



wuYin RP 997

2018-03-14 发布

# Golang 新手可能会踩的 50 个坑

译文：[Golang 新手可能会踩的 50 个坑](#)

原文：[50 Shades of Go: Traps, Gotchas, and Common Mistakes](#)

翻译已获作者授权，转载请注明来源。

不久前发现在知乎这篇质量很高的文章，打算加上自己的理解翻译一遍。文章分为三部分：初级篇 1-34，中级篇 35-50，高级篇 51-57

## 前言

Go 是一门简单有趣的编程语言，与其他语言一样，在使用时不免会遇到很多坑，不过它们大多不是 Go 本身的设计缺陷。如果你刚从其他语言转到 Go，那这篇文章里的坑多半会踩到。

如果花时间学习官方 doc、wiki、[讨论邮件列表](#)、[Rob Pike](#) 的大量文章以及 Go 的源码，会发现这篇文章中的坑是很常见的，新手跳过这些坑，能减少大量调试代码的时间。

## 初级篇：1-34

### 1. 左大括号 { 不能单独放一行

在其他大多数语言中，{ 的位置你自行决定。Go 比较特别，遵守分号注入规则（automatic semicolon injection）：编译器会在每行代码尾部特定分隔符后加 ; 来分隔多条语句，比如会在 ) 后加分号：

```
// 错误示例
func main()
{
    println("hello world")
}

// 等效于
func main();    // 无函数体
{
    println("hello world")
}
```

```
./main.go: missing function body
./main.go: syntax error: unexpected semicolon or newline before {
```

```
// 正确示例
func main() {
    println("hello world")
}
```

## 2. 未使用的变量

如果在函数体代码中有未使用的变量，则无法通过编译，不过全局变量声明但不使用是可以的。

即使变量声明后为变量赋值，依旧无法通过编译，需在某处使用它：

```
func main() {
    var one int    // error: one declared and not used
    two := 2       // error: two declared and not used
    var three int  // error: three declared and not used
    three = 3
}
```

```
// 正确示例
// 可以直接注释或删除未使用的变量
```

```
func main() {
    var one int
    _ = one

    two := 2
    println(two)

    var three int
    one = three

    var four int
    four = four
}
```

## 3. 未使用的 import

如果你 import 一个包，但包中的变量、函数、接口和结构体一个都没有用到的话，将编译失败。

可以使用 `_` 下划线符号作为别名来忽略导入的包，从而避免编译错误，这只会执行 package 的 `init()`

```
// 错误示例
import (
    "fmt"      // imported and not used: "fmt"
    "log"      // imported and not used: "log"
    "time"     // imported and not used: "time"
)

func main() {
}

// 正确示例
// 可以使用 goimports 工具来注释或删除未使用到的包
import (
    _ "fmt"
    "log"
    "time"
)

func main() {
    _ = log.Println
    _ = time.Now
}
```

## 4. 简短声明的变量只能在函数内部使用

```
// 错误示例
myvar := 1    // syntax error: non-declaration statement outside function body
func main() {
}

// 正确示例
var myvar = 1
func main() {
}
```

## 5. 使用简短声明来重复声明变量

不能用简短声明方式来单独为一个变量重复声明，`:=` 左侧至少有一个新变量，才允许多变量的重复声明：

```
// 错误示例
func main() {
    one := 0
    one := 1 // error: no new variables on left side of :=
}

// 正确示例
```

```
func main() {  
    one := 0  
    one, two := 1, 2    // two 是新变量，允许 one 的重复声明。比如 error 处理经常用同名变量 err  
    one, two = two, one    // 交换两个变量值的简写  
}
```

## 6. 不能使用简短声明来设置字段的值

struct 的变量字段不能使用 `:=` 来赋值以使用预定义的变量来解决：

```
// 错误示例  
type info struct {  
    result int  
}  
  
func work() (int, error) {  
    return 3, nil  
}  
  
func main() {  
    var data info  
    data.result, err := work()    // error: non-name data.result on left side of :=  
    fmt.Printf("info: %+v\n", data)  
}  
  
// 正确示例  
func main() {  
    var data info  
    var err error    // err 需要预声明  
  
    data.result, err = work()  
    if err != nil {  
        fmt.Println(err)  
    }  
}
```

## 7. 不小心覆盖了变量

对从动态语言转过来的开发者来说，简短声明很好用，这可能会让人误会 `:=` 是一个赋值操作符。

如果你在新的代码块中像下边这样误用了 `:=`，编译不会报错，但是变量不会按你的预期工作：

```
func main() {  
    x := 1  
    println(x)    // 1  
    {  
        println(x)    // 1  
        x := 2  
        println(x)    // 2    // 新的 x 变量的作用域只在代码块内部  
    }  
}
```

```
println(x)    // 1
}
```

这是 Go 开发者常犯的错，而且不易被发现。

可使用 [vet](#) 工具来诊断这种变量覆盖，Go 默认不做覆盖检查，添加 `-shadow` 选项来启用：

```
> go tool vet -shadow main.go
main.go:9: declaration of "x" shadows declaration at main.go:5
```

注意 vet 不会报告全部被覆盖的变量，可以使用 [go-nyet](#) 来做进一步的检测：

```
> $GOPATH/bin/go-nyet main.go
main.go:10:3:Shadowing variable `x`
```

## 8. 显式类型的变量无法使用 nil 来初始化

`nil` 是 interface、function、pointer、map、slice 和 channel 类型变量的默认初始值。但声明时不指定类型，编译器也无法推断出变量的具体类型。

```
// 错误示例
func main() {
    var x = nil    // error: use of untyped nil
    _ = x
}

// 正确示例
func main() {
    var x interface{} = nil
    _ = x
}
```

## 9. 直接使用值为 nil 的 slice、map

允许对值为 nil 的 slice 添加元素，但对值为 nil 的 map 添加元素则会造成运行时 panic

```
// map 错误示例
func main() {
    var m map[string]int
    m["one"] = 1    // error: panic: assignment to entry in nil map
    // m := make(map[string]int) // map 的正确声明，分配了实际的内存
}
```

```
// slice 正确示例
func main() {
    var s []int
    s = append(s, 1)
}
```

## 10. map 容量

在创建 map 类型的变量时可以指定容量，但不能像 slice 一样使用 `cap()` 来检测分配空间的大小：

```
// 错误示例
func main() {
    m := make(map[string]int, 99)
    println(cap(m))    // error: invalid argument m1 (type map[string]int) for cap
}
```

## 11. string 类型的变量值不能为 nil

对那些喜欢用 `nil` 初始化字符串的人来说，这就是坑：

```
// 错误示例
func main() {
    var s string = nil    // cannot use nil as type string in assignment
    if s == nil {        // invalid operation: s == nil (mismatched types string and nil)
        s = "default"
    }
}

// 正确示例
func main() {
    var s string    // 字符串类型的零值是空串 ""
    if s == "" {
        s = "default"
    }
}
```

## 12. Array 类型的值作为函数参数

在 C/C++ 中，数组（名）是指针。将数组作为参数传进函数时，相当于传递了数组内存地址的引用，在函数内部会改变该数组的值。

在 Go 中，数组是值。作为参数传进函数时，传递的是数组的原始值拷贝，此时在函数内部是无法更新该数组的：

```
// 数组使用值拷贝传参
func main() {
    x := [3]int{1,2,3}

    func(arr [3]int) {
        arr[0] = 7
        fmt.Println(arr)    // [7 2 3]
    }(x)
    fmt.Println(x)          // [1 2 3]    // 并不是你以为的 [7 2 3]
}
```

如果想修改参数数组：

- 直接传递指向这个数组的指针类型：

```
// 传址会修改原数据
func main() {
    x := [3]int{1,2,3}

    func(arr *[3]int) {
        (*arr)[0] = 7
        fmt.Println(arr)    // &[amp;7 2 3]
    }(&x)
    fmt.Println(x)         // [7 2 3]
}
```

- 直接使用 slice：即使函数内部得到的是 slice 的值拷贝，但依旧会更新 slice 的原始数据（底层 array）

```
// 会修改 slice 的底层 array，从而修改 slice
func main() {
    x := []int{1, 2, 3}
    func(arr []int) {
        arr[0] = 7
        fmt.Println(x)    // [7 2 3]
    }(x)
    fmt.Println(x)        // [7 2 3]
}
```

### 13. range 遍历 slice 和 array 时混淆了返回值

与其他编程语言中的 `for-in`、`foreach` 遍历语句不同，Go 中的 `range` 在遍历时会生成 2 个值，第一个是元素索引，第二个是元素的值：

```
// 错误示例
func main() {
    x := []string{"a", "b", "c"}
    for v := range x {
        fmt.Println(v)    // 1 2 3
    }
}

// 正确示例
func main() {
    x := []string{"a", "b", "c"}
    for _, v := range x {    // 使用 _ 丢弃索引
        fmt.Println(v)
    }
}
```

## 14. slice 和 array 其实是一维数据

看起来 Go 支持多维的 array 和 slice，可以创建数组的数组、切片的切片，但其实并不是。

对依赖动态计算多维数组值的应用来说，就性能和复杂度而言，用 Go 实现的效果并不理想。

可以使用原始的一维数组、“独立”的切片、“共享底层数组”的切片来创建动态的多维数组。

1. 使用原始的一维数组：要做好索引检查、溢出检测、以及当数组满时再添加值时要重新做内存分配。
2. 使用“独立”的切片分两步：

- 创建外部 slice
  - 对每个内部 slice 进行内存分配
  - 注意内部的 slice 相互独立，使得任一内部 slice 增缩都不会影响到其他的 slice

```
// 使用各自独立的 6 个 slice 来创建 [2][3] 的动态多维数组
func main() {
    x := 2
    y := 4

    table := make([][]int, x)
    for i := range table {
        table[i] = make([]int, y)
    }
}
```

1. 使用“共享底层数组”的切片



- 创建一个存放原始数据的容器 slice
- 创建其他的 slice
- 切割原始 slice 来初始化其他的 slice

```
func main() {
    h, w := 2, 4
    raw := make([]int, h*w)

    for i := range raw {
        raw[i] = i
    }

    // 初始化原始 slice
    fmt.Println(raw, &raw[4])    // [0 1 2 3 4 5 6 7] 0xc420012120

    table := make([][]int, h)
    for i := range table {

        // 等间距切割原始 slice, 创建动态多维数组 table
        // 0: raw[0*4: 0*4 + 4]
        // 1: raw[1*4: 1*4 + 4]
        table[i] = raw[i*w : i*w + w]
    }

    fmt.Println(table, &table[1][0])    // [[0 1 2 3] [4 5 6 7]] 0xc420012120
}
```

更多关于多维数组的参考

[go-how-is-two-dimensional-arrays-memory-representation](#)

[what-is-a-concise-way-to-create-a-2d-slice-in-go](#)

## 15. 访问 map 中不存在的 key

和其他编程语言类似，如果访问了 map 中不存在的 key 则希望能返回 nil，比如在 PHP 中：

```
> php -r '$v = ["x"=>1, "y"=>2]; @var_dump($v["z"]);'
NULL
```

Go 则会返回元素对应数据类型的零值，比如 `nil`、`''`、`false` 和 0，取值操作总有值返回，故不能通过取出来的值来判断 key 是不是在 map 中。

检查 key 是否存在可以用 map 直接访问，检查返回的第二个参数即可：

```
// 错误的 key 检测方式
func main() {
    x := map[string]string{"one": "2", "two": "", "three": "3"}
    if v := x["two"]; v == "" {
        fmt.Println("key two is no entry")    // 键 two 存不存在都会返回的空字符串
    }
}

// 正确示例
func main() {
    x := map[string]string{"one": "2", "two": "", "three": "3"}
    if _, ok := x["two"]; !ok {
        fmt.Println("key two is no entry")
    }
}
```

## 16. string 类型的值是常量，不可更改

尝试使用索引遍历字符串，来更新字符串中的个别字符，是不允许的。

string 类型的值是只读的二进制 byte slice，如果真要修改字符串中的字符，将 string 转为 []byte 修改后，再转为 string 即可：

```
// 修改字符串的错误示例
func main() {
    x := "text"
    x[0] = "T"    // error: cannot assign to x[0]
    fmt.Println(x)
}

// 修改示例
func main() {
    x := "text"
    xBytes := []byte(x)
    xBytes[0] = 'T'    // 注意此时的 T 是 rune 类型
    x = string(xBytes)
    fmt.Println(x)    // Text
}
```

**注意：**上边的示例并不是更新字符串的正确姿势，因为一个 UTF8 编码的字符可能会占多个字节，比如汉字就需要 3~4 个字节来存储，此时更新其中的一个字节是错误的。

更新字符串的正确姿势：将 string 转为 rune slice（此时 1 个 rune 可能占多个 byte），直接更新 rune 中的字符

```
func main() {
    x := "text"
    xRunes := []rune(x)
    xRunes[0] = '我'
    x = string(xRunes)
    fmt.Println(x)    // 我ext
}
```

## 17. string 与 byte slice 之间的转换

当进行 string 和 byte slice 相互转换时，参与转换的是拷贝的原始值。这种转换的过程，与其他编程语的强制类型转换操作不同，也和新 slice 与旧 slice 共享底层数组不同。

Go 在 string 与 byte slice 相互转换上优化了两点，避免了额外的内存分配：

- 在 `map[string]` 中查找 key 时，使用了对应的 `[]byte`，避免做 `m[string(key)]` 的内存分配
- 使用 `for range` 迭代 string 转换为 `[]byte` 的迭代：`for i,v := range []byte(str) {...}`

雾：[参考原文](#)

## 18. string 与索引操作符

对字符串用索引访问返回的不是字符，而是一个 byte 值。

这种处理方式和其他语言一样，比如 PHP 中：

```
> php -r '$name="中文"; var_dump($name);'      # "中文" 占用 6 个字节
string(6) "中文"

> php -r '$name="中文"; var_dump($name[0]);' # 把第一个字节当做 Unicode 字符读取，显示 U+FFFFD
string(1) "𐀀"

> php -r '$name="中文"; var_dump($name[0].$name[1].$name[2]);'
string(3) "中"
```

```
func main() {
    x := "ascii"
    fmt.Println(x[0])    // 97
    fmt.Printf("%T\n", x[0])// uint8
}
```

如果需要使用 `for range` 迭代访问字符串中的字符（unicode code point / rune），标准库中有

`"unicode/utf8"` 包来做 UTF8 的相关解码编码。另外 `utf8string` 也有像 `func (s *String) At(i int)`

`rune` 等很方便的库函数。

## 19. 字符串并不都是 UTF8 文本

`string` 的值不必是 UTF8 文本，可以包含任意的值。只有字符串是文字字面值时才是 UTF8 文本，字符串可以通过转义来包含其他数据。

判断字符串是否是 UTF8 文本，可使用 `"unicode/utf8"` 包中的 `ValidString()` 函数：

```
func main() {
    str1 := "ABC"
    fmt.Println(utf8.ValidString(str1))    // true

    str2 := "A\xfeC"
    fmt.Println(utf8.ValidString(str2))    // false

    str3 := "A\\xfeC"
    fmt.Println(utf8.ValidString(str3))    // true    // 把转义字符转义成字面值
}
```

## 20. 字符串的长度

在 Python 中：

```
data = u'♥'
print(len(data)) # 1
```

然而在 Go 中：

```
func main() {
    char := "♥"
    fmt.Println(len(char))    // 3
}
```

Go 的内建函数 `len()` 返回的是字符串的 `byte` 数量，而不是像 Python 中那样是计算 Unicode 字符数。

如果要得到字符串的字符数，可使用 `"unicode/utf8"` 包中的 `RuneCountInString(str string) (n int)`

```
func main() {
    char := "♥"
    fmt.Println(utf8.RuneCountInString(char))    // 1
}
```

**注意：** `RuneCountInString` 并不总是返回我们看到的字符数，因为有的字符会占用 2 个 rune：

```
func main() {
    char := "é"
    fmt.Println(len(char))      // 3
    fmt.Println(utf8.RuneCountInString(char)) // 2
    fmt.Println("café\u00e9")   // café    // 法文的 café，实际上是两个 rune 的组合
}
```

参考：[normalization](#)

## 21. 在多行 array、slice、map 语句中缺少 `,` 号

```
func main() {
    x := []int {
        1,
        2    // syntax error: unexpected newline, expecting comma or }
    }
    y := []int{1,2,}
    z := []int{1,2}
    // ...
}
```

声明语句中 `}` 折叠到单行后，尾部的 `,` 不是必需的。

## 22. `log.Fatal` 和 `log.Panic` 不只是 log

log 标准库提供了不同的日志记录等级，与其他语言的日志库不同，Go 的 log 包在调用 `Fatal*()`、`Panic*()` 时能做更多日志外的事，如中断程序的执行等：

```
func main() {
    log.Fatal("Fatal level log: log entry") // 输出信息后，程序终止执行
    log.Println("Nomal level log: log entry")
}
```

## 23. 对内建数据结构的操作并不是同步的


尽管 Go 本身有大量的特性来支持并发，但并不保证并发的数据安全，用户需自己保证变量等数据以原子操作更新。

goroutine 和 channel 是进行原子操作的好方法，或使用 "sync" 包中的锁。

## 24. range 迭代 string 得到的值

range 得到的索引是字符值 ( Unicode point / rune ) 第一个字节的位置，与其他编程语言不同，这个索引并不直接是字符在字符串中的位置。

注意一个字符可能占多个 rune，比如法文单词 café 中的 é。操作特殊字符可使用 [norm](#) 包。

for range 迭代会尝试将 string 翻译为 UTF8 文本，对任何无效的码点都直接使用 0xFFFD rune (  ) Unicode 替代字符来表示。如果 string 中有任何非 UTF8 的数据，应将 string 保存为 byte slice 再进行操作。

```
func main() {
    data := "A\xfe\x02\xff\x04"
    for _, v := range data {
        fmt.Printf("%#x ", v)    // 0x41 0xffffd 0x2 0xffffd 0x4    // 错误
    }

    for _, v := range []byte(data) {
        fmt.Printf("%#x ", v)    // 0x41 0xfe 0x2 0xff 0x4    // 正确
    }
}
```

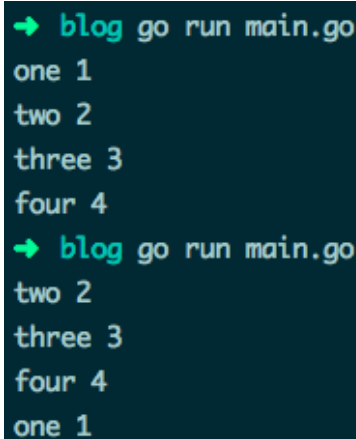
## 25. range 迭代 map

如果你希望以特定的顺序 ( 如按 key 排序 ) 来迭代 map，要注意每次迭代都可能产生不一样的结果。

Go 的运行时是有意打乱迭代顺序的，所以你得到的迭代结果可能不一致。但也并不总会打乱，得到连续相同的 5 个迭代结果也是可能的，如：

```
func main() {
    m := map[string]int{"one": 1, "two": 2, "three": 3, "four": 4}
    for k, v := range m {
        fmt.Println(k, v)
    }
}
```

如果你去 [Go Playground](#) 重复运行上边的代码，输出是不会变的，只有你更新代码它才会重新编译。重新编译后迭代顺序是被打乱的：



```
→ blog go run main.go
one 1
two 2
three 3
four 4
→ blog go run main.go
two 2
three 3
four 4
one 1
```

## 26. switch 中的 fallthrough 语句

`switch` 语句中的 `case` 代码块会默认带上 `break`，但可以使用 `fallthrough` 来强制执行下一个 `case` 代码块。

```
func main() {
    isSpace := func(char byte) bool {
        switch char {
            case ' ': // 空格符会直接 break, 返回 false // 和其他语言不一样
                // fallthrough // 返回 true
            case '\t':
                return true
        }
        return false
    }
    fmt.Println(isSpace('\t')) // true
    fmt.Println(isSpace(' ')) // false
}
```

不过你可以在 `case` 代码块末尾使用 `fallthrough`，强制执行下一个 `case` 代码块。

也可以改写 `case` 为多条件判断：

```
func main() {
    isSpace := func(char byte) bool {
        switch char {
            case ' ', '\t':
                return true
        }
        return false
    }
    fmt.Println(isSpace('\t')) // true
    fmt.Println(isSpace(' ')) // true
}
```

## 27. 自增和自减运算

很多编程语言都自带前置后置的 `++`、`--` 运算。但 Go 特立独行，去掉了前置操作，同时 `++`、`-` 只作为运算符而非表达式。

```
// 错误示例
func main() {
    data := []int{1, 2, 3}
    i := 0
    ++i           // syntax error: unexpected ++, expecting }
    fmt.Println(data[i++]) // syntax error: unexpected ++, expecting :
}

// 正确示例
func main() {
    data := []int{1, 2, 3}
    i := 0
    i++
    fmt.Println(data[i]) // 2
}
```

## 28. 按位取反

很多编程语言使用 `~` 作为一元按位取反（NOT）操作符，Go 重用 `^` XOR 操作符来按位取反：

```
// 错误的取反操作
func main() {
    fmt.Println(~2) // bitwise complement operator is ^
}

// 正确示例
func main() {
    var d uint8 = 2
    fmt.Printf("%08b\n", d) // 00000010
    fmt.Printf("%08b\n", ^d) // 11111101
}
```

同时 `^` 也是按位异或（XOR）操作符。

一个操作符能重用两次，是因为一元的 NOT 操作 `NOT 0x02`，与二元的 XOR 操作 `0x22 XOR 0xff` 是一致的。

Go 也有特殊的操作符 AND NOT `&^` 操作符，不同位才取1。



```
func main() {
    var a uint8 = 0x82
    var b uint8 = 0x02
    fmt.Printf("%08b [A]\n", a)
    fmt.Printf("%08b [B]\n", b)

    fmt.Printf("%08b (NOT B)\n", ^b)
    fmt.Printf("%08b ^ %08b = %08b [B XOR 0xff]\n", b, 0xff, b^0xff)

    fmt.Printf("%08b ^ %08b = %08b [A XOR B]\n", a, b, a^b)
    fmt.Printf("%08b & %08b = %08b [A AND B]\n", a, b, a&b)
    fmt.Printf("%08b &^%08b = %08b [A 'AND NOT' B]\n", a, b, a&^b)
    fmt.Printf("%08b&(^%08b)= %08b [A AND (NOT B)]\n", a, b, a&(^b))
}
```

```
10000010 [A]
00000010 [B]
11111101 (NOT B)
00000010 ^ 11111111 = 11111101 [B XOR 0xff]
10000010 ^ 00000010 = 10000000 [A XOR B]
10000010 & 00000010 = 00000010 [A AND B]
10000010 &^00000010 = 10000000 [A 'AND NOT' B]
10000010&(^00000010)= 10000000 [A AND (NOT B)]
```

## 29. 运算符的优先级

除了位清除 ( bit clear ) 操作符，Go 也有很多和其他语言一样的位操作符，但优先级另当别论。

```
func main() {
    fmt.Printf("0x2 & 0x2 + 0x4 -> %#x\n", 0x2&0x2+0x4)    // & 优先 +
    //prints: 0x2 & 0x2 + 0x4 -> 0x6
    //Go:      (0x2 & 0x2) + 0x4
    //C++:      0x2 & (0x2 + 0x4) -> 0x2

    fmt.Printf("0x2 + 0x2 << 0x1 -> %#x\n", 0x2+0x2<<0x1)    // << 优先 +
    //prints: 0x2 + 0x2 << 0x1 -> 0x6
    //Go:      0x2 + (0x2 << 0x1)
    //C++:      (0x2 + 0x2) << 0x1 -> 0x8

    fmt.Printf("0xf | 0x2 ^ 0x2 -> %#x\n", 0xf|0x2^0x2)    // | 优先 ^
    //prints: 0xf | 0x2 ^ 0x2 -> 0xd
    //Go:      (0xf | 0x2) ^ 0x2
    //C++:      0xf | (0x2 ^ 0x2) -> 0xf
}
```

优先级列表：

Precedence	Operator
5	* / % << >> & &^
4	+ -   ^
3	== != < <= > >=
2	&&
1	

### 30. 不导出的 struct 字段无法被 encode

以小写字母开头的字段成员是无法被外部直接访问的，所以 `struct` 在进行 json、xml、gob 等格式的 encode 操作时，这些私有字段会被忽略，导出时得到零值：

```
func main() {
    in := MyData{1, "two"}
    fmt.Printf("%#v\n", in)    // main.MyData{One:1, two:"two"}

    encoded, _ := json.Marshal(in)
    fmt.Println(string(encoded))    // {"One":1}    // 私有字段 two 被忽略了

    var out MyData
    json.Unmarshal(encoded, &out)
    fmt.Printf("%#v\n", out)    // main.MyData{One:1, two:""}
}
```

### 31. 程序退出时还有 goroutine 在执行

程序默认不等所有 goroutine 都执行完才退出，这点需要特别注意：

```
// 主程序会直接退出
func main() {
    workerCount := 2
    for i := 0; i < workerCount; i++ {
        go doIt(i)
    }
    time.Sleep(1 * time.Second)
    fmt.Println("all done!")
}

func doIt(workerID int) {
    fmt.Printf("[%v] is running\n", workerID)
    time.Sleep(3 * time.Second)    // 模拟 goroutine 正在执行
    fmt.Printf("[%v] is done\n", workerID)
}
```

如下，`main()` 主程序不等两个 goroutine 执行完就直接退出了：



常用解决办法：使用 "WaitGroup" 变量，它会让主程序等待所有 goroutine 执行完毕再退出。

如果你的 goroutine 要做消息的循环处理等耗时操作，可以向它们发送一条 `kill` 消息来关闭它们。或直接关闭一个它们都等待接收数据的 channel：

```
// 等待所有 goroutine 执行完毕
// 进入死锁
func main() {
    var wg sync.WaitGroup
    done := make(chan struct{})

    workerCount := 2
    for i := 0; i < workerCount; i++ {
        wg.Add(1)
        go doIt(i, done, wg)
    }

    close(done)
    wg.Wait()
    fmt.Println("all done!")
}

func doIt(workerID int, done <-chan struct{}, wg sync.WaitGroup) {
    fmt.Printf("[%v] is running\n", workerID)
    defer wg.Done()
    <-done
    fmt.Printf("[%v] is done\n", workerID)
}
```

执行结果：



看起来好像 goroutine 都执行完了，然而报错：

```
fatal error: all goroutines are asleep - deadlock!
```

为什么会发生死锁？goroutine 在退出前调用了 `wg.Done()`，程序应该正常退出的。

原因是 goroutine 得到的 "WaitGroup" 变量是 `var wg WaitGroup` 的一份拷贝值，即 `doIt()` 传参只传值。所以哪怕在每个 goroutine 中都调用了 `wg.Done()`，主程序中的 `wg` 变量并不会受到影响。

```
// 等待所有 goroutine 执行完毕
// 使用传址方式为 WaitGroup 变量传参
// 使用 channel 关闭 goroutine

func main() {
    var wg sync.WaitGroup
    done := make(chan struct{})
    ch := make(chan interface{})

    workerCount := 2
    for i := 0; i < workerCount; i++ {
        wg.Add(1)
        go doIt(i, ch, done, &wg)    // wg 传指针, doIt() 内部会改变 wg 的值
    }

    for i := 0; i < workerCount; i++ {    // 向 ch 中发送数据, 关闭 goroutine
        ch <- i
    }

    close(done)
    wg.Wait()
    close(ch)
    fmt.Println("all done!")
}
```

运行效果：



## 32. 向无缓冲的 channel 发送数据，只要 receiver 准备好了就会立刻返回

只有在数据被 receiver 处理时，sender 才会阻塞。因运行环境而异，在 sender 发送完数据后，receiver 的 goroutine 可能没有足够的时间处理下一个数据。如：

```
func main() {
    ch := make(chan string)

    go func() {
        for m := range ch {
            fmt.Println("Processed:", m)
            time.Sleep(1 * time.Second)    // 模拟需要长时间运行的操作
        }
    }()

    ch <- "cmd.1"
    ch <- "cmd.2" // 不会被接收处理
}
```

运行效果：



### 33. 向已关闭的 channel 发送数据会造成 panic

从已关闭的 channel 接收数据是安全的：

接收状态值 `ok` 是 `false` 时表明 channel 中已没有数据可以接收了。类似的，从有缓冲的 channel 中接收数据，缓存的数据获取完再没有数据可取时，状态值也是 `false`

向已关闭的 channel 中发送数据会造成 panic：

```
func main() {
    ch := make(chan int)
    for i := 0; i < 3; i++ {
        go func(idx int) {
            ch <- idx
        }(i)
    }

    fmt.Println(<-ch)           // 输出第一个发送的值
    close(ch)                  // 不能关闭，还有其他的 sender
    time.Sleep(2 * time.Second) // 模拟做其他的操作
}
```

运行结果：



针对上边有 bug 的这个例子，可使用一个废弃 channel `done` 来告诉剩余的 goroutine 无需再向 `ch` 发送数据。此时 `<- done` 的结果是 `{}`：

```
func main() {
    ch := make(chan int)
    done := make(chan struct{})

    for i := 0; i < 3; i++ {
        go func(idx int) {
            select {
            case ch <- (idx + 1) * 2:
                fmt.Println(idx, "Send result")
            case <-done:
                fmt.Println(idx, "Exiting")
            }
        }
    }
}
```

```

    }(i)
}

fmt.Println("Result: ", <-ch)
close(done)
time.Sleep(3 * time.Second)
}

```

运行效果：



## 34. 使用了值为 `nil` 的 channel

在一个值为 `nil` 的 channel 上发送和接收数据将永久阻塞：

```

func main() {
    var ch chan int // 未初始化，值为 nil
    for i := 0; i < 3; i++ {
        go func(i int) {
            ch <- i
        }(i)
    }

    fmt.Println("Result: ", <-ch)
    time.Sleep(2 * time.Second)
}

```

runtime 死锁错误：

```

fatal error: all goroutines are asleep - deadlock!
goroutine 1 [chan receive (nil chan)]

```

利用这个死锁的特性，可以用在 `select` 中动态的打开和关闭 `case` 语句块：

```

func main() {
    inCh := make(chan int)
    outCh := make(chan int)

    go func() {
        var in <-chan int = inCh
        var out chan<- int
        var val int

        for {

```

```

select {
case out <- val:
    println("-----")
    out = nil
    in = inCh
case val = <-in:
    println("+++++++")
    out = outCh
    in = nil
}
}
}()

```

运行效果：



### 34. 若函数 receiver 传参是传值方式，则无法修改参数的原有值

方法 receiver 的参数与一般函数的参数类似：如果声明为值，那方法体得到的是一份参数的值拷贝，此时对参数的任何修改都不会对原有值产生影响。

除非 receiver 参数是 map 或 slice 类型的变量，并且是以指针方式更新 map 中的字段、slice 中的元素的，才会更新原有值：

```

type data struct {
    num    int
    key    *string
    items  map[string]bool
}

func (this *data) pointerFunc() {
    this.num = 7
}

func (this data) valueFunc() {
    this.num = 8
    *this.key = "valueFunc.key"
    this.items["valueFunc"] = true
}

func main() {
    key := "key1"

    d := data{1, &key, make(map[string]bool)}
    fmt.Printf("num=%v key=%v items=%v\n", d.num, *d.key, d.items)

    d.pointerFunc()    // 修改 num 的值为 7
    fmt.Printf("num=%v kev=%v items=%v\n", d.num, *d.kev, d.items)
}

```

运行结果：



## 中级篇：35-50

### 35. 关闭 HTTP 的响应体

使用 HTTP 标准库发起请求、获取响应时，即使你不从响应中读取任何数据或响应为空，都需要手动关闭响应体。新手很容易忘记手动关闭，或者写在了错误的位置：

```
// 请求失败造成 panic
func main() {
    resp, err := http.Get("https://api.ipify.org?format=json")
    defer resp.Body.Close()    // resp 可能为 nil, 不能读取 Body
    if err != nil {
        fmt.Println(err)
        return
    }

    body, err := ioutil.ReadAll(resp.Body)
    checkError(err)

    fmt.Println(string(body))
}

func checkError(err error) {
    if err != nil {
        log.Fatalln(err)
    }
}
```

上边的代码能正确发起请求，但是一旦请求失败，变量 `resp` 值为 `nil`，造成 panic：

```
panic: runtime error: invalid memory address or nil pointer dereference
```

应该先检查 HTTP 响应错误为 `nil`，再调用 `resp.Body.Close()` 来关闭响应体：

```
// 大多数情况正确的示例
func main() {
    resp, err := http.Get("https://api.ipify.org?format=json")
    checkError(err)

    defer resp.Body.Close()    // 绝大多数情况下的正确关闭方式
```



```
body, err := ioutil.ReadAll(resp.Body)
checkError(err)

fmt.Println(string(body))
}
```

输出：

Get <https://api.ipify.org?format=...>: x509: certificate signed by unknown authority

绝大多数请求失败的情况下，`resp` 的值为 `nil` 且 `err` 为 `non-nil`。但如果你得到的是重定向错误，那它俩的值都是 `non-nil`，最后依旧可能发生内存泄露。2 个解决办法：

- 可以直接在处理 HTTP 响应错误的代码块中，直接关闭非 `nil` 的响应体。
- 手动调用 `defer` 来关闭响应体：

```
// 正确示例
func main() {
    resp, err := http.Get("http://www.baidu.com")

    // 关闭 resp.Body 的正确姿势
    if resp != nil {
        defer resp.Body.Close()
    }

    checkError(err)
    defer resp.Body.Close()

    body, err := ioutil.ReadAll(resp.Body)
    checkError(err)

    fmt.Println(string(body))
}
```

`resp.Body.Close()` 早先版本的实现是读取响应体的数据之后丢弃，保证了 keep-alive 的 HTTP 连接能重用处理不止一个请求。但 Go 的最新版本将读取并丢弃数据的任务交给了用户，如果你不处理，HTTP 连接可能会直接关闭而非重用，参考在 Go 1.5 版本文档。

如果程序大量重用 HTTP 长连接，你可能要在处理响应的逻辑代码中加入：

```
_, err = io.Copy(ioutil.Discard, resp.Body) // 手动丢弃读取完毕的数据
```

如果你需要完整读取响应，上边的代码是需要写的。比如在解码 API 的 JSON 响应数据：

```
json.NewDecoder(resp.Body).Decode(&data)
```

## 36. 关闭 HTTP 连接

一些支持 HTTP1.1 或 HTTP1.0 配置了 `connection: keep-alive` 选项的服务器会保持一段时间的长连接。但标准库 "net/http" 的连接默认只在服务器主动要求关闭时才断开，所以你的程序可能会消耗完 socket 描述符。解决办法有 2 个，请求结束后：

- 直接设置请求变量的 `Close` 字段值为 `true`，每次请求结束后就会主动关闭连接。
- 设置 Header 请求头部选项 `Connection: close`，然后服务器返回的响应头部也会有这个选项，此时 HTTP 标准库会主动断开连接。

```
// 主动关闭连接
func main() {
    req, err := http.NewRequest("GET", "http://golang.org", nil)
    checkError(err)

    req.Close = true
    //req.Header.Add("Connection", "close") // 等效的关闭方式

    resp, err := http.DefaultClient.Do(req)
    if resp != nil {
        defer resp.Body.Close()
    }
    checkError(err)

    body, err := ioutil.ReadAll(resp.Body)
    checkError(err)

    fmt.Println(string(body))
}
```

你可以创建一个自定义配置的 HTTP transport 客户端，用来取消 HTTP 全局的复用连接：

```
func main() {
    tr := http.Transport{DisableKeepAlives: true}
    client := http.Client{Transport: &tr}

    resp, err := client.Get("https://golang.google.cn/")
    if resp != nil {
        defer resp.Body.Close()
    }
    checkError(err)

    fmt.Println(resp.StatusCode) // 200
}
```

```
body, err := ioutil.ReadAll(resp.Body)
checkError(err)

fmt.Println(len(string(body)))
}
```

根据需求选择使用场景：

- 若你的程序要向同一服务器发大量请求，使用默认的保持长连接。
- 若你的程序要连接大量的服务器，且每台服务器只请求一两次，那收到请求后直接关闭连接。或增加最大文件打开数 `fs.file-max` 的值。

## 37. 将 JSON 中的数字解码为 interface 类型

在 encode/decode JSON 数据时，Go 默认会将数值当做 float64 处理，比如下边的代码会造成 panic：

```
func main() {
    var data = []byte(`{"status": 200}`)
    var result map[string]interface{}

    if err := json.Unmarshal(data, &result); err != nil {
        log.Fatalln(err)
    }

    fmt.Printf("%T\n", result["status"]) // float64
    var status = result["status"].(int)  // 类型断言错误
    fmt.Println("Status value: ", status)
}
```

panic: interface conversion: interface {} is float64, not int

如果你尝试 decode 的 JSON 字段是整型，你可以：

- 将 int 值转为 float 统一使用
- 将 decode 后需要的 float 值转为 int 使用

```
// 将 decode 的值转为 int 使用
func main() {
    var data = []byte(`{"status": 200}`)
    var result map[string]interface{}

    if err := json.Unmarshal(data, &result); err != nil {
        log.Fatalln(err)
    }
}
```

```

var status = uint64(result["status"].(float64))
fmt.Println("Status value: ", status)
}

```

- 使用 `Decoder` 类型来 decode JSON 数据，明确表示字段的值类型

```

// 指定字段类型
func main() {
    var data = []byte(`{"status": 200}`)
    var result map[string]interface{}

    var decoder = json.NewDecoder(bytes.NewReader(data))
    decoder.UseNumber()

    if err := decoder.Decode(&result); err != nil {
        log.Fatalln(err)
    }

    var status, _ = result["status"].(json.Number).Int64()
    fmt.Println("Status value: ", status)
}

// 你可以使用 string 来存储数值数据，在 decode 时再决定按 int 还是 float 使用
// 将数据转为 decode 为 string
func main() {
    var data = []byte(`{"status": 200}`)
    var result map[string]interface{}
    var decoder = json.NewDecoder(bytes.NewReader(data))
    decoder.UseNumber()
    if err := decoder.Decode(&result); err != nil {

```

- 使用 `struct` 类型将你需要的数据映射为数值型

```

// struct 中指定字段类型
func main() {
    var data = []byte(`{"status": 200}`)
    var result struct {
        Status uint64 `json:"status"`
    }

    err := json.NewDecoder(bytes.NewReader(data)).Decode(&result)
    checkError(err)
    fmt.Printf("Result: %v", result)
}

```

- 可以使用 `struct` 将数值类型映射为 `json.RawMessage` 原生数据类型  
适用于如果 JSON 数据不着急 decode 或 JSON 某个字段的值类型不固定等情况：

```
// 状态名称可能是 int 也可能是 string, 指定为 json.RawMessage 类型
func main() {
    records := [][]byte{
        []byte(`{"status":200, "tag":"one"}`),
        []byte(`{"status":"ok", "tag":"two"}`),
    }

    for idx, record := range records {
        var result struct {
            StatusCode uint64
            StatusName string
            Status     json.RawMessage `json:"status"`
            Tag         string           `json:"tag"`
        }

        err := json.NewDecoder(bytes.NewReader(record)).Decode(&result)
        checkError(err)

        var name string
        err = json.Unmarshal(result.Status, &name)
        if err == nil {
            result.StatusName = name
        }
    }
}
```

## 38. struct、array、slice 和 map 的值比较

可以使用相等运算符 `==` 来比较结构体变量，前提是两个结构体的成员都是可比较的类型：

```
type data struct {
    num      int
    fp       float32
    complex  complex64
    str      string
    char     rune
    yes      bool
    events   <-chan string
    handler  interface{}
    ref      *byte
    raw      [10]byte
}

func main() {
    v1 := data{}
    v2 := data{}
    fmt.Println("v1 == v2: ", v1 == v2)    // true
}
```

如果两个结构体中有任何成员是不可比较的，将会造成编译错误。注意数组成员只有在数组元素可比较时候才可比较。

```
type data struct {
    num    int
    checks [10]func() bool    // 无法比较
    doIt   func() bool      // 无法比较
    m      map[string]string    // 无法比较
    bytes  []byte              // 无法比较
}

func main() {
    v1 := data{}
    v2 := data{}

    fmt.Println("v1 == v2: ", v1 == v2)
}
```

invalid operation: v1 == v2 (struct containing [10]func() bool cannot be compared)

Go 提供了一些库函数来比较那些无法使用 `==` 比较的变量，比如使用 "reflect" 包的 `DeepEqual()`：

```
// 比较相等运算符无法比较的元素
func main() {
    v1 := data{}
    v2 := data{}
    fmt.Println("v1 == v2: ", reflect.DeepEqual(v1, v2))    // true

    m1 := map[string]string{"one": "a", "two": "b"}
    m2 := map[string]string{"two": "b", "one": "a"}
    fmt.Println("v1 == v2: ", reflect.DeepEqual(m1, m2))    // true

    s1 := []int{1, 2, 3}
    s2 := []int{1, 2, 3}
    // 注意两个 slice 相等，值和顺序必须一致
    fmt.Println("v1 == v2: ", reflect.DeepEqual(s1, s2))    // true
}
```

这种比较方式可能比较慢，根据你的程序需求来使用。 `DeepEqual()` 还有其他用法：

```
func main() {
    var b1 []byte = nil
    b2 := []byte{}
    fmt.Println("b1 == b2: ", reflect.DeepEqual(b1, b2))    // false
}
```

**注意：**

- `DeepEqual()` 并不总适合于比较 slice

```
func main() {
    var str = "one"
    var in interface{} = "one"
    fmt.Println("str == in: ", reflect.DeepEqual(str, in))    // true

    v1 := []string{"one", "two"}
    v2 := []string{"two", "one"}
    fmt.Println("v1 == v2: ", reflect.DeepEqual(v1, v2))    // false

    data := map[string]interface{}{
        "code": 200,
        "value": []string{"one", "two"},
    }
    encoded, _ := json.Marshal(data)
    var decoded map[string]interface{}
    json.Unmarshal(encoded, &decoded)
    fmt.Println("data == decoded: ", reflect.DeepEqual(data, decoded))    // false
}
```

如果要大小写不敏感来比较 byte 或 string 中的英文文本，可以使用 "bytes" 或 "strings" 包的 `ToUpper()` 和 `ToLower()` 函数。比较其他语言的 byte 或 string，应使用 `bytes.EqualFold()` 和 `strings.EqualFold()`

如果 byte slice 中含有验证用户身份的数据（密文哈希、token 等），不应再使用

`reflect.DeepEqual()`、`bytes.Equal()`、`bytes.Compare()`。这三个函数容易对程序造成 [timing attacks](#)，此时应使用 "crypto/subtle" 包中的 `subtle.ConstantTimeCompare()` 等函数

- `reflect.DeepEqual()` 认为空 slice 与 nil slice 并不相等，但注意 `byte.Equal()` 会认为二者相等：

```
func main() {
    var b1 []byte = nil
    b2 := []byte{}

    // b1 与 b2 长度相等、有相同的字节序
    // nil 与 slice 在字节上是相同的
    fmt.Println("b1 == b2: ", bytes.Equal(b1, b2))    // true
}
```

## 39. 从 panic 中恢复

在一个 defer 延迟执行的函数中调用 `recover()`，它便能捕捉 / 中断 panic

```
// 错误的 recover 调用示例
func main() {
    recover()    // 什么都不会捕捉
    panic("not good")    // 发生 panic，主程序退出
    recover()    // 不会被执行
    println("ok")
}

// 正确的 recover 调用示例
func main() {
    defer func() {
        fmt.Println("recovered: ", recover())
    }()
    panic("not good")
}
```

从上边可以看出，`recover()` 仅在 `defer` 执行的函数中调用才会生效。

```
// 错误的调用示例
func main() {
    defer func() {
        doRecover()
    }()
    panic("not good")
}

func doRecover() {
    fmt.Println("recovered: ", recover())
}
```

```
recovered: <nil> panic: not good
```

## 40. 在 range 迭代 slice、array、map 时通过更新引用来更新元素

在 range 迭代中，得到的值其实是元素的一份值拷贝，更新拷贝并不会更改原来的元素，即是拷贝的地址并不是原有元素的地址：

```
func main() {
    data := []int{1, 2, 3}
    for _, v := range data {
        v *= 10    // data 中原有元素是会被修改的
    }
    fmt.Println("data: ", data)    // data:  [1 2 3]
}
```



如果要修改原有元素的值，应该使用索引直接访问：

```
func main() {
    data := []int{1, 2, 3}
    for i, v := range data {
        data[i] = v * 10
    }
    fmt.Println("data: ", data)    // data:  [10 20 30]
}
```

如果你的集合保存的是指向值的指针，需稍作修改。依旧需要使用索引访问元素，不过可以使用 range 出来的元素直接更新原有值：

```
func main() {
    data := []*struct{ num int }{{1}, {2}, {3},}
    for _, v := range data {
        v.num *= 10    // 直接使用指针更新
    }
    fmt.Println(data[0], data[1], data[2])    // &{10} &{20} &{30}
}
```

## 41. slice 中隐藏的数据

从 slice 中重新切出新 slice 时，新 slice 会引用原 slice 的底层数组。如果跳了这个坑，程序可能会分配大量的临时 slice 来指向原底层数组的部分数据，将导致难以预料的内存使用。

```
func get() []byte {
    raw := make([]byte, 10000)
    fmt.Println(len(raw), cap(raw), &raw[0])    // 10000 10000 0xc420080000
    return raw[:3]    // 重新分配容量为 10000 的 slice
}

func main() {
    data := get()
    fmt.Println(len(data), cap(data), &data[0])    // 3 10000 0xc420080000
}
```

可以通过拷贝临时 slice 的数据，而不是重新切片来解决：

```
func get() (res []byte) {
    raw := make([]byte, 10000)
    fmt.Println(len(raw), cap(raw), &raw[0])    // 10000 10000 0xc420080000
    res = make([]byte, 3)
    copy(res, raw[:3])
    return
}
```

```

}

func main() {
    data := get()
    fmt.Println(len(data), cap(data), &data[0])    // 3 3 0xc4200160b8
}

```

## 42. Slice 中数据的误用

举个简单例子，重写文件路径（存储在 slice 中）

分割路径来指向每个不同级的目录，修改第一个目录名再重组子目录名，创建新路径：

```

// 错误使用 slice 的拼接示例
func main() {
    path := []byte("AAAA/BBBBBBBB")
    sepIndex := bytes.IndexByte(path, '/') // 4
    println(sepIndex)

    dir1 := path[:sepIndex]
    dir2 := path[sepIndex+1:]
    println("dir1: ", string(dir1))        // AAAA
    println("dir2: ", string(dir2))        // BBBBBBBB

    dir1 = append(dir1, "suffix"...)
    println("current path: ", string(path)) // AAAAsuffixBBBB

    path = bytes.Join([][]byte{dir1, dir2}, []byte{'/'})
    println("dir1: ", string(dir1))        // AAAAsuffix
    println("dir2: ", string(dir2))        // uffixBBBB

    println("new path: ", string(path))    // AAAAsuffix/uffixBBBB    // 错误结果
}

```

拼接的结果不是正确的 `AAAAsuffix/BBBBBBBB`，因为 `dir1`、`dir2` 两个 slice 引用的数据都是 `path` 的底层数组，第 13 行修改 `dir1` 同时也修改了 `path`，也导致了 `dir2` 的修改

解决方法：

- 重新分配新的 slice 并拷贝你需要的数据
- 使用完整的 slice 表达式：`input[low:high:max]`，容量便调整为 `max - low`

```

// 使用 full slice expression
func main() {

    path := []byte("AAAA/BBBBBBBB")
    sepIndex := bytes.IndexByte(path, '/') // 4

```

```

dir1 := path[:sepIndex:sepIndex] // 此时 cap(dir1) 指定为4, 而不是先前的 16
dir2 := path[sepIndex+1:]
dir1 = append(dir1, "suffix"...)

path = bytes.Join([][]byte{dir1, dir2}, []byte{'/'})
println("dir1: ", string(dir1)) // AAAAsuffix
println("dir2: ", string(dir2)) // BBBBBBBBBB
println("new path: ", string(path)) // AAAAsuffix/BBBBBBBBBB
}

```

第 6 行中第三个参数是用来控制 dir1 的新容量，再往 dir1 中 append 超额元素时，将分配新的 buffer 来保存。而不是覆盖原来的 path 底层数组

## 43. 旧 slice

当你从一个已存在的 slice 创建新 slice 时，二者的数据指向相同的底层数组。如果你的程序使用这个特性，那需要注意“旧”（stale）slice 问题。

某些情况下，向一个 slice 中追加元素而它指向的底层数组容量不足时，将会重新分配一个新数组来存储数据。而其他 slice 还指向原来的旧底层数组。

```

// 超过容量将重新分配数组来拷贝值、重新存储
func main() {
    s1 := []int{1, 2, 3}
    fmt.Println(len(s1), cap(s1), s1) // 3 3 [1 2 3]

    s2 := s1[1:]
    fmt.Println(len(s2), cap(s2), s2) // 2 2 [2 3]

    for i := range s2 {
        s2[i] += 20
    }
    // 此时的 s1 与 s2 是指向同一个底层数组的
    fmt.Println(s1) // [1 22 23]
    fmt.Println(s2) // [22 23]

    s2 = append(s2, 4) // 向容量为 2 的 s2 中再追加元素，此时将分配新数组来存

    for i := range s2 {
        s2[i] += 10
    }
    fmt.Println(s1) // [1 22 23] // 此时的 s1 不再更新，为旧数据
    fmt.Println(s2) // [32 33 14]
}

```

## 44. 类型声明与方法

从一个现有的非 interface 类型创建新类型时，并不会继承原有的方法：

```
// 定义 Mutex 的自定义类型
type myMutex sync.Mutex

func main() {
    var mtx myMutex
    mtx.Lock()
    mtx.Unlock()
}
```

mtx.Lock undefined (type myMutex has no field or method Lock)...

如果你需要使用原类型的方法，可将原类型以匿名字段的形式嵌到你定义的新 struct 中：

```
// 类型以字段形式直接嵌入
type myLocker struct {
    sync.Mutex
}

func main() {
    var locker myLocker
    locker.Lock()
    locker.Unlock()
}
```

interface 类型声明也保留它的方法集：

```
type myLocker sync.Locker

func main() {
    var locker myLocker
    locker.Lock()
    locker.Unlock()
}
```

## 45. 跳出 for-switch 和 for-select 代码块

没有指定标签的 break 只会跳出 switch/select 语句，若不能使用 return 语句跳出的话，可为 break 跳出标签指定的代码块：

```
// break 配合 label 跳出指定代码块
func main() {
loop:
```

```
for {
    switch {
    case true:
        fmt.Println("breaking out...")
        //break    // 死循环，一直打印 breaking out...
        break loop
    }
}
fmt.Println("out...")
}
```

`goto` 虽然也能跳转到指定位置，但依旧会再次进入 for-switch，死循环。

## 46. for 语句中的迭代变量与闭包函数

for 语句中的迭代变量在每次迭代中都会重用，即 for 中创建的闭包函数接收到的参数始终是同一个变量，在 goroutine 开始执行时都会得到同一个迭代值：

```
func main() {
    data := []string{"one", "two", "three"}

    for _, v := range data {
        go func() {
            fmt.Println(v)
        }()
    }

    time.Sleep(3 * time.Second)
    // 输出 three three three
}
```

最简单的解决方法：无需修改 goroutine 函数，在 for 内部使用局部变量保存迭代值，再传参：

```
func main() {
    data := []string{"one", "two", "three"}

    for _, v := range data {
        vCopy := v
        go func() {
            fmt.Println(vCopy)
        }()
    }

    time.Sleep(3 * time.Second)
    // 输出 one two three
}
```

另一个解决方法：直接将当前的迭代值以参数形式传递给匿名函数：

```
func main() {
    data := []string{"one", "two", "three"}

    for _, v := range data {
        go func(in string) {
            fmt.Println(in)
        }(v)
    }

    time.Sleep(3 * time.Second)
    // 输出 one two three
}
```

注意下边这个稍复杂的 3 个示例区别：

```
type field struct {
    name string
}

func (p *field) print() {
    fmt.Println(p.name)
}

// 错误示例
func main() {
    data := []field{{"one"}, {"two"}, {"three"}}
    for _, v := range data {
        go v.print()
    }
    time.Sleep(3 * time.Second)
    // 输出 three three three
}

// 正确示例
func main() {
    data := []field{{"one"}, {"two"}, {"three"}}
    for _, v := range data {
        v := v
    }
}
```

## 47. defer 函数的参数值

对 defer 延迟执行的函数，它的参数会在声明时候就会求出具体值，而不是在执行时才求值：

```
// 在 defer 函数中参数会提前求值
func main() {
    var i = 1
```

```
defer fmt.Println("result: ", func() int { return i * 2 }())
i++
}
```

result: 2

## 48. defer 函数的执行时机

对 defer 延迟执行的函数，会在调用它的函数结束时执行，而不是在调用它的语句块结束时执行，注意区分。

比如在一个长时间执行的函数里，内部 for 循环中使用 defer 来清理每次迭代产生的资源调用，就会出现问題：

```
// 命令行参数指定目录名
// 遍历读取目录下的文件
func main() {

    if len(os.Args) != 2 {
        os.Exit(1)
    }

    dir := os.Args[1]
    start, err := os.Stat(dir)
    if err != nil || !start.IsDir() {
        os.Exit(2)
    }

    var targets []string
    filepath.Walk(dir, func(fPath string, fInfo os.FileInfo, err error) error {
        if err != nil {
            return err
        }

        if !fInfo.Mode().IsRegular() {
            return nil
        }
    })
}
```

先创建 10000 个文件：

```
#!/bin/bash
for n in {1..10000}; do
    echo content > "file${n}.txt"
done
```

运行效果：



解决办法：defer 延迟执行的函数写入匿名函数中：

```
// 目录遍历正常
func main() {
    // ...

    for _, target := range targets {
        func() {
            f, err := os.Open(target)
            if err != nil {
                fmt.Println("bad target:", target, "error:", err)
                return // 在匿名函数内使用 return 代替 break 即可
            }
            defer f.Close() // 匿名函数执行结束，调用关闭文件资源

            // 使用 f 资源
        }()
    }
}
```

当然你也可以去掉 defer，在文件资源使用完毕后，直接调用 `f.Close()` 来关闭。

## 49. 失败的类型断言

在类型断言语句中，断言失败则会返回目标类型的“零值”，断言变量与原来变量混用可能出现异常情况：

```
// 错误示例
func main() {
    var data interface{} = "great"

    // data 混用
    if data, ok := data.(int); ok {
        fmt.Println("[is an int], data: ", data)
    } else {
        fmt.Println("[not an int], data: ", data) // [isn't a int], data: 0
    }
}

// 正确示例
func main() {
    var data interface{} = "great"

    if res, ok := data.(int); ok {
        fmt.Println("[is an int], data: ", res)
    }
}
```



```

    fmt.Println("is an int", data, res)
} else {
    fmt.Println("[not an int], data: ", data)    // [not an int], data: great
}
}

```

## 50. 阻塞的 goroutine 与资源泄露

在 2012 年 Google I/O 大会上，Rob Pike 的 [Go Concurrency Patterns](#) 演讲讨论 Go 的几种基本并发模式，如 [完整代码](#) 中从数据集中获取第一条数据的函数：

```

func First(query string, replicas []Search) Result {
    c := make(chan Result)
    replicaSearch := func(i int) { c <- replicas[i](query) }
    for i := range replicas {
        go replicaSearch(i)
    }
    return <-c
}

```

在搜索重复时依旧每次都起一个 goroutine 去处理，每个 goroutine 都把它搜索结果发送到结果 channel 中，channel 中收到的第一条数据会直接返回。

返回完第一条数据后，其他 goroutine 的搜索结果怎么处理？他们自己的协程如何处理？

在 `First()` 中的结果 channel 是无缓冲的，这意味着只有第一个 goroutine 能返回，由于没有 receiver，其他的 goroutine 会在发送上一直阻塞。如果你大量调用，则可能造成资源泄露。

为避免泄露，你应该确保所有的 goroutine 都能正确退出，有 2 个解决方法：

- 使用带缓冲的 channel，确保能接收全部 goroutine 的返回结果：

```

func First(query string, replicas ...Search) Result {
    c := make(chan Result, len(replicas))
    searchReplica := func(i int) { c <- replicas[i](query) }
    for i := range replicas {
        go searchReplica(i)
    }
    return <-c
}

```

- 使用 `select` 语句，配合能保存一个缓冲值的 channel `default` 语句：  
`default` 的缓冲 channel 保证了即使结果 channel 收不到数据，也不会阻塞 goroutine

```
func First(query string, replicas ...Search) Result {
    c := make(chan Result, 1)
    searchReplica := func(i int) {
        select {
        case c <- replicas[i](query):
        default:
        }
    }
    for i := range replicas {
        go searchReplica(i)
    }
    return <-c
}
```

- 使用特殊的废弃 (cancellation) channel 来中断剩余 goroutine 的执行：

```
func First(query string, replicas ...Search) Result {
    c := make(chan Result)
    done := make(chan struct{})
    defer close(done)
    searchReplica := func(i int) {
        select {
        case c <- replicas[i](query):
        case <- done:
        }
    }
    for i := range replicas {
        go searchReplica(i)
    }

    return <-c
}
```

Rob Pike 为了简化演示，没有提及演讲代码中存在的这些问题。不过对于新手来说，可能会不加思考直接使用。

## 高级篇：51-57

### 51. 使用指针作为方法的 receiver

只要值是可寻址的，就可以在值上直接调用指针方法。即是对一个方法，它的 receiver 是指针就足矣。

但不是所有值都是可寻址的，比如 map 类型的元素、通过 interface 引用的变量：

```
type data struct {
    name string
}

type printer interface {
    print()
}

func (p *data) print() {
    fmt.Println("name: ", p.name)
}

func main() {
    d1 := data{"one"}
    d1.print()    // d1 变量可寻址，可直接调用指针 receiver 的方法

    var in printer = data{"two"}
    in.print()    // 类型不匹配

    m := map[string]data{
        "x": data{"three"},
    }
    m["x"].print()    // m["x"] 是不可寻址的    // 变动频繁
}
```

cannot use data literal (type data) as type printer in assignment:  
data does not implement printer (print method has pointer receiver)

cannot call pointer method on m["x"]  
cannot take the address of m["x"]

## 52. 更新 map 字段的值

如果 map 一个字段的值是 struct 类型，则无法直接更新该 struct 的单个字段：

```
// 无法直接更新 struct 的字段值
type data struct {
    name string
}

func main() {
    m := map[string]data{
        "x": {"Tom"},
    }
    m["x"].name = "Jerry"
}
```

## cannot assign to struct field m["x"].name in map

因为 map 中的元素是不可寻址的。需区分开的是，slice 的元素可寻址：

```
type data struct {
    name string
}

func main() {
    s := []data{"Tom"}
    s[0].name = "Jerry"
    fmt.Println(s)    // [{Jerry}]
}
```

注意：不久前 gccgo 编译器可更新 map struct 元素的字段值，不过很快便修复了，官方认为是 Go1.3 的潜在特性，无需及时实现，依旧在 todo list 中。

更新 map 中 struct 元素的字段值，有 2 个方法：

- 使用局部变量

```
// 提取整个 struct 到局部变量中，修改字段值后再整个赋值
type data struct {
    name string
}

func main() {
    m := map[string]data{
        "x": {"Tom"},
    }
    r := m["x"]
    r.name = "Jerry"
    m["x"] = r
    fmt.Println(m)    // map[x:{Jerry}]
}
```

- 使用指向元素的 map 指针

```
func main() {
    m := map[string]*data{
        "x": {"Tom"},
    }

    m["x"].name = "Jerry"    // 直接修改 m["x"] 中的字段
    fmt.Println(m["x"])    // &{Jerry}
}
```

但是要注意下边这种误用：

```
func main() {
    m := map[string]*data{
        "x": {"Tom"},
    }
    m["z"].name = "what???"
    fmt.Println(m["x"])
}
```

panic: runtime error: invalid memory address or nil pointer dereference

## 53. nil interface 和 nil interface 值

虽然 interface 看起来像指针类型，但它不是。interface 类型的变量只有在类型和值均为 nil 时才为 nil

如果你的 interface 变量的值是跟随其他变量变化的（雾），与 nil 比较相等时小心：

```
func main() {
    var data *byte
    var in interface{}

    fmt.Println(data, data == nil)    // <nil> true
    fmt.Println(in, in == nil)        // <nil> true

    in = data
    fmt.Println(in, in == nil)        // <nil> false    // data 值为 nil, 但 in 值不为 nil
}
```

如果你的函数返回值类型是 interface，更要小心这个坑：

```
// 错误示例
func main() {
    doIt := func(arg int) interface{} {
        var result *struct{} = nil
        if arg > 0 {
            result = &struct{}{}
        }
        return result
    }

    if res := doIt(-1); res != nil {
        fmt.Println("Good result: ", res)    // Good result:  <nil>
        fmt.Printf("%T\n", res)              // *struct {}    // res 不是 nil, 它的值为 nil
        fmt.Printf("%v\n", res)              // <nil>
    }
}
```

```
}  
}  
  
// 正确示例  
func main() {  
    doIt := func(arg int) interface{} {  
        var result *struct{} = nil  
        if arg > 0 {  
            result = &struct{}{}  
        }  
    }  
}
```

## 54. 堆栈变量

你并不总是清楚你的变量是分配到了堆还是栈。

在 C++ 中使用 `new` 创建的变量总是分配到堆内存上的，但在 Go 中即使使用 `new()`、`make()` 来创建变量，变量为内存分配位置依旧归 Go 编译器管。

Go 编译器会根据变量的大小及其 "escape analysis" 的结果来决定变量的存储位置，故能准确返回本地变量的地址，这在 C/C++ 中是不行的。

在 go build 或 go run 时，加入 -m 参数，能准确分析程序的变量分配位置：



## 55. GOMAXPROCS、Concurrency ( 并发 ) and Parallelism ( 并行 )

Go 1.4 及以下版本，程序只会使用 1 个执行上下文 / OS 线程，即任何时间都最多只有 1 个 goroutine 在执行。

Go 1.5 版本将可执行上下文的数量设置为 `runtime.NumCPU()` 返回的逻辑 CPU 核心数，这个数与系统实际的 CPU 逻辑核心数是否一致，取决于你的 CPU 分配给程序的核心数，可以使用 `GOMAXPROCS` 环境变量或者动态的使用 `runtime.GOMAXPROCS()` 来调整。

误区：`GOMAXPROCS` 表示执行 goroutine 的 CPU 核心数，参考[文档](#)

`GOMAXPROCS` 的值是可以超过 CPU 的实际数量的，在 1.5 中最大为 256

```
func main() {  
    fmt.Println(runtime.GOMAXPROCS(-1)) // 4  
    fmt.Println(runtime.NumCPU())       // 4  
    runtime.GOMAXPROCS(20)  
    fmt.Println(runtime.GOMAXPROCS(-1)) // 20  
    runtime.GOMAXPROCS(300)  
    fmt.Println(runtime.GOMAXPROCS(-1)) // Go 1.9.2 // 300  
}
```

## 56. 读写操作的重新排序

Go 可能会重排一些操作的执行顺序，可以保证在一个 goroutine 中操作是顺序执行的，但不保证多 goroutine 的执行顺序：

```
var _ = runtime.GOMAXPROCS(3)

var a, b int

func u1() {
    a = 1
    b = 2
}

func u2() {
    a = 3
    b = 4
}

func p() {
    println(a)
    println(b)
}

func main() {
    go u1()    // 多个 goroutine 的执行顺序不定
    go u2()
    go p()
    time.Sleep(1 * time.Second)
```

运行效果：



如果你想保持多 goroutine 像代码中的那样顺序执行，可以使用 channel 或 sync 包中的锁机制等。

## 57. 优先调度

你的程序可能出现一个 goroutine 在运行时阻止了其他 goroutine 的运行，比如程序中有一个不让调度器运行的 `for` 循环：

```
func main() {
    done := false

    go func() {
        done = true
```

```
    }()

    for !done {
    }

    println("done !")
}
```

`for` 的循环体不必为空，但如果代码不会触发调度器执行，将出现问题。

调度器会在 GC、Go 声明、阻塞 channel、阻塞系统调用和锁操作后再执行，也会在非内联函数调用时执行：

```
func main() {
    done := false

    go func() {
        done = true
    }()

    for !done {
        println("not done !")    // 并不内联执行
    }

    println("done !")
}
```

可以添加 `-m` 参数来分析 `for` 代码块中调用的内联函数：



你也可以使用 `runtime` 包中的 `Gosched()` 来手动启动调度器：

```
func main() {
    done := false

    go func() {
        done = true
    }()

    for !done {
        runtime.Gosched()
    }

    println("done !")
}
```



运行效果：



## 总结

感谢原作者 [kcqon](#) 总结的这篇博客，让我受益匪浅。

由于译者水平有限，不免出现理解失误，望读者在下评论区指出，不胜感激。

后续再更新类似高质量文章的翻译？



赞 | 64

收藏 | 124

限时免费

互联网裁员潮？BAT资深前端教你如何应对！

每周一节直播课，扫描右侧二维码免费报名



## 你可能感兴趣的

- Go语言的变量、函数、Socks5代理服务器 [mimvp](#) [nginx](#) [linux](#) [html5](#) [html](#) [golang](#)
- Go 语言从新手到大神：每个人都会踩的五十个坑（1-12） [大舒](#) [新手](#) [大神](#) [golang](#)
- Go语言之声明语法 [X1nFLY](#) [golang](#) [go语言](#)
- ?年学 go 1：变量&函数 [goodspeed](#) [golang](#)
- go语言 掘金 [go语言](#) [golang](#)
- Go 语言简介 [SeaConch](#) [go语言](#) [golang](#)
- golang变量作用域问题-避免使用全局变量 [andyidea](#) [go语言](#) [golang](#)
- golang makeã' Cnew [杰克曼](#) [golang](#)

## 6 条评论

默认排序 时间排序



[Salamander](#) · 3月15日

666，总结的不错

👍 赞 回复



[gary345](#) · 3月15日

## 写了两年go的我还没出新手村

 赞    回复

yupnano · 8月21日

很棒的文章，非常感谢。

文章中的例子代码有个错误，希望能改一下，已经提交pr到github了。

在“35. 关闭 HTTP 的响应体”最后的正确示例中，`defer resp.Body.Close()` 多执行了一次。

 赞    回复

fecshop · 10月11日

您好，第32问题，标题：向无缓冲的 channel 发送数据，只要 receiver 准备好了就会立刻返回

我运行后的结果是：

```
Processed: cmd.1
Processed: cmd.2
```

您的文章返回结果不对，我的golang 版本

```
root@ima-ThinkPad-W540:~/go/src/main# go version
go version go1.9.2
```

 赞    回复

fecshop · 10月11日

34.使用了值为 nil 的 channel

这个问题的运行结果也不对，而是：

```
go run main.go
+++++++
-----
Result:  1
+++++++
-----
Result:  2
```

请题主修正文章内容，您的这个文章排名很靠前，存在误导

我看这个文章的结果就是路不清逻辑，运行了一次发现不是上面列出来的结果。

 赞    回复

vaderboy · 10月21日

关注wx 公众号（ 程序员的视界 ）免费领取最新最全go 资料

👍 赞    回复

文明社会，理性评论

发布评论

Copyright © 2011-2018 SegmentFault. 当前呈现版本 17.06.16

浙ICP备 15005796号-2   浙公网安备 33010602002000号   杭州堆栈科技有限公司版权所有

CDN 存储服务由 又拍云 赞助提供

移动版 桌面版