



Go语言入门到精通

江洲老师云课堂

—— 主讲：江洲老师 ——

变量的基本使用

目录



PART 01
变量类型



PART 02
变量声明



PART 03
变量初始化



PART 04
变量赋值



变量类型

1.什么叫变量

2.变量类型

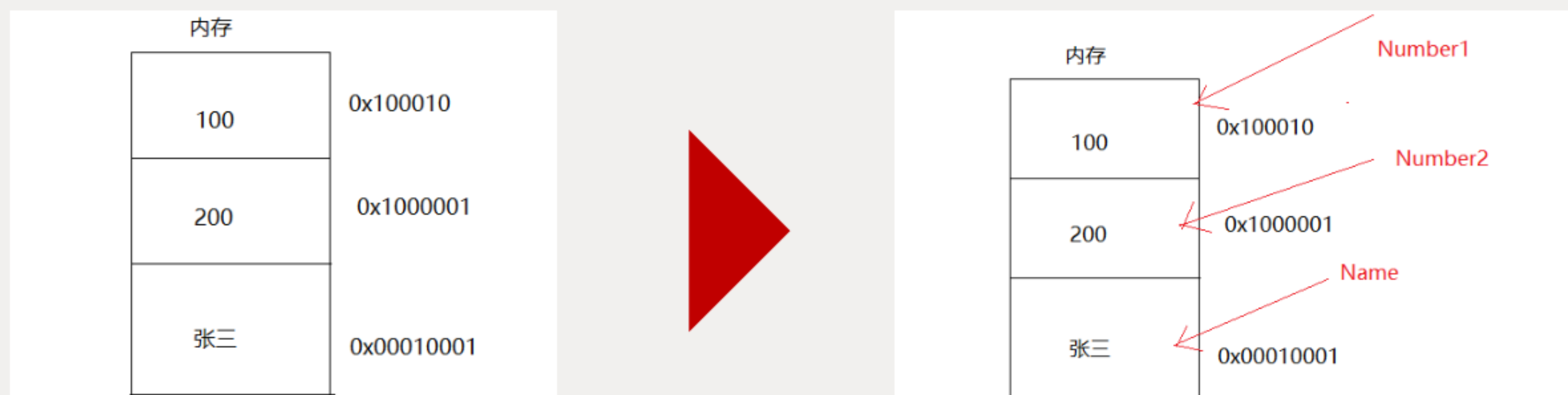
3.变量的使用步骤



变量类型

什么叫变量？

变量是计算机语言中储存输入数据和保存计算结果的。



计算机将内存划分成不同的区域，数据就是存储在这些区域中。

计算机将每块区域都加上了一串数字作为编号，通过该编号可以将数据取出来，但是我们记忆起来却十分困难。

所以，我们给每个存储区域加上了**Number1, Number2, Name**等符号，这样通过这些符号来存储数据，然后再通过符号取出数据就非常容易了，**这些符号就是变量。**



变量的类型

变量可以用来存储数据，但是我们要存储的数据类型是各种各样的，例如：整数，小数，文本等等。

所以我们在定义变量时就要告诉计算机，定义的变量存储是什么类型的数据，在内存中就可以根据不同的类型来开辟不同的存储空间。

变量的使用步骤





变量声明

1.变量声明



变量声明

声明变量就是创建一个变量，并且指定该变量存储什么类型的数据。

Go语言引入了关键字var，而类型信息放在变量名之后。

基本语法： var 变量名 数据类型

注意：输出是先将变量的值取出来，然后在打印在屏幕上，所以不能给变量加上引号。



变量初始化

1.变量初始化



变量初始化

完成变量的定义后，但是该变量中存储的值，并不是我们想要的，我们希望变量中存储的是我们想要的值，应该怎么办？

我们可以**在定义变量时，就给变量赋值，这种方式就是变量的初始化。**

```
var b int = 10  
fmt.Println(b)
```

定义变量b同时将整数10赋值给b

注意：在这里我们将“=”符号，读作“赋值号”，不能读作“等号”。



变量赋值

1.变量赋值



变量赋值

除了在定义变量时完成初始化以外，我们也可以**在变量定义完后再给变量赋值，也就是先声明后赋值。**

例如：

先声明变量：`var num int //默认0`

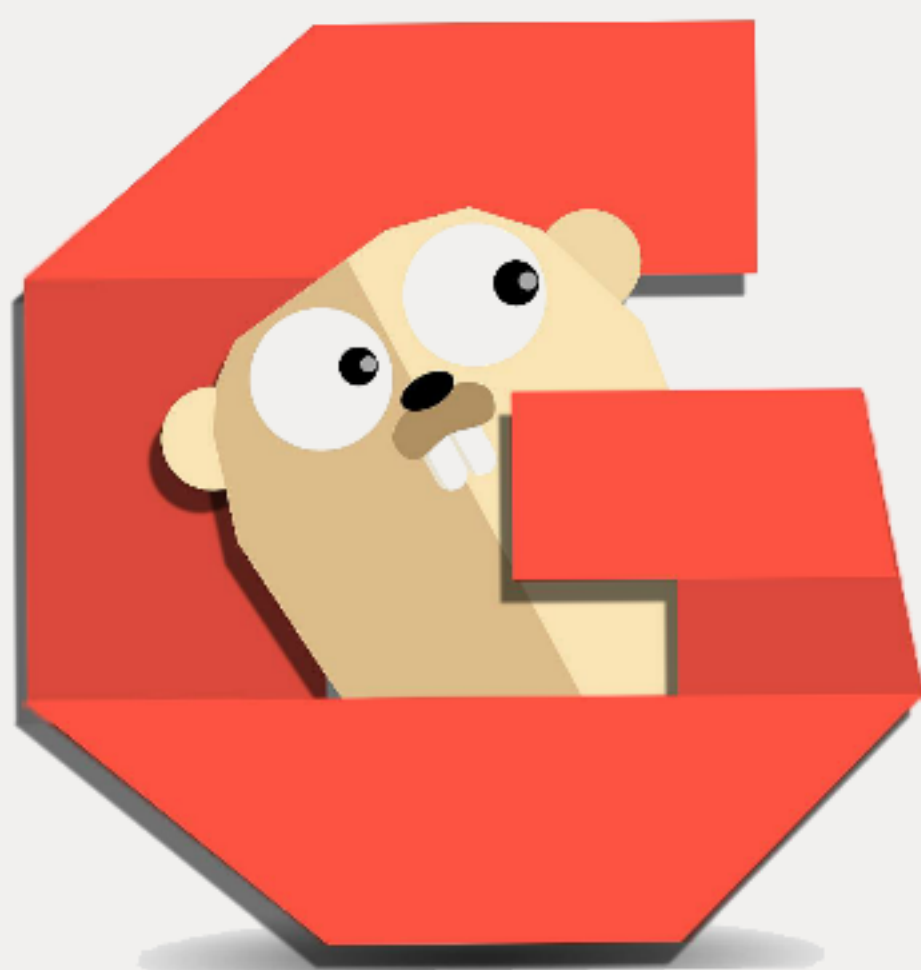
然后给值：`num = 780`

注意：变量可以重复赋值，一旦给一个变量赋了新值，那么变量中的老值就不复存在了。



实例演示





Go语言入门到精通

江洲老师云课堂

—— 主讲：江洲老师 ——

感谢您的聆听和观看