



Go语言入门到精通

江洲老师云课堂

—— 主讲：江洲老师 ——

常量

目录



PART 01
常量



PART 02
常量定义使用



PART 03
字面常量



常量

1.什么叫常量



什么叫常量？

我们都知道，变量是用来存储数据的，并且变量里面存储的可以在程序运行时随时发生变化。

常量则是在程序编译阶段就确定下来的值，且在运行时无法改变该值。

在Go程序中，常量可以是数值类型（包括整型、浮点型和复数类型）、布尔类型、字符串类型等。



常量定义使用

1.常量定义使用

常量定义使用

常量的命名规范与变量命名规范一致。

问题：什么场景下会用到常量呢？

在程序开发中，我们用**常量存储一直不会发生变化的数据**，例如： π ，身份证号码等。

```
5 func main() {  
6     //变量：程序运行期间，可以改变的量， 变量声明需要var  
7     //常量：程序运行期间，不可以改变的量，常量声明需要const  
8  
9     const a int = 10  
10    //a = 20 //err, 常量不允许修改  
11    fmt.Println("a = ", a)  
12  
13    //自动推导类型  
14    const b = 11.2 //没有使用:=  
15    fmt.Println("b = ", b)  
16 }
```



字面常量

1.字面常量



字面常量

字面常量（literal），是指程序中硬编码的常量。

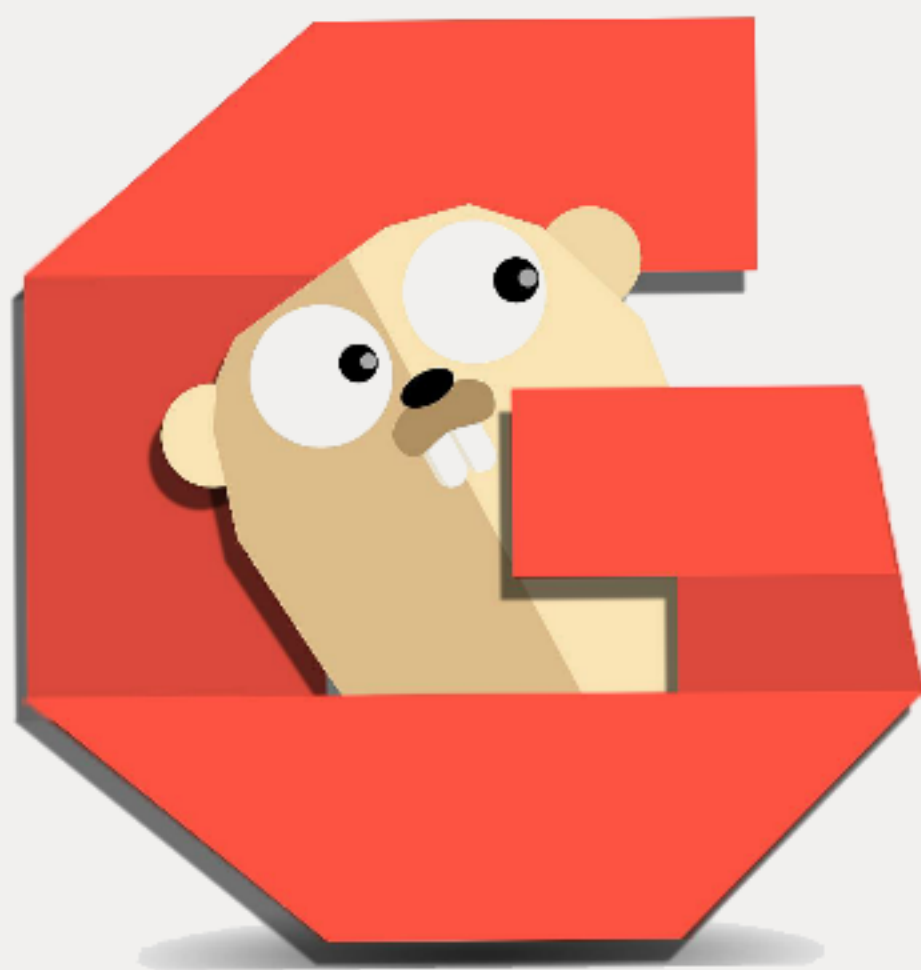
例如：

```
123
3.1415 // 浮点类型的常量
3.2+12i // 复数类型的常量
true // 布尔类型的常量
"foo" // 字符串常量
```




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