

表 10-1: 模式

模式类型	示例	注释
字面量	100 "name"	匹配一个精确值，也可以使用一个 <code>const</code> 的值的名称
范围	0 ..= 100 'a' ..= 'k'	匹配范围内的任何值，包括终点值
通配符	_	匹配任何值并忽略
变量	name mut count	类似 _ 但是把值移动或拷贝进新的局部变量
ref 变量	ref field ref mut field	借用匹配的值的引用，而不是移动或拷贝它
带子模式的绑定	val @ 0 ..= 99 ref circle @ Shape::Circle { .. }	匹配 @ 右侧的模式，使用左侧作为变量名
枚举模式	Some(value) None Pet::Orca	
元组模式	(key, value) (r, g, b)	
数组模式	[a, b, c, d, e, f, g] [heading, carom, correction]	
切片模式	[first, second] [first, _, third] [first, .., nth] []	
结构体模式	Color(r, g, b) Point { x, y } Card { suit: Clubs, rank: n } Account { id, name, .. }	
引用	&value &(k, v)	只匹配引用值
多重模式	'a' 'A'	只能用作可反驳的模式 (<code>match</code> , <code>if let</code> , <code>while let</code>)
守卫表达式	x if x * x <= r2	只能在 <code>match</code> 中使用 (在 <code>let</code> 等表达式中无效)