

# 条件语句

---

## 一、if

从io操作开始

```
const filename = "abc.txt"
/**
go语言的函数可以返回两个值
*/
contents, err := ioutil.ReadFile(filename)
if err != nil {
    fmt.Println(err)
} else {
    fmt.Printf("%s\n", contents)
}
```

上面可以看到这个用法更像是C和Python的糅合版本，同时我们也知道了go语言的函数可以返回两个值，也就是上面的contents, err，但是go语言也有着自己独特的用法

```
const filename = "abc.txt"
/**
go语言的函数可以返回两个值
*/

if contents, err := ioutil.ReadFile(filename); err != nil {
    fmt.Println(err)
} else {
    fmt.Printf("%s\n", contents)
}
```

我们可以看到在if从句中可以直接进行赋值，这样还是非常优秀的，但是这个变量是在if里面进行定义的，在if外侧是不能使用的，也就是生命周期在if的执行过程中

## 二、switch

**switch**会自动进行**break**，同时**switch**后可以不加表达式，而是在**case**后面加上需要进行判断的变量，这个也就是改变了C语言这样的语言在**case**后不可以加逻辑表达式的情况，这样可以更好的解决问题

```
switch {  
    case score < 60:  
        g = "F"  
    case score < 80:  
        g = "C"  
    case score < 90:  
        g = "B"  
    case score <= 100:  
        g = "A"  
    default:  
        panic(fmt.Sprintf("Wrong score : %d", score))  
}
```