及方法。一个类型可以通过类型名来表示，如果有的话也可以通过类型字面量来指定。类型字面量从现有类型中组成一个类型。

```
1 Type      = TypeName | TypeLit | "(" Type ")" .
2 TypeName  = identifier | QualifiedIdent .
3 TypeLit   = ArrayType | StructType | PointerType | FunctionType | InterfaceType |
              SliceType | MapType | ChannelType .
```

本语言预先声明了一些特定的类型名。其余由类型声明来引入。复合类型—数组，结构体，指针，函数，接口，切片，图，通道类型 — 可以通过类型字面量构造。

每一个类型  $T$  都有一个底层类型：如果  $T$  是预声明的布尔，数值，字符串类型或类型字面量中的一个，则相应的底层类型是其自身。否则， $T$  的底层类型是  $T$  在类型声明中引用到的类型的底层类型。

```
1 type (
2     A1 = string
3     A2 = A1
4 )
5
6 type (
7     B1 string
8     B2 B1
9     B3 []B1
10    B4 B3
11 )
```

`string`, `A1`, `A2`, `B1` 和 `B2` 的底层类型是 `string`。类型 `[]B1`, `B3` 和 `B4` 的底层类型是 `[]B1`。

### † 7.1 方法集

一个类型可能会有与其相关联的方法集。一个接口类型的方法集是其接口。其他任何类型  $T$  的方法集由所有使用类型  $T$  作为接收器声明的方法组成。指针类型  $*T$  相应的方法集为所有使用接收器  $*T$  或  $T$  声明的方法的集合（也就是说，包含  $T$  的方法集）。此外，如结构体类型章节中所说，这些规则同样适用于包含嵌入字段的结构体。任何其他类型则具有空方法集。在一个方法集中，每一个方法必须有一个独一无二的非空方法名。

一个类型的方法集决定了该类型实现的接口和可通过该类型接收器所调用的方法。

## † 7.2 布尔类型

一个布尔类型代表通过预声明的常量 `true` 和 `false` 表示的布尔真值集合。预声明的布尔类型为 `bool`；这是一个定义的类型。

## † 7.3 数值类型

一个数值类型表示整数或浮点值的集合。预声明的依赖于体系结构的数值类型为：

<code>uint8</code>	the set of all unsigned 8-bit integers (0 to 255)
<code>uint16</code>	the set of all unsigned 16-bit integers (0 to 65535)
<code>uint32</code>	the set of all unsigned 32-bit integers (0 to 4294967295)
<code>uint64</code>	the set of all unsigned 64-bit integers (0 to 18446744073709551615)
<code>int8</code>	the set of all signed 8-bit integers (-128 to 127)
<code>int16</code>	the set of all signed 16-bit integers (-32768 to 32767)
<code>int32</code>	the set of all signed 32-bit integers (-2147483648 to 2147483647)
<code>int64</code>	the set of all signed 64-bit integers (-9223372036854775808 to 9223372036854775807)
<code>float32</code>	the set of all IEEE-754 32-bit floating-point numbers
<code>float64</code>	the set of all IEEE-754 64-bit floating-point numbers
<code>complex64</code>	the set of all complex numbers with float32 real and imaginary parts
<code>complex128</code>	the set of all complex numbers with float64 real and imaginary parts
<code>byte</code>	alias for <code>uint8</code>
<code>rune</code>	alias for <code>int32</code>

`n-bit` 整数的值具有 `n` 个 bit 位，并使用二的补码算术表示。

一些预声明的数值类型具有特定于实现的大小：

<code>uint</code>	32 bit 或 64 bit
<code>int</code>	和 <code>uint</code> 具有相同大小
<code>uintptr</code>	足以存储一个未释义的指针值的所有 bit 的无符号整型。

为了避免移植性问题，所有的数值类型都是定义的类型，也就是各不相同，但除了 `byte` 是 `rune` 的别名，以及 `rune` 是 `int32` 的别名。如果一个表达式或赋值中混合了不同的数值类型，则需要转换。比如 `int32` 和 `int` 尽管在特定体系结构中具有相同大小，但并不是相同类型。

## † 7.4 字符串类型

一个字符串类型代表字符串值的集合。一个字符串是一个字节序列（可能为空序列）。字符串是不可修改的：一旦创建，便无法改变字符串的内容。预声明的字符串类型为 `string`，为定义的类型。

字符串 `s` 的长度可以通过内置函数 `len` 来求得。如果字符串是常量，则长度会在编译期间计算得出。字符串中的字节可通过 0 到 `len(s)-1` 的整型索引访问。对字符串中的字节元素取地址是非法的；如果 `s[i]` 是字符串的第 `i` 个字节，则 `&s[i]` 是无效的。

## † 7.5 数组类型

一个数组一个编号的单类型元素（被称为元素类型）序列。元素的数量被称为长度，并且永远不为负。

```
1 ArrayType = "[" ArrayLength "]" ElementType .
2 ArrayLength = Expression .
3 ElementType = Type .
```

长度作为数组类型的一部分，值必须为类型 `int` 的非负常量。数组 `a` 的长度可以通过内置函数 `len` 计算得出。数组元素可以通过 0 到 `len(a)-1` 的整型下标寻址。数组类型永远是一维的，但可以组合形成多维类型。

```
1 [32]byte
2 [2*N] struct { x, y int32 }
3 [1000]*float64
4 [3][5]int
5 [2][2][2]float64 // same as [2]([2]([2]float64))
```

## † 7.6 切片类型

切片是用来提供编号的序列元素访问的底层元素中连续片段的描述符。一个切片类型表示其元素类型数组的所有切片的集合。未初始化切片的值是 `nil`。

```
1 SliceType = "[" "]" ElementType .
```

和数组类似，切片是可索引的并且具有长度。切片 `s` 的长度可以通过内置函数 `len` 来计算得出；和数组不同的是，可以在执行期间改变。元素可以通过 0 到 `len(s)-1` 的整型下标寻址。一个给定元素的切片索引可能会小于底层数组中相同元素的索引。

一个切片，一旦初始化后，便永远的和保存其元素的底层数组相关联。一个切片因此会和其数组以及相同数组的切片共享存储；相反，不同的数组永远具有不同的存储。

底层数组可能会超过切片的结尾。切片的容量为该区间的度量：切片的长度加上数组超过切片的长度。长度为其容量的切片可以通过从原有切片中重新划分。切片 `a` 的容量可以通过内置函数 `cap(a)` 计算得出。

通过内置函数 `make` 创建一个给定的初始化过的切片值，该函数需切片类型和指定长度的参数以及可选的容量参数。通过 `make` 创建的切片永远会申请一个新的隐藏的数组，返回的切片将会指向这个数组。也就是说，执行

```
1 make([]T, length, capacity)
```



会和申请一个数组并分片提供一样的切片，因此下面两个表达式是等价的：

```
1 make([]int, 50, 100)
2 new([100]int)[0:50]
```

和数组一样，切片永远是一维的，但是可以组合成更高维的对象。使用数组的数组是，内部数组永远具有相同的长度；但是在使用切片的切片时（或者切片的数组），内部长度可以动态的变化。此外，内部切片必须独立的初始化。

## † 7.7 结构体类型

一个结构体是一个被称为字段的命名元素序列，每一个元素都有一个名字和类型。字段名既可以显式的指明（标识符列表），也可以隐式的指明（嵌入字段）。在结构体中，非空白字段名必须独一无二的。

```
1 StructType = "struct" "{" { FieldDecl ";" } "}" .
2 FieldDecl = (IdentifierList Type | EmbeddedField) [ Tag ] .
3 EmbeddedField = [ "*" ] TypeName .
4 Tag = string_lit .
```

```
1 // An empty struct.
2 struct {}
3
4 // A struct with 6 fields.
5 struct {
6     x, y int
7     u float32
8     _ float32 // padding
9     A []*int
10    F func()
11 }
```

一个字段使用一个类型进行声明但没有显式的字段名则称为嵌入的字段。一个嵌入的字段必须指定为类型名 `T` 或者为一个指向非接口类型的指针 `*T`，并且 `T` 本身不能是一个指针类型。无限制的类型名可以作为字段名。

```
1 // A struct with four embedded fields of types T1, *T2, P.T3 and *P.T4
2 struct {
3     T1          // field name is T1
4     *T2         // field name is T2
5     P.T3        // field name is T3
6     *P.T4       // field name is T4
7     x, y int    // field names are x and y
8 }
```

下面声明是非法的，应为字段名在结构体类型中必须是独一无二的。

```

1 struct {
2     T      // conflicts with embedded field *T and *P.T
3     *T     // conflicts with embedded field T and *P.T
4     *P.T   // conflicts with embedded field T and *T
5 }

```

如果 `x.f` 可以合法的表示一个字段或者方法 `f`，而字段或方法 `f` 是结构体 `x` 中的嵌入字段，则称之为被提升。

除了不能再结构体复合字面量中作为字段名外，提升的字段和普通字段一样。

给定一个结构体类型 `s` 和定义的类型 `T`，以下情况中，提升的方法会被包含在结构体的方法集中：

- 如果 `s` 包含嵌入的字段 `T`，则 `s` 和 `*s` 的方法集都包含接收器为 `T` 的提升方法。`*s` 的方法集中也会包含带有接收器 `*T` 的提升方法。
- 如果 `s` 包含嵌入字段 `*T`，则 `s` 和 `*s` 同时包含带有接收器 `T` 或 `*T` 的提升方法。

一个字段声明后面可以跟上可选的字符串字面量标签，该标签将成为相应字段声明中所有字段的属性 (attribute)。一个空标签字符串等价于一个缺省标签。一个标签可以通过反射接口可见，并参与结构体的类型识别，其他情况下会被标签忽略掉。

```

1 struct {
2     x, y float64 "" // an empty tag string is like an absent tag
3     name string "any string is permitted as a tag"
4     _ [4]byte "ceci n'est pas un champ de structure"
5 }
6
7 // A struct corresponding to a TimeStamp protocol buffer.
8 // The tag strings define the protocol buffer field numbers;
9 // they follow the convention outlined by the reflect package.
10 struct {
11     microsec uint64 `protobuf:"1"`
12     serverIP6 uint64 `protobuf:"2"`
13 }

```

## † 7.8 指针类型

一个指针类型表示指向给定类型变量的所有指针集合，该给定类型被称为指针的基类型。未初始化指针的值为 `nil`

```

1 PointerType = "*" BaseType .
2 BaseType    = Type .

```

```

1 *Point
2 *[4]int

```

## † 7.9 函数类型

一个函数类型表示所有带有相同类型的参数和结果的函数。未初始化的函数类型变量的值为 `nil`。

```
1 FunctionType = "func" Signature .
2 Signature   = Parameters [ Result ] .
3 Result      = Parameters | Type .
4 Parameters  = "(" [ ParameterList [ ",", " ] ] ")" .
5 ParameterList = ParameterDecl { ",", ParameterDecl } .
6 ParameterDecl = [ IdentifierList ] [ "... " ] Type .
```

在参数列表或结果中，参数名和结果民（标识符列表）必须全部呈现或者全部省略。如果呈现，每一个名字代表一个特定类型的参数或结果，签字中所有非空白名必须是独一无二的。如果缺省，每一个类型代表给类型的一个参数或结果。参数和结果列表必须使用圆括弧包含，除非只有一个未命名结果。

函数签字里面最后的输入参数类型可以有一个 `...` 前缀。具有这种参数的函数被称为可变参数函数<sup>1</sup>，这种参数可以视为 0 个或多个参数。

```
1 func()
2 func(x int) int
3 func(a, _ int, z float32) bool
4 func(a, b int, z float32) (bool)
5 func(prefix string, values ...int)
6 func(a, b int, z float64, opt ...interface{}) (success bool)
7 func(int, int, float64) (float64, *[]int)
8 func(n int) func(p *T)
```

## † 7.10 接口类型

一个接口类型表示一个被称为接口的方法集。一个接口类型变量可以存储任何方法集为接口超集的类型的变量。这种类型被称为接口的实现。未初始化的接口类型变量的值为 `nil`。

```
1 InterfaceType = "interface" "{" { MethodSpec "; " } "}" .
2 MethodSpec   = MethodName Signature | InterfaceTypeName .
3 MethodName   = identifier .
4 InterfaceTypeName = TypeName .
```

一个接口类型的方法集中，每一个方法必须具有独一无二的非空白名。

```
1 // A simple File interface
2 interface {
3     Read(b Buffer) bool
4     Write(b Buffer) bool
```

<sup>1</sup> variadic

```

5     Close()
6 }

```

可以有多个类型实现同一个接口。比如，两个类型 `s1` 和 `s2` 可以具有方法集

```

1 func (p T) Read(b Buffer) bool { return ... }
2 func (p T) Write(b Buffer) bool { return ... }
3 func (p T) Close() { ... }

```

（其中 `T` 既可以代表 `s1` 也可以代表 `s2`），同时被 `s1` 和 `s2` 实现，`s1` 和 `s2` 也可以有其余（共享）的方法。

一个类型可以实现任何由其方法子集组成的接口，因此一个类型可以实现几个不同的接口。比如，所有的类型都会实现一个空接口。

```

1 interface{}

```

于此类似，下面出现在一个类型声明中的接口说明，定义了一个名为 `Locker` 的接口：

```

1 type Locker interface {
2     Lock()
3     Unlock()
4 }

```

如果 `s1` 和 `s2` 也实现了

```

1 func (p T) Lock() { ... }
2 func (p T) Unlock() { ... }

```

则他们在实现 `File` 接口的同时实现了 `Locker` 接口。

一个接口 `T` 可以使用名为 `E` 的接口类型来代替方法说明。这称为将接口 `E` 嵌入到 `T` 中，这种方式会将 `E` 的所有方法（包括导出和未导出的）加入到接口 `T` 中。

```

1 type ReadWriter interface {
2     Read(b Buffer) bool
3     Write(b Buffer) bool
4 }
5
6 type File interface {
7     ReadWriter // same as adding the methods of ReadWriter
8     Locker     // same as adding the methods of Locker
9     Close()
10 }
11
12 type LockedFile interface {
13     Locker
14     File      // illegal: Lock, Unlock not unique
15     Lock()    // illegal: Lock not unique
16 }

```

一个接口类型  $\tau$  无法递归的嵌入自身或者任何嵌入  $\tau$  的接口。

```

1 // illegal: Bad cannot embed itself
2 type Bad interface {
3     Bad
4 }
5
6 // illegal: Bad1 cannot embed itself using Bad2
7 type Bad1 interface {
8     Bad2
9 }
10 type Bad2 interface {
11     Bad1
12 }
```

## † 7.11 图类型

一个图是一组无序的单类型元素；该类型被称为元素类型。可以通过其他类型的唯一键来索引，即键类型。未初始化的图的值为 `nil`。

```

1 MapType      = "map" "[" KeyType "]" ElementType .
2 KeyType      = Type .
```

必须为 `key` 类型操作数完全定义比较操作符 `==` 和 `!=`；因此 `key` 类型不能为函数、图、或者切片。如果 `key` 类型是一个接口类型，必须为这些动态 `key` 值定义比较操作符；失败将会导致 `run-time panic`。

```

1 map[string]int
2 map[*T]struct{ x, y float64 }
3 map[string]interface{}
```

`map` 元素的数量被称为长度。对于 `map m`，可以通过内置函数 `len` 来获取长度，并可能会在执行时更改。元素可以在执行时使用赋值来添加，并且通过索引表达式来获取；他们可以通过内置函数 `delete` 来删除。

```

1 make(map[string]int)
2 make(map[string]int, 100)
```

初始容量并不会限制 `map` 的大小：`map` 会根据其存储的元素数量来增加大小。一个 `nil map` 等价于一个空 `map`，但无法向其中添加元素。

## † 7.12 通道类型

一个通道通过使用发送和接受特定元素类型的值为并发执行函数提供通讯机制。未初始化的通道的值为 `nil`

```
1 ChannelType = ( "chan" | "chan" "<-" | "<-" "chan" ) ElementType .
```

可选的 <- 运算符表好似通道方向，发送还是接收。如果没有给定方向，则通道是双向的。一个通道可以通过转换或赋值限制为只用作发送或者只用作接收。

```
1 chan T           // can be used to send and receive values of type T
2 chan<- float64   // can only be used to send float64s
3 <-chan int        // can only be used to receive ints
```

<- 会和最左边的 chan 关联：

```
1 chan<- chan int   // same as chan<- (chan int)
2 chan<- <-chan int // same as chan<- (<-chan int)
3 <-chan <-chan int // same as <-chan (<-chan int)
4 chan (<-chan int)
```

一个新的，且初始化过的通道值可以通过内置函数 `make` 来创建，`make` 函数需要通道类型和可选的容量作为参数：

```
1 make(chan int, 100)
```

容量即元素数量，用来设置通道中的缓冲区大小。如果容量是零或者缺省，则通道无缓冲并且仅当接收器和发送器都准备好时，才会成功。若有缓冲区，则会在发送时未滿，接收时未空，才会无阻塞的通讯成功。一个 `nil` 通道永远不会处于准备通讯状态。

通道可以使用内置函数 `close` 关闭。接收运算符的多值赋值形式可以用来报告，接受的值是否在通道关闭之前发送。

单通道可能会被用在发送语句，接收操作，和被任意数量的无跟多的同步操作的 `goroutines` 调用 `cap` 和 `len` 内置函数。通道的表现形式为先进先出的队列。比如一个 `goroutine` 向一个通道发送值，而第二个 `goroutine` 用于接收值，那么这些值会按照发送的顺序接收。

## 第八章 类型和值的属性

### † 8.1 类型特征

两个类型要么相等要么不等。

一个定义的类型永远和其他任何类型不同。非定义类型在其底层类型字面量结构相等时相等；也就是说具有相同的字面结构以及相应的组件具有相同的类型。具体为：

- 如果两个数组类型具有相同的元素类型和数组长度，则该两个数组相等。
- 如果两个切片类型具有相同的元素类型，则相等。
- 如果两个结构体具有相同的字段序列，并且相应的字段具有相同的名字和相等的类型以及相等的标签。不同包中的未导出的字段名永远不相同。
- 两个指针如果具有相等的基类型，则相等。
- 如果两个函数类型具有相同数量的参数和结果值，并且相应的参数和结果类型相等（不用管函数是不是可变参数函数），则两个函数类型相等。参数和结果名不需要匹配。
- 两个接口类型在其具有相同名字的方法集和等价的函数类型时相等。不同包中的非导出方法名永远不同。方法顺序不相干。
- 两个 map 类型在其具有相等的 key 和元素类型时相等。
- 两个通道类型在他们具有相等的元素类型和相同的方向时相等。

以下声明中

```
1 type (
2     A0 = []string
3     A1 = A0
4     A2 = struct{ a, b int }
5     A3 = int
6     A4 = func(A3, float64) *A0
7     A5 = func(x int, _ float64) *[]string
8 )
9
10 type (
11     B0 A0
12     B1 []string
13     B2 struct{ a, b int }
14     B3 struct{ a, c int }
15     B4 func(int, float64) *B0
```

```

16     B5 func(x int, y float64) *A1
17 )
18
19 type    C0 = B0

```

等价类型为：

```

1  A0, A1, and []string
2  A2 and struct{ a, b int }
3  A3 and int
4  A4, func(int, float64) *[]string, and A5
5
6  B0 and C0
7  []int and []int
8  struct{ a, b *T5 } and struct{ a, b *T5 }
9  func(x int, y float64) *[]string, func(int, float64) (result *[]string), and A5

```

B0 和 B1 是通过不同的类型定义创建的新类型，因此这两个类型并不相同；`func (int, float64) *B0` 和 `func(x int, y float64) *[]string` 不同是因为 B0 不同于 `[]string`。

## † 8.2 可赋值性

如果满足以下条件，则值 `x` 可以赋值给类型 `T` 的变量（“`x` 是可赋值给 `T` 的”）：

- `x` 的类型和 `T` 完全相同。
- `x` 的类型 `v` 和 `T` 具有相同的底层类型，并且 `v` 和 `T` 中至少有一个不是定义的类型。
- `T` 是一个借口类型，并且 `x` 实现了 `T`。
- `x` 是一个双向通道值，`T` 是一个通道类型，`x` 的类型 `v` 和 `T` 具有完全相同的元素类型，并且这两个类型中至少有一个不是定义的类型。
- `x` 是预声明标识符 `nil` 并且 `T` 是一个指针，函数，切片，图，通道，或者借口类型。
- `x` 是一个可被类型 `T` 表示的无类型常量。

## † 8.3 可表达性

当满足下列条件之一时，常量 `x` 可被表示为类型 `T` 的值：

- `x` 在由 `T` 决定的值得集合中。
- `T` 是一个浮点类型，并且 `x` 可以无溢出的四舍五入到 `T` 的精度范围内。使用 IEEE 754 的偶数约算规则进行四舍五入，但是 IEEE 的非负零简化成一个无符号零。注意常量值永远不可能是一个 IEEE 非负零，NaN，或者无穷。
- `T` 是一个复数类型，`x` 的组件 `real(x)` 和 `imag(x)` 可以由 `T` 的组件类型（`float32` 或 `float64`）的值表示。



x	T	x 能够被 T 的值表示的原因是
'a'	byte	97 在字节类型的值得集合中
97	rune	rune 是 int32 的别名, 并且 97 在 32-bit 整型值得集合中
"foo"	string	"foo" 在字符串值得集合中
1024	int16	1024 在 16-bit 整型值的集合中
42.0	byte	42 在无符号 8-bit 整型值得集合中
1e10	uint64	10000000000 在 64-bit 无符号整型值的集合中
2.718281828459045	float32	2.718281828459045 四舍五入到 2.7182817 后再 float32 值得集合中。
-1e-1000	float64	-1e-1000 四舍五入到 IEEE -0.0 进一步简化到 0.0
0i	int	0 是一个整型值
(42 + 0i)	float32	42.0 (虚部为 0) 在 float32 值得集合中
x	T	x 无法被 T 表示的原因
0	bool	0 不在布尔类型值的集合中
'a'	string	'a' 是一个 rune, 不在字符串值的集合中
1024	byte	1024 不在无符号 8-bit 整型值的集合中
-1	uint16	-1 不在无符号 16-bit 整型值的集合中
1.1	int	1.1 不是一个整型值
42i	float32	0 + 42i 不在 float32 值的集合中
1e1000	float64	1e1000 在约数后溢出为 IEEE 的正无穷 (+Inf)

## 第九章 Blocks

一个块域可以是匹配的花括弧内连续的空声明和语句序列。

```
1 Block = "{" StatementList "}" .  
2 StatementList = { Statement ";" } .
```

除了源代码中显式的块域，还有以下隐式的块域：

1. 包含所有 Go 源文本的全局块。
2. 每一个包中都有一个包含该包中所有代码文本的 package block
3. 每一个文件都有一个文件块包含该文件内的所有 Go 源文本。
4. 每一个“if”，“for”，“switch”语句都有一个自己的隐式块。
5. “switch”或“select”语句中的每一个子句都表现为一个隐式块。

块可以嵌套并会影响作用域。

## 第十章 声明和作用域

一个声明将一个非空白标识符绑定到一个常量、类型、变量、函数、标签或者包。程序中的每一个标识符必须被声明。相同块中不可以将重复声明一个标识符，并且标识符不可同时声明在文件块和包块中。

空白标识符可以和声明中的任何其他标识符一样使用，但是不会引入一个绑定，因而不是一个声明。在包块中，标识符 `init` 可能会用作 `init` 函数声明，和空白标识符一样也不会引入一个新的绑定。

```
1 Declaration = ConstDecl | TypeDecl | VarDecl .
2 TopLevelDecl = Declaration | FunctionDecl | MethodDecl .
```

被声明的标识符的作用域是标识符表示特定常量，类型，变量，函数，标签，或包的源文本区间。

Go 使用块进行此法分区：

1. 预声明标识符作用域为全局块。
2. 在最顶层（所有函数之外）声明的用来表示一个常量，类型，变量，或者函数（非方法）的标识符的作用域为包块。
3. 一个导入的包名的作用域为包含导入声明的文件的文件域。
4. 一个表示一个方法接收器，函数参数或结果变量的标识符的作用域为函数体。
5. 函数内声明的常量或变量标识符的作用域起始于 `ConstSpec` 或 `Var Spec` (`ShortVarDecl` 表示短变量声明) 结尾以及最内层包含块结尾。
6. 函数内声明的类型标识符作用域起始于 `TypeSpec` 中的标识符并结束于最内层包含块的结尾。

一个区块中声明的标识符可以其内部区块重新声明。但内部区块中声明的标识符在作用域范围内表示内部声明所声明的条目。

包子句部分并不是一个声明；包名不会出现在任何作用域内。其目的只是为了将一些文件归纳于同一个包中，并且为导入声明指定默认的包名。

### † 10.1 标签作用域

标签通过标签化语句声明，并用在 `break`，`continue` 和 `goto` 语句中。定义一个从未用过的标签是非法的。和其他标识符相反，标签无区块作用域并且不会和非标签的标识符冲突。标签的作用域为声明所在的函数体内，并且不包含任何嵌套的函数体。

## † 10.2 空白标识符

空白标识符通过下划线字符 `_` 表示。空白标识符用作匿名占位符并在声明、操作数和赋值中具有特殊意义，

## † 10.3 预声明标识符

下面标识符隐式的声明在全局区块中：

**Types:** `bool byte complex64 complex128 error float32 float64 int int8 int16  
int32 int64 rune string uint uint8 uint16 uint32 uint64 uintptr`

**Constants:**

`true false iota`

**Zero value:**

`nil`

**Functions:**

`append cap close complex copy delete imag len make new panic print println  
real recover`

## † 10.4 导出的标识符

一个标识符可以被导出，从而允许在其他包里访问。满足以下条件的标识符会被导出：

1. 标识符名的首字符为大写的 Unicode 字母（Unicode 类别为“Lu”）；并且
2. 标识符声明在包区块中或者是一个字段名或是一个方法名。

所有其他标识符不会导出。

## † 10.5 标识符的唯一性

在给定的标识符集合中，如果一个标识符不同于集合中任何其他标识符，则称之为唯一。两个标识符的不同点在于拼写，或出现在不同的包中并且没有被导出。其他情况下，认为标识符相同。

## † 10.6 常量声明

一个常量声明将一组标识符（常量的名字）绑定到一组常量表达式的值。标识符的数量必须和表达式的数量相等，并且左边第 *n* 个标识符被绑定到右边第 *n* 个表达式的值。

```
1 ConstDecl    = "const" ( ConstSpec | "(" { ConstSpec ";" } ")" ) .
2 ConstSpec    = IdentifierList [ [ Type ] "=" ExpressionList ] .
3
```

```

4 IdentifierList = identifier { "," identifier } .
5 ExpressionList = Expression { "," Expression } .

```

如果出现类型，则所有常量会采用指定的类型，并且表达式必须能够赋值给该类型。如果省略类型，常量则会采用相应表达式的类型。如果表达式的值为无类型常量，声明的常量依旧保留无类型，并且该常量标识符表示该常量值。比如，若表达式是一个浮点字面量，常量标识符则表示一个浮点常量，即便字面量的小数部分是 0。

```

1 const Pi float64 = 3.14159265358979323846
2 const zero = 0.0           // untyped floating-point constant
3 const (
4     size int64 = 1024
5     eof      = -1         // untyped integer constant
6 )
7 /* a = 3, b = 4, c = "foo", untyped integer and string constants */
8 const a, b, c = 3, 4, "foo"
9 const u, v float32 = 0, 3   // u = 0.0, v = 3.0

```

在使用原括弧包含的 `const` 声明列表中，除了第一个 `ConstSpec` 其余的表达式列表均可以省略。这种空列表等价于前面第一个非空表达式列表和其类型（如果有的话）的文本替换。故，省略表达式列表等于重复前一个列表。标识符的数量必须等于前一个列表中表达式的数量。连同 `iota` 常提供量产生器一起可以提供轻量级的序列值声明：

```

1 const (
2     Sunday = iota
3     Monday
4     Tuesday
5     Wednesday
6     Thursday
7     Friday
8     Partyday
9     numberOfDays // this constant is not exported
10 )

```

## † 10.7 Iota

在常量声明中，预声明标识符 `iota` 表示连续无类型常量。`iota` 的值为常量声明中相应的 `ConstSpec` 的索引（从零开始）。可以用来构造一组相关的常量：

```

1 const (
2     c0 = iota // c0 == 0
3     c1 = iota // c1 == 1
4     c2 = iota // c2 == 2
5 )
6

```

```

7  const (
8      a = 1 << iota // a == 1 (iota == 0)
9      b = 1 << iota // b == 2 (iota == 1)
10     c = 3          // c == 3 (iota == 2, unused)
11     d = 1 << iota // d == 8 (iota == 3)
12 )
13
14 const (
15     u          = iota * 42 // u == 0      (untyped integer constant)
16     v float64 = iota * 42 // v == 42.0    (float64 constant)
17     w          = iota * 42 // w == 84     (untyped integer constant)
18 )
19
20 const x = iota // x == 0
21 const y = iota // y == 0

```

根据定义，在同一个 ConstSpec 中的多个 `iota` 具有相同的值：

```

1  const (
2      bit0, mask0 = 1 << iota, 1<<iota - 1 // bit0 == 1, mask0 == 0 (iota == 0)
3      bit1, mask1 // bit1 == 2, mask1 == 1 (iota == 1)
4      -, -        // (iota == 2, unused)
5      bit3, mask3 // bit3 == 8, mask3 == 7 (iota == 3)
6  )

```

最后一个示例中利用了隐式的重复最后一个非空表达式列表。

## † 10.8 类型声明

一个类型声明将一个标识符即类型名绑定到一个类型。类型声明具有两种形式：别名声明和类型定义。

```

1  TypeDecl = "type" ( TypeSpec | "(" { TypeSpec ";" } ")" ) .
2  TypeSpec = AliasDecl | TypeDef .

```

### ‡10.8.1 别名声明

一个别名声明将一个标识符绑定到一个给定的类型上。

```

1  AliasDecl = identifier "=" Type .

```

在该标识符的作用域内，提供类型别名的服务。

```

1  type (
2      nodeList = []*Node // nodeList and []*Node are identical types
3      Polar    = polar   // Polar and polar denote identical types

```

```
4 )
```

## §10.8.2 类型定义

类型定义会创建一个和给定类型拥有相同底层类型和操作，但截然不同的类型，并且将一个标识符绑定到新创建的类型。

```
1 TypeDef = identifier Type .
```

新类型被称为定义的类型。该类型不同于其他任何类型，包括它的创建来源。

```
1 type (
2     Point struct{ x, y float64 } // Point and struct{ x, y float64 } are different
    types
3     polar Point                // polar and Point denote different types
4 )
5
6 type TreeNode struct {
7     left, right *TreeNode
8     value *Comparable
9 }
10
11 type Block interface {
12     BlockSize() int
13     Encrypt(src, dst []byte)
14     Decrypt(src, dst []byte)
15 }
```

定义的类型可能会有与其相关联的方法。不会集成任何与给定类型绑定方法，但是接口类型或聚合类型的元素的方法集不会更改：

```
1 // A Mutex is a data type with two methods, Lock and Unlock.
2 type Mutex struct      { /* Mutex fields */ }
3 func (m *Mutex) Lock() { /* Lock implementation */ }
4 func (m *Mutex) Unlock() { /* Unlock implementation */ }
5
6 // NewMutex has the same composition as Mutex but its method set is empty.
7 type NewMutex Mutex
8
9 // The method set of PtrMutex's underlying type *Mutex remains unchanged,
10 // but the method set of PtrMutex is empty.
11 type PtrMutex *Mutex
12
13 // The method set of *PrintableMutex contains the methods
14 // Lock and Unlock bound to its embedded field Mutex.
15 type PrintableMutex struct {
16     Mutex
```

```

17 }
18
19 // MyBlock is an interface type that has the same method set as Block.
20 type MyBlock Block

```

类型定义可能会被用来定义不同的布尔，数值或字符串类型并且与其关联一些方法：

```

1 type TimeZone int
2
3 const (
4     EST TimeZone = -(5 + iota)
5     CST
6     MST
7     PST
8 )
9
10 func (tz TimeZone) String() string {
11     return fmt.Sprintf("GMT%+dh", tz)
12 }

```

## † 10.9 变量声明

一个变量声明可以创建一个或多个变量，绑定到相应的标识符，并且给出每一个变量的类型和一个初始值。

```

1 VarDecl    = "var" ( VarSpec | "(" { VarSpec ";" } ")" ) .
2 VarSpec    = IdentifierList ( Type [ "=" ExpressionList ] | "=" ExpressionList ) .

```

```

1 var i int
2 var U, V, W float64
3 var k = 0
4 var x, y float32 = -1, -2
5 var (
6     i      int
7     u, v, s = 2.0, 3.0, "bar"
8 )
9 var re, im = complexSqrt(-1)
10 var _, found = entries[name] // map lookup; only interested in "found"

```

如果给出表达式列表，变量则会通过赋值规则使用表达式来初始化变量。否则，每一个变量会被初始化为 0 值。

变量会优先使用给出的类型，否则使用初始化时所赋的值的类型。如果值为无类型常量，则会先转换为其默认类型；如果是一个无类型布尔值，则会先转换为 `bool` 类型。预声明的值 `nil` 必须使用显式的类型来初始化一个变量。



```

1 var d = math.Sin(0.5) // d is float64
2 var i = 42           // i is int
3 var t, ok = x.(T)    // t is T, ok is bool
4 var n = nil          // illegal

```

受限制于实现：编译器可能会认为在函数体内声明一个从未被使用的变量是非法声明。

## † 10.10 短变量声明

短变量声明使用以下格式：

```

1 ShortVarDecl = IdentifierList ":" ExpressionList .

```

这是使用无类型初始化表达式声明变量的简写：

```

1 "var" IdentifierList = ExpressionList .

1 i, j := 0, 10
2 f := func() int { return 7 }
3 ch := make(chan int)
4 r, w := os.Pipe(fd) // os.Pipe() returns two values
5 _, y, _ := coord(p) // coord() returns three values;
6                      // only interested in y coordinate

```

和常规变量声明不同，短变量声明可以使用相同的类型重新声明在之前同一块中声明过的变量（或者块为函数体的参数列表），并且在重声明时至少有一个非空白变量是新的。相应的，重声明只能出现在多变量的短声明中。重声明不会引入新的变量，他只会将新值赋值给原有的变量中。

```

1 field1, offset := nextField(str, 0)
2 field2, offset := nextField(str, offset) // redeclares offset
3 a, a := 1, 2 // illegal: double declaration of a
4             // or no new variable if a was declared elsewhere

```

短变量声明只能出现在函数内，在一些环境中比如 "if", "for", "switch" 语句的初始器中，可以用来声明局部临时变量。

## † 10.11 函数声明

一个函数声明会将一个标识符（即函数名）绑定到函数上。

```

1 FunctionDecl = "func" FunctionName Signature [ FunctionBody ] .
2 FunctionName = identifier .
3 FunctionBody = Block .

```

如果函数签字声明了结果参数，函数体的语句列表必须使用一个终止语句结尾。

```

1 func IndexRune(s string, r rune) int {
2     for i, c := range s {
3         if c == r {
4             return i
5         }
6     }
7     // invalid: missing return statement
8 }

```

一个函数声明可能会忽略函数体。这中声明为实现在 Go 以外的函数提供签字，比如汇编函数。

```

1 func min(x int, y int) int {
2     if x < y {
3         return x
4     }
5     return y
6 }
7
8 func flushICache(begin, end uintptr) // implemented externally

```

## † 10.12 方法声明

一个方法是一个带有接收器的函数。一个方法声明会将一个标识符，即方法名，绑定到方法中，并使用接收器的基类型与方法进行关联。

```

1 MethodDecl = "func" Receiver MethodName Signature [ FunctionBody ] .
2 Receiver   = Parameters .

```

通过在方法名前使用额外的参数部分来指定接收器。该参数部分必须声明为一个非可变参数，该参数为接收器。参数类型必须是 `T` 或 `*T` 这两个形式中的一种，`T` 为类型。由 `T` 表示的类型为接收器基类型；他不能是一个指针或这接口类型，并且必须定义在和方法所属的同一个包内。方法被称为绑定到一个基类型并且方法名只在类型 `T` 或 `*T` 的选择器中可见。

在方法签字中，非空白接收器标识符必须是独一无二的。如果方法体内没有引用接收器的值，则可以省略接收器标识符。同样的规则适用于函数和方法的参数。

对于基类型，绑定到该基类型中的非空白方法名必须是独一无二的。如果基类型是一个结构体类型，非空白方法和字段名必须不同。

给定类型 `Point`，以下声明：

```

1 func (p *Point) Length() float64 {
2     return math.Sqrt(p.x * p.x + p.y * p.y)
3 }
4
5 func (p *Point) Scale(factor float64) {

```

```
6     p.x *= factor
7     p.y *= factor
8 }
```

会使用接收器类型 `*Point` 将方法 `Length` 和 `Scale` 绑定到基类型 `Point`。

方法的类型为使用接收器作为第一个参数的函数的类型。比如，方法 `Scale` 具有类型：

```
1 func(p *Point, factor float64)
```

但是，用这种方式声明的函数并不是一个方法。

## 第十一章 表达式

一个表达式通过对操作数施加运算符和函数来表示一个值的计算。

### † 11.1 操作数

操作数表示一个表达式中的元素值。一个操作数可能是一个字面量，一个非空标识符（可以是被限定的）表示一个常量、变量、或这函数、或者一个参数化的表达式。

空白标识符只能在赋值表达式的左侧作为操作数出现。

```
1 Operand    = Literal | OperandName | "(" Expression ")" .
2 Literal    = BasicLit | CompositeLit | FunctionLit .
3 BasicLit   = int_lit | float_lit | imaginary_lit | rune_lit | string_lit .
4 OperandName = identifier | QualifiedIdent.
```

### † 11.2 限定的标识符

一个限定的标识符是一个使用包名作为前缀限定的标识符。包名和标识符均不能为空白标识符。

```
1 QualifiedIdent = PackageName "." identifier .
```

一个限定的标识符可以在不同的包中访问一个被导出的标识符。标识符必须被导出并声明在该包的包块中。

```
1 math.Sin    // denotes the Sin function in package math
```

### † 11.3 复合字面量

复合字面量用于构造结构体，数组，切片和映射，并且每次计算时都会创建一个新值。通过字面量的类型以及跟随其后的花括弧组成复合字面量。每一个元素前可以加上一个可选的键。

```
1 CompositeLit = LiteralType LiteralValue .
2 LiteralType  = StructType | ArrayType | "[" "..." "]" ElementType |
3               SliceType | MapType | TypeName .
4 LiteralValue = "{" [ ElementList [ "," ] ] "}" .
```

```

5 ElementList = KeyedElement { "," KeyedElement } .
6 KeyedElement = [ Key ":" ] Element .
7 Key          = FieldName | Expression | LiteralValue .
8 FieldName    = identifier .
9 Element      = Expression | LiteralValue .

```

LiteralType 的底层类型必须是一个结构体、数组、切片、或者映射类型（语法对此作出强制限制，除非该类型作为 TypeName 给出）。元素和键的类型必须能够直接（无需转化）赋值给相应的字段、元素和字面量类型的键类型。键会被解释为结构体中的字段名、数组和切片字面量的索引和映射字面量的键。对于映射字面量，所有的元素必须有一个键。如果多个元素具有相同的字段名或者常量键值，则会出错。对于非常量映射键，请查看计算顺序章节。

结构体字面量遵循下面规则：

- 键必须是声明在结构体类型中的字段名。
- 不包含任何键的元素列表必须按照字段声明顺序列出元素。
- 如果某个元素具有一个键，则每一个元素都必须有一个键。
- 一个包含键的元素列表不需要为每一个结构体字段都提供元素。省略掉的字段的值为 0。
- 一个子民啊量可能会省略元素列表；这样的字面量会被计算为其类型的零值。
- 为属于不同的包中的结构体中未导出的字段指定一个元素会导致错误。

给出下列声明：

```

1 type Point3D struct { x, y, z float64 }
2 type Line struct { p, q Point3D }

```

可以写出下列字面量：

```

1 origin := Point3D{} // zero value for Point3D
2 line := Line{origin, Point3D{y: -4, z: 12.3}} // zero value for line.q.x

```

对于数组和切片字面量，适用下列规则：

- 每一个元素都有一个关联的整型索引，用来标记在数组中的位置。
- 具有键的元素会使用键作为索引。键必须是一个可以被类型 `int` 表示的非负常量；并且，如果有类型则必须是一个整型。
- 一个无键的元素的索引为前一个元素的索引加一。如果第一个元素无键，则索引为 0。

对复合字面量取地址，会产生一个指向使用该字面量值初始化的独一无二的变量的指针。

```

1 var pointer *Point3D = &Point3D{y: 1000}

```

数组字面量的长度是字面量类型中指定的长度。如果提供的元素数量少于指定的长度，则缺失的元素会被置为类型为数组元素类型的零值。通过数组索引范围之外的索引来获取元素会导致错误。记号 `...` 表示一个等于最大元素索引加一的数组长度。

```

1 buffer := [10]string{} // len(buffer) == 10
2 intSet := [6]int{1, 2, 3, 5} // len(intSet) == 6
3 days := [...]string{"Sat", "Sun"} // len(days) == 2

```

一个切片字面量秒速了整个底层数组字面量。因此，切片字面量的长度和容量是最大元素索引加一。一个切片字面量具有如下形式：

```
1 []T{x1, x2, ... xn}
```

同时是应用于一个数组的切片操作的简写：

```
1 tmp := [n]T{x1, x2, ... xn}
2 tmp[0 : n]
```

在数组、切片或映射类型  $\tau$  的复合字面量中，为自身复合字面量的元素或映射键可以省略相应的字面量类型（如果该字面量类型等于  $\tau$  的元素或键类型）。相似的，当元素或键类型为  $*\tau$ ，值为复合字面量地址的元素或键可以省略掉  $\&\tau$ 。

```
1 // same as [...]Point{Point{1.5, -3.5}, Point{0, 0}}
2 [...]Point{{1.5, -3.5}, {0, 0}}
3 // same as [][]int{[]int{1, 2, 3}, []int{4, 5}}
4 [][]int{{1, 2, 3}, {4, 5}}
5 // same as [][]Point{[]Point{Point{0, 1}, Point{1, 2}}}
6 [][]Point{{0, 1}, {1, 2}}
7 // same as map[string]Point{"orig": Point{0, 0}}
8 map[string]Point{"orig": {0, 0}}
9 // same as map[Point]string{Point{0, 0}: "orig"}
10 map[Point]string{{0, 0}: "orig"}
11 type PPoint *Point
12 // same as [2]*Point{&Point{1.5, -3.5}, &Point{}}
13 [2]*Point{{1.5, -3.5}, {}}
14 // same as [2]PPoint{PPoint(&Point{1.5, -3.5}), PPoint(&Point{})}
15 [2]PPoint{{1.5, -3.5}, {}}
```

当使用 `LiteralType` 中 `TypeName` 形式的复合字面量作为操作数出现在关键词和 “if”，“for”，或 “switch” 语句的开花括号之间，并且复合字面量没有被圆括号、方括弧，或者花括弧包含时，会导致解析歧义。在这种罕见的情况下，字面量的开括弧会被错误的解释为一个块语句的引入符。为了解决这种歧义，复合字面量必须使用原括弧包含。

```
1 if x == (T{a,b,c}[i]) { ... }
2 if (x == T{a,b,c}[i]) { ... }
```

下面时有效的数组、切片和映射字面量：

```
1 // list of prime numbers
2 primes := []int{2, 3, 5, 7, 9, 2147483647}
3
4 // vowels[ch] is true if ch is a vowel
5 vowels := [128]bool{'a': true, 'e': true, 'i': true, 'o': true, 'u': true, 'y':
6     true}
7
8 // the array [10]float32{-1, 0, 0, 0, -0.1, -0.1, 0, 0, 0, -1}
```

```

8 filter := [10]float32{-1, 4: -0.1, -0.1, 9: -1}
9
10 // frequencies in Hz for equal-tempered scale (A4 = 440Hz)
11 noteFrequency := map[string]float32{
12     "C0": 16.35, "D0": 18.35, "E0": 20.60, "F0": 21.83,
13     "G0": 24.50, "A0": 27.50, "B0": 30.87,
14 }

```

## † 11.4 函数字面量

一个函数字面量表示一个匿名函数。

```
1 FunctionLit = "func" Signature FunctionBody .
```

```
1 func(a, b int, z float64) bool { return a*b < int(z) }
```

一个函数字面量可以被赋值给一个变量或者直接调用。

```

1 f := func(x, y int) int { return x + y }
2 func(ch chan int) { ch <- ACK }(replyChan)

```

函数字面量时闭包的：他们可以使用定义在外层函数内的变量。这些变量可以在外层函数和函数字面量之间共享，并且只要他们而被访问便可以继续存在。

## † 11.5 主表达式

主表达式是用作一元和二元表达式的操作数。

```

1 PrimaryExpr =
2     Operand |
3     Conversion |
4     MethodExpr |
5     PrimaryExpr Selector |
6     PrimaryExpr Index |
7     PrimaryExpr Slice |
8     PrimaryExpr TypeAssertion |
9     PrimaryExpr Arguments .
10
11 Selector      = "." identifier .
12 Index         = "[" Expression "]" .
13 Slice         = "[" [ Expression ] ":" [ Expression ] "]" |
14               "[" [ Expression ] ":" Expression ":" Expression "]" .
15 TypeAssertion = "." "(" Type ")" .
16 Arguments     = "(" [ ( ExpressionList | Type [ "," ExpressionList ] ) [ "..." ] [
    ", " ] "]" ")" .

```

```

1 x
2 2
3 (s + ".txt")
4 f(3.1415, true)
5 Point{1, 2}
6 m["foo"]
7 s[i : j + 1]
8 obj.color
9 f.p[i].x()

```

## † 11.6 选择器

对于一个不是包名的组表达式  $x$ ，选择器表达式  $x.f$  表示值  $x$ （有时候会是  $*x$ ）的字段或者方法  $f$ 。标识符  $f$  被称为（字段或方法）选择器，必须是一个非空白标识符。选择器表达式的类型是  $f$  的类型。如果  $x$  是一个包名，请查看限定标识符章节。

一个选择器  $f$  可以表示一个类型  $T$  的一个字段或方法  $f$ ，也可以表示  $T$  的一个嵌套的嵌入字段的字段或方法  $f$ 。为了访问  $f$  而遍历的嵌入字段的数量称为  $f$  在  $T$  中的深度。声明在  $T$  中的一个字段或方法  $f$  的深度为 0。声明在  $T$  中的嵌入字段  $A$  的字段或方法的  $f$  的深度为  $f$  在  $A$  中的深度加一。

下面的规则适用于选择器：

1. 对于类型  $T$  或  $*T$ （ $T$  不是一个指针或接口类型）的值， $x.f$  表示  $T$  最表层深度的  $T$ 。如果最表层深度下不只有一个  $f$  则该选择器表达式非法。
2. 对于接口类型  $I$  的值  $x$ ， $x.f$  表示动态值  $x$  中名为  $f$  的实际方法。在  $f$  的方法集中，如果没有名为  $f$  的方法，则该选择器表达式非法。
3. 作为例外，如果类型  $x$  是个定义的指针类型并且  $(*x).f$  是一个表示字段（非方法）的有效选择器表达式，则  $x.f$  可以作为  $(*x).f$  的简写。
4. 所有其他情况下， $x.f$  是非法的。
5. 如果  $x$  是一个指针类型，并且值为 `nil`，这时使用  $x.f$  来表示一个结构体字段、赋值或计算会导致运行时错误。
6. 如果  $x$  为接口类型，并且值为 `nil`，则调用或计算方法  $x.f$  都会引发运行时错误。

比如，给出下列声明：

```

1 type T0 struct {
2     x int
3 }
4
5 func (*T0) M0()
6
7 type T1 struct {
8     y int
9 }

```



```

10
11 func (T1) M1()
12
13 type T2 struct {
14     z int
15     T1
16     *T0
17 }
18
19 func (*T2) M2()
20
21 type Q *T2
22
23 var t T2      // with t.T0 != nil
24 var p *T2     // with p != nil and (*p).T0 != nil
25 var q Q = p

```

可以写出下面的选择器：

```

1 t.z      // t.z
2 t.y      // t.T1.y
3 t.x      // (*t.T0).x
4
5 p.z      // (*p).z
6 p.y      // (*p).T1.y
7 p.x      // (*(p).T0).x
8
9 q.x      // (*(q).T0).x      (*q).x is a valid field selector
10
11 p.M0()   // ((*p).T0).M0()   M0 expects *T0 receiver
12 p.M1()   // ((*p).T1).M1()   M1 expects T1 receiver
13 p.M2()   // p.M2()          M2 expects *T2 receiver
14 t.M2()   // (&t).M2()       M2 expects *T2 receiver, see section on Calls

```

但是下面的选择器表达式是无效的：

```

1 q.M0()   // (*q).M0 is valid but not a field selector

```

## † 11.7 方法表达式

如果  $M$  是类型  $T$  的方法集， $T.M$  相当于一个和  $M$  使用相同参数，但会前置一个值为方法接收器的额外参数的函数。

```

1 MethodExpr    = ReceiverType "." MethodName .
2 ReceiverType  = Type .

```

试想一个没有方法的结构体类型  $T$ ，接收器类型为  $T$  的  $M_v$  和接收器类型为  $*T$  的  $M_p$ 。

```

1 type T struct {
2     a int
3 }
4 func (tv T) Mv(a int) int { return 0 } // value receiver
5 func (tp *T) Mp(f float32) float32 { return 1 } // pointer receiver
6
7 var t T

```

表达式 `T.Mv` 会提供一个等价于 `Mv` 的函数，但是会带有显式的接收器作为第一个参数；具有如下签字：

```

1 func(tv T, a int) int

```

该函数可以显式的使用接收器进行正常调用，因此下面五个调用是等价的：

```

1 t.Mv(7)
2 T.Mv(t, 7)
3 (T).Mv(t, 7)
4 f1 := T.Mv; f1(t, 7)
5 f2 := (T).Mv; f2(t, 7)

```

相似的，表达式 `(*T).Mp` 提供一个使用如下签字表示的 `Mp` 函数值：

```

1 func(tp *T, f float32) float32

```

对于具有值接收器的方法，可以使用显式指针接收器派生一个函数，因此 `(*T).Mv` 提供了一个使用如下签字表示的函数值：

```

1 func(tv *T, a int) int

```

这种函数间接的通过接收器创建一个值作为接收器传递给底层方法；方法不会重写传递给函数调用的值。

最后，将值接收器函数用作一个指针接收器方法是非法的，因为指针接收器方法不在值类型的方法集中。

派生自方法的函数值可以使用函数调用语法格式进行调用，接收器会作为调用的第一个参数。也就是，给出 `f := T.Mv`，`f` 会作为 `f(t, 7)` 调用，而不是 `t.f(7)`。为了构造一个绑定接收器的函数，需要使用函数字面量或这方法值。

从一个接口类型的方法中派生出一个函数值是合法的。结果函数会带有一个具有该接口类型的显式接收器。

## † 11.8 方法值

如果表达式 `x` 具有静态类型 `T`，并且 `M` 存在于类型 `T` 的方法集中，则 `x.M` 被称为一个方法值。方法值 `x.M` 是一个可使用于 `x.M` 方法调用一样的参数进行调用的函数值。表达式 `x` 可以在方法值计算的过程中计算并保存；被保存的拷贝值可以在任何调用做为接收器，以便在后续执行中使用。

类型 `T` 可以是一个接口或非接口类型。

如上所讨论的方法表达式，试想一个有两个方法的结构体类型 `T`，`Mv` 的接收器类型为 `T`，`Mp` 的接收器类型为 `*T`。

```

1 type T struct {
2     a int
3 }
4 func (tv T) Mv(a int) int { return 0 } // value receiver
5 func (tp *T) Mp(f float32) float32 { return 1 } // pointer receiver
6
7 var t T
8 var pt *T
9 func makeT() T

```

表达式 `t.Mv` 提供一个类型为 `func(int) int` 的函数值。下面两个调用是等价的：

```

1 t.Mv(7)
2 f := t.Mv; f(7)

```

相似的，表达式 `pt.Mp` 提供一个类型为 `func(float32) float32` 的函数值。

和选择器一样，使用指针对带有值接收器的非接口方法进行引用会自动反引用该指针：`pt.Mv` 等价于 `(*pt).Mv`。

和方法调用一样，使用一个可取地址的值对带有指针接收器的非接口方法进行引用会自动获取该值的地址：`t.Mp` 等价于 `(&t).Mp`。

```

1 f := t.Mv; f(7) // like t.Mv(7)
2 f := pt.Mp; f(7) // like pt.Mp(7)
3 f := pt.Mv; f(7) // like (*pt).Mv(7)
4 f := t.Mp; f(7) // like (&t).Mp(7)
5 f := makeT().Mp // invalid: result of makeT() is not addressable

```

尽管上述示例中使用了非接口类型，但仍可以合法的从接口类型值中创建一个方法值。

```

1 var i interface { M(int) } = myVal
2 f := i.M; f(7) // like i.M(7)

```

## † 11.9 索引表达式

具有 `a[x]` 形式的主表达式表示由 `x` 索引的数组、数组指针、切片、字符串或映射 `a` 的元素。值 `x` 被相应的称为索引或映射键。适用于下列规则：

如果 `a` 不是一个映射：

- 索引必须是一个整型或者是一个无类型常量
- 一个常量索引必须是一个非负且能被类型 `int` 表示的值
- 一个无类型常量索引会被认为是 `int` 类型
- 索引 `x` 需要在  $0 \leq x < \text{len}(a)$  范围内，否在将超出范围。

对于数组类型 **A**:

- 一个常量索引必须在范围内
- 如果 **x** 在运行时超出范围, 将发生运行时错误
- **a[x]** 为在索引 **x** 处的数组元素, 并且 **a[x]** 的类型是 **A** 的元素类型

对于指向数组类型的指针 (数组指针) **a**:

- **a[x]** 是 **(\*a)[x]** 的简写

对于切片类型 **S** 的 **a**:

- 如果 **x** 运行时超出范围, 将会发送运行时错误
- **a[x]** 是在索引 **x** 处的切片元素, 并且 **a[x]** 的类型是 **S** 的元素类型

对于字符串类型 **a**

- 如果字符串 **a** 是常量, 则常量索引也必须在范围内
- 如果 **x** 在运行时超出范围, 将导致运行时错误发生
- **a[x]** 是一个在索引 **x** 处的非常量字节, 并且 **a[x]** 的类型为 **byte**
- **a[x]** 无法被赋值

对于类型为映射类型 **M** 的 **a**:

- **x** 的类型必须可以被赋值给 **M** 的键类型
- 如果映射包含一个使用 **x** 键的条目, **a[x]** 是键为 **x** 的映射元素, 并且 **a[x]** 的类型为 **M** 的

其余情况 **a[x]** 是非法的。

类型为 **map[K]V** 的映射 **a** 的索引表达式在赋值或初始化时会使用下面的特殊形式:

```
1 v, ok = a[x]
2 v, ok := a[x]
3 var v, ok = a[x]
4 var v, ok T = a[x]
```

提供额外的无类型布尔值。如果键 **x** 出现在映射中, 则 **ok** 的值为 **true**, 否则为 **false**。

向 **nil** 映射中的一个元素赋值会导致运行时错误。

## † 11.10 切片表达式

切片表达式可以从字符串、数组、数组指针或切片中构造出一个子字符串或切片。有两个变种: 一个指定高低边界的简单形式和一个同样指出边界容量的完全形式。

### §11.10.1 简单切片表达式

对于字符串、数组、数组指针或切片 `a`，主表达式 `a[low:high]` 构造一个子字符串或切片。索引 `low` 和 `high` 用来决定操作数 `a` 的哪些元素可以被选进结果。结果索引起始于 0，且长度等于 `high-low`。在对数组 `a` 切片之后

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

切片 `s` 具有类型 `[]int`，长度 3，容量 4，和元素

```
1 s[0] == 2
2 s[1] == 3
3 s[2] == 4
```

为方便，仍和索引指标都可以被省略。缺失的 `low` 索引默认为 0；缺失的 `high` 则默认为被切操作数的长度。

```
1 a[2:] // same as a[2 : len(a)]
2 a[:3] // same as a[0 : 3]
3 a[:]  // same as a[0 : len(a)]
```

如果 `a` 是一个数组指针，`(*a)[low : high]` 可以简写为 `a[low : high]`。对于数组或字符串，索引指标需要在  $0 \leq low \leq high \leq len(a)$  范围之内，否则被认为超出范围。对于切片，上索引边界时切片的容量 `cap(a)` 而非长度。常量索引必须是非负数并且可以被类型 `int` 表示；对于数组或常量字符串，常量索引指标必须同样在范围内。如果两个索引指标都是常量，则必须满足条件  $low \leq high$ 。如果索引指标在运行时超出范围，则会发生运行时错误。

除了无类型字符串，如果被切操作数是一个字符串或切片，则切片运算的结果是一个和操作数相同类型的非常量值。对于无类型字符串操作数，结果是一个字符串类型的非常量值。如果被切操作数是一个数组，则该数组必须可取地址，并且切片操作的结果是一个和数组具有相同元素类型的切片。

如果一个有效的切片表达式的被切操作数是一个 `nil` 切片，则结果仍是一个 `nil` 切片。否则，如果结果是一个切片则将于操作数共享底层数组。

### §11.10.2 完全切片表达式

对于数组，数组指针，或者切片 `a`（但非字符串），主表达式

```
1 a[low : high : max]
```