
Notas del Curso de Programación en Go

Autor

Wilson Eduardo Jerez Hernández

Profesor

Osmandi Gómez

Platzi

Desarrollo Backend con Go
Curso de Programación en Go

Índice

	Página
1. variables, constantes y zero values	3
1.1. Declaración de constantes	3
1.2. Declaración de variables enteras	3
1.3. Zero values	3
2. Operadores aritméticos	3
3. Tipos de datos primitivos	3

1. variables, constantes y zero values

1.1. Declaración de constantes

```
const pi float64 = 3.14 const pi2 = 3.14 fmt.Println("pi:", pi) fmt.Println("pi2:", pi2)
```

1.2. Declaración de variables enteras

```
//coloca los dos puntos cuando la variable no a sido creada con anterioridad base := 12 //otra
forma es var altura int = 14 //otra forma var area int
fmt.Println(base, altura, area) //se necesita utilizar toda variable que se declara.
```

1.3. Zero values

```
//por defecto estos valores tienen. var a int //0 var b float64 //0 var c string //string vacio var
d bool // false fmt.Println(a, b, c, d)
```

2. Operadores aritméticos

3. Tipos de datos primitivos

```
//Numeros enteros //int = Depende del OS (32 o 64 bits) //int8 = 8bits = -128 a 127 //int16
= 16bits =  $-2^{15}a2^{15} - 1$  //int32 = 32bits =  $-2^{31}a2^{31} - 1$  //int64 = 64bits =  $-2^{63}a2^{63} - 1$ 
//Optimizar memoria cuando sabemos que el dato siempre va ser positivo //uint = Depende del
OS (32 o 64 bits) //uint8 = 8bits = 0 a 127 //uint16 = 16bits =  $0a2^{15} - 1$  //uint32 = 32bits =
 $0a2^{31} - 1$  //uint64 = 64bits =  $0a2^{63} - 1$ 
//numeros decimales // float32 = 32 bits =  $+/- 1,18e^{-38}$  a  $+/- 3,4e^{38}$  // float64 = 64 bits
=  $+/- 2,23e^{-308}$  a  $+/- 1,8e^{308}$ 
//textos y booleanos //string = //bool = true or false
//numeros complejos //Complex64 = Real e Imaginario float32 //Complex128 = Real e Im-
ginario float64 //Ejemplo : c:=10 + 8i
```