

Go语言定义变量的方式有很多种，这里是第一节，在这里进行介绍：

## 一、如果在函数内部（包括main函数）

### 1.直接定义

```
var a int  
var b string
```

这种形式下，会对其进行初始化，比如int类型会赋值为0，string类型会赋值为“”

### 2.赋初值

```
var a int =3
```

### 3.同时对多个变量赋值

```
var a, b, c, s = 3, 4, true, "def"
```

### 4.:=定义

```
a, b, c, s := 3, 4, true, "def"
```

这样的定义减少了var的书写，可以简化

## 二、函数外部（包内变量，go语言不存在全局变量）

1.除了函数内部的第四种利用:=进行赋值的情况，其他的都可以使用

2.有一个新的定义方式

```
var (  
    aa = 3  
    bb = 4  
)
```

三、一些小细节

1.go语言定义的变量一定要使用，而不能不使用

2.在配置环境的过程中也遇到了一些问题，在系统环境变量中要添加

GO111MODULE 的值为 on 然后完整的实现这个结果

3.利用fmt.Printf()，有一个特有的占位符为%q，这里用于输出字符串，可以打印出双引号“”