



Golang

Une introduction au langage Go



Pourquoi croire en Go ?

- En 2009, Google dévoile un langage de programmation dont le début de la conception remonte à 2007
- À la tête de ce projet, Robert Griesemer, Rob Pike, et Ken Thompson, qui continue d'innover sans relâche à 73 ans, après nous avoir déjà tant offert
- Malheureusement, si la nouvelle fait grand bruit, peu de projets adoptent ce nouveau venu, nommé **Go** mais plus souvent désigné par **Golang**, pour éviter toute confusion
- Sept ans après ses débuts officiels, je crois plus que jamais que Golang apporte des solutions aux problématiques actuelles.
- Voici pourquoi



Pourquoi croire en Go ?

- Golang était-il trop en avance sur son temps ?
- C'est bien possible.
- Conçu pour gérer des datacenters, consommer peu de ressources, exploiter au mieux les CPU modernes à cœurs multiples ou encore faciliter la lecture du code, il répondait à des problématiques qui n'était pas forcément encore au cœur de nos préoccupations il n'y a pas si longtemps.
- Quand on analyse la situation, on réalise que l'heure est venue de réévaluer les atouts de Golang, trop longtemps ignoré par beaucoup.
- Car chaque ère technologique a catalysé le développement d'un ou plusieurs langages : les gros systèmes ont vu naître le Cobol, Unix, le C, Windows, les L4G. Sans parler du Web qui aura fait exploser PHP, Java, Python, Ruby, JavaScript...
- Les mutations engendrées par le cloud vont forcément provoquer l'apparition sur le devant de la scène d'un ou plusieurs langages.



Pourquoi croire en Go ?

- J'attends depuis des années l'arrivée de ces derniers, capables de nous permettre de développer efficacement sur les nouvelles infrastructures.
- Et quand on regarde les spécificités du Go, on se dit qu'on a peut-être déjà la solution à portée de la main :
 - il est à la base de tous les outils de l'ère du Cloud : Docker, Kubernetes, etc.
 - il est simple, mais offre nativement tout ce qu'il faut pour développer une plateforme de services.
 - il intègre nativement la concurrence d'accès.



Pourquoi croire en Go ?

- il permet de déployer des conteneurs légers... vraiment légers ! À quoi ça sert d'avoir des conteneurs légers s'il faut booter des machines virtuelles (JVM, CLR, V8) énormes en occupation mémoire dedans ?
- il est idéal pour construire des micro services.
- il supporte nativement JSON et HTTP (client et serveur).
- il est poussé par une communauté bienveillante.
- il va être largement adopté par les universités pour enseigner la programmation concurrente. Dans quelques années, tous les étudiants auront dans leur bibliothèque le nouveau Kernighan, qui après avoir écrit le bestseller « The C Programming Language », vient de sortir « The Go Programming Language ».



Pourquoi croire en Go ?

- Cette liste de points cruciaux démontre que Golang est totalement en adéquation avec nos préoccupations de 2017.
- Il est capable de résoudre un nombre de problématiques incroyable, des problématiques dont nous n'avons pas forcément conscience en 2009.
- Est-il la solution parfaite ? Je ne suis pas loin de le penser.
- Mais une chose est certaine : il est impossible d'imaginer que les langages créés avec les contraintes technologiques d'il y a 20 ans soient capables de répondre aux défis d'aujourd'hui.
- Il est plus que temps de donner sa chance au Go !



Golang ?

- Go est un langage compilé
- Inspiré de C et Pascal
- Développé par Google (Robert Griesemer, Rob Pike et Ken Thompson)
- Rob Pike à propos des jeunes développeurs :

« Ils ne sont pas capables de comprendre un langage brillant, mais nous voulons les amener à réaliser de bons programmes. Ainsi, le langage que nous leur donnons doit être facile à comprendre et facile à adopter »
- Go veut faciliter et accélérer la programmation à grande échelle : en raison de sa simplicité, sa compilation serait de 80 % à 90 % plus rapide que la compilation classique du C, et il est donc concevable de l'utiliser aussi bien pour écrire des applications, des scripts ou de grands systèmes. Cette simplicité est nécessaire aussi pour assurer la maintenance et l'évolution des programmes sur plusieurs générations de développeurs.



Golang ?



- S'il vise aussi la rapidité d'exécution, indispensable à la programmation système, il considère le multithreading comme le moyen le plus robuste d'assurer sur les processeurs actuels cette rapidité tout en rendant la maintenance facile par séparation de tâches simples exécutées indépendamment afin d'éviter de créer des « usines à gaz ».
- Cette conception permet également le fonctionnement sans réécriture sur des architectures multi-cœurs en exploitant immédiatement l'augmentation de puissance correspondante



Caractéristiques

- Le langage Go a été créé pour la programmation système et a depuis été étendu aux applications, ce qui constitue la même cible que le C et surtout le C++
- Il s'agit d'un langage impératif et concurrent



Caractéristiques : Concurrency

- Le langage Go a été créé pour la programmation système et a depuis été étendu aux applications, ce qui constitue la même cible que le C et surtout le C++. Il s'agit d'un langage impératif et concurrent
- Go intègre directement les traitements de code en concurrence (goroutine)
- Le programme prendra alors avantage de la topologie de l'ordinateur pour exécuter au mieux les goroutines, pas forcément dans un nouveau thread, mais il est aussi possible qu'un groupe de goroutines soit multiplexé sur un groupe de threads

Caractéristiques : Concurrency

- Pour appeler une fonction **f**, on écrit **f()**
- Pour l'appeler en tant que goroutine, on écrit simplement **go f()**, ce qui est très semblable au *call f task*; de PL/I ; langage gérant également le multitâche depuis 1970
- Les goroutines communiquent entre elles par passage de messages, en envoyant ou en recevant des messages sur des canaux
- Ces messages synchronisent les goroutines entre elles, conformément au modèle CSP, considéré par les auteurs comme plus intuitif que le modèle multithreads (avec synchronisation par sémaphores comportant des verrous, notion introduite aussi elle-même par Dijkstra)



Caractéristiques : Système de types

- Go a un système de type statique, fortement typé, structurel et sûr, fondé sur l'inférence de types avec la possibilité d'utiliser un typage explicite
- La compatibilité des types composés est fondée sur les propriétés plutôt que sur le nom. C'est-à-dire que deux types composés seront équivalents si leurs propriétés sont équivalentes : même nom pour la propriété et équivalence de type
- C'est le typage structurel



Caractéristiques : Système de types

- Cela a pour conséquence que le langage n'est pas objet au sens classique (soit avec classes, soit avec prototype), cependant les concepteurs du langage ont fait un choix plus original pour un langage statique
- Il est possible de définir des interfaces portant des méthodes décrivant le comportement d'un objet (Il est aussi facilement possible de mélanger plusieurs interfaces en une seule)
- Les fonctions Go peuvent déclarer accepter un argument de cette interface. Un objet déclarant toutes les méthodes de cette interface, avec la même signature, peut être passé en argument de cette méthode
- La vérification du type est effectuée statiquement par le compilateur



Caractéristiques : Système de types

- Le fait que Go ne soit pas objet au sens classique fait que Go n'a pas d'héritage de type et pas de sous-classage
- Ceci permet de contourner les problèmes posés par ces systèmes tels l'héritage multiple dans les langages qui le permettent (en C++ par exemple), ou l'héritage simple (en Java par exemple)
- Grâce à l'équivalence de types fondée sur les propriétés, Go n'a pas besoin d'héritage de type
- Le sous-classage est émulé par l'« embarquement de type ». Ceci permet de mélanger facilement deux bases de code conçues indépendamment, sans qu'elles aient besoin de partager des types communs.



Caractéristiques : Système de types

- La visibilité des structures, attributs, variables, constantes, méthodes, types de haut niveau et des fonctions hors de leur paquetage de déclaration est définie par la casse du premier caractère de leurs identificateurs.



Caractéristiques : Divers

- Dans Go, la gestion de la mémoire est laissée à un ramasse-miettes
- Il n'y a pas encore de programmation générique même si les concepteurs du langage y réfléchissent
- Il n'y a pas de surcharge de méthodes ou d'arithmétique des pointeurs.
- Enfin, il n'y a pas d'assertions ou d'exceptions
- Pour remplacer ces deux derniers, Go fournit les mots clés `defer`, `panic` et `recover`¹³ qui donnent des mécanismes similaires aux systèmes de gestion des exceptions de langages tels que C++ et Java (mots clés `try`, `catch`, `finally` et `throw`).



Caractéristiques : Divers

- Go peut s'interfacer avec des bibliothèques en C/C++, des développeurs tiers ayant déjà développé des bindings pour SDL et MySQL
- Go définit un format de code standard (au niveau des indentations, et de la présentation des structures de contrôle) et fournit un outil pour l'appliquer (go fmt)
- Go propose également un système de documentation à partir du code et un framework de test
- L'unité de compilation de go est le package qui est représenté dans l'implémentation standard par un répertoire et les fichiers directement contenus dans ce répertoire

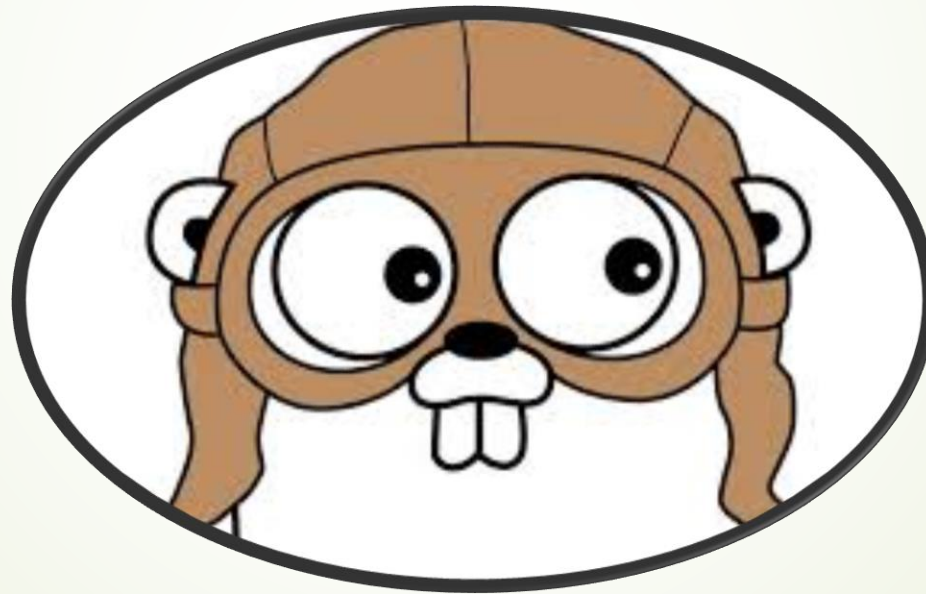



Caractéristiques : Divers

- L'import d'un package se fait par son chemin d'importation et peut préciser soit une bibliothèque standard, soit également des packages tiers installés dans des dépôts de sources distants (actuellement supporté : dépôt sous svn, git, mercurial et bazaar)


Golang

➤ Welcome to





Hello, Go!



```
hello.go x
1 package main
2
3 import (
4     "fmt"
5 )
6
7 func main() {
8     fmt.Println("Hello, Go!")
9 }
10
```


Hello, Go!

```
hello.go x
1 package main
2
3 import (
4     "fmt"
5 )
6
7 func main() {
8     fmt.Println("Hello Go!")
9 }
10
```

- Tous les programmes Go commencent par une déclaration de package
- Deux types de programmes : **exécutables** ou **bibliothèques**
- **import** permet d'inclure le code provenant d'un autre package
- Les lignes commençant par `//` sont de commentaires sur une ligne
- Les commentaires multi lignes sont matérialisés par `/* */`

`// One line comment`

`/*`

Block comment

`*/`

Hello, Go!

```
hello.go x
1 package main
2
3 import (
4     "fmt"
5 )
6
7 func main() {
8     fmt.Println("Hello Go!")
9 }
10
```

- Tous les exécutables ont la déclaration **package main**
- La fonction **main** est le point d'entrée de tous les exécutables
- Les fonctions importées sont préfixées du nom du package d'origine :
 - **fmt.Println(...)**



Types de base

- ▀ Strings
 - ▀ string
- ▀ Integers
 - ▀ int8, uint8, int16, uint16, int32, uint32, int64, uint64
- ▀ Floats
 - ▀ float32, float64
- ▀ Booleans
 - ▀ true
 - ▀ false
- ▀ Complex
 - ▀ complex

Strings

- Une chaîne de caractères est délimitée par :
 - Soit `" "` pour une chaîne contenant des caractères d'échappement
 - `"Ceci est une chaîne de caractères"`
 - Soit `` ``
 - ``Ma chaîne de caractères contient des "" et des "``
- Des opérations sont possibles sur les chaînes de caractères :
 - `len("Hello, Go!")` équivalent à 11
 - `"Hello, Go!"[2]` équivalent à la lettre L minuscule



Opérateurs

- Addition

- +

- Soustraction

- -

- Multiplication

- *

- Division

- /

- Reste (modulo)

- %

Déclaration des variables

- Mot-clé : **var** (optionnel mais bonne pratique)
- Déclarations possibles :
 - **var** <nomDeVariable> <type>
 - **var** <nomDeVariable> <type> = <valeur>
 - <nomDeVariable> := <valeur> *(le type de la variable dépend de la valeur)*
- Exemples :
 - **var** a **int8**
 - **var** b **string** = "A string of characters "
 - c := 112

Portée des variables

- Les variables sont "visibles" au sein du bloc de code dans lequel elles sont déclarées
- `string01` est visible dans les deux fonctions déclarées
- `string02` n'est visible que dans la fonction `main()`

```
cmd\scope\scope.go:20:14: undefined: string02
```

```
scope.go x
1  package main
2
3  import (
4      "fmt"
5  )
6
7  var string01 = "string01"
8
9  func main() {
10
11      var string02 = "string02"
12      fmt.Println(string01)
13      fmt.Println(string02)
14
15      f()
16
17  }
18
19  func f() {
20      fmt.Println(string01)
21      fmt.Println(string02)
22
23  }
24
25
```

Constantes

- Go supporte les constantes
- **const** remplace **var**
- Variables ne pouvant être modifiées après leur création
- La ligne 13 provoque une erreur à la compilation

```
constants.go x
1  package main
2
3  import (
4      "fmt"
5  )
6
7  func main() {
8
9      const myConstant float64 = 3.14159
10     fmt.Printf("myConstant= %f", myConstant)
11
12     // This line will fail at compilation time
13     myConstant = 3.14
14
15 }
16
```

```
cmd\constants\constants.go:13:13: cannot assign to myConstant
```

Les fonctions "Print"...

- ***fmt.Print(...)*** affiche vers la console sans caractère fin de ligne
- ***fmt.Println(...)*** affiche vers la console et ajoute un caractère fin de ligne
- ***fmt.Printf(...)*** affiche vers la console, sans caractère fin de ligne et accepte une chaîne de format
- Ces fonctions retournent le nombre d'octets écrits et un code d'erreur

```
prints.go x
1  package main
2
3  import (
4      "fmt"
5  )
6
7  func main() {
8
9      // Prints all the arguments to console
10     // No space between arguments
11     // No newline at the end
12     fmt.Print("Thierry", "DECKER", "\n")
13
14     // Prints all the arguments to console
15     // Space between arguments
16     // Newline at the end
17     fmt.Println("Thierry", "DECKER")
18
19     // Prints the formatted string to the console
20     // No newline at the end
21     fmt.Printf("Thierry %s\n", "DECKER")
22
23     // Bytes printed and error code returned
24     n, status := fmt.Printf("Thierry %s\n", "DECKER")
25     fmt.Printf("%d bytes printed, error code %v returned", n, status)
26
27 }
28
```



Références



- Golang Project : <https://golang.org/>
- Didier Gérard : <https://lemag.sfeir.com/pourquoi-golang/>
- Wikipédia : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Go_\(langage\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Go_(langage))
- The Go Programming Language : Donovan, Kernigan