

GoLang 学习笔记

好好学习，天天向上



前言

暂时不知道写啥.....

联系方式：

email: gyuhen@hotmail.com

QQ: 1620443

雨痕 Q.yuhen

2012-01-15



更新记录



- 2012-01-11 开始学习 GoLang。
- 2012-01-15 本笔记第一版 (基于 release.r60.3 9516)。
- 2012-01-17 更正 interface 和 method 上的一些错误。
- 2012-01-19 更新方法集、接口和反射的一些内容。重新校验文字错误。
- 2012-01-28 更新更多细节。
- 2012-01-30 增加指针内容。
- 2012-02-03 新增部分内容。
- 2012-02-29 增加指针转换内容。(基于 weekly.2012-02-22)
- 2012-03-05 增加包文档。(基于 weekly.2012-03-04)
- 2012-03-17 按照 RC1 修改部分语言变更。(基于 weekly.2012-03-13)
- 2012-03-25 依照 RC2 和 《The Way to Go》调整内容。(基于 weekly.2012-03-22)
- 2012-03-29 Go1 Released!
- 2012-04-01 增加 Command 内容。
- 2012-04-22 添加标准库内容。
- 2012-04-25 新增附录。
- 2012-06-08 陆续增加标准库内容。
- 2012-06-15 升级到 1.0.2。
- 2012-07-11 增加扩展库内容，并修正一些错误。
- 2012-07-25 更新并修正第一部分内容，并校对文字描述。
- 2012-09-04 修正局部文字错误。
- 2012-11-22 增加反射方法调用，文字校对。

目录

第一部分 Go 语言	9
第 1 章 基础	10
1.1 变量	10
1.2 基本类型	11
1.3 类型转换	13
1.4 常量	13
1.5 字符串	15
1.6 运算符	20
1.7 指针	21
1.8 保留字	23
1.9 控制结构	23
1.10 自定义类型	27
1.11 初始化	29
1.12 内置函数	30
第 2 章 函数	31
2.1 函数类型	31
2.2 多返回值、命名返回参数	32
2.3 变参	33
2.4 匿名函数、闭包	33
2.5 Defer	35
2.6 Panic、Recover	37
2.7 Call Stack	38
第 3 章 Array、Slices 和 Maps	40
3.1 Array	40

3.2 Slices	42
3.3 Maps	45
第 4 章 Structs	50
4.1 定义	50
4.2 初始化	51
4.3 匿名字段	52
4.4 方法	56
4.5 内存布局	60
4.6 字段标签	62
第 5 章 接口	63
5.1 接口定义	63
5.2 执行机制	64
5.3 匿名字段方法	67
5.4 空接口	69
5.5 类型推断	69
5.6 接口转换	70
第 6 章 并发	72
6.1 Goroutine	72
6.2 Channel	74
第 7 章 程序结构	83
7.1 源文件	83
7.2 包	84
7.3 测试	87
第 8 章 进阶	90
8.1 运行时	90
8.2 内存分配	90

8.3 内存布局	91
8.4 反射	94
8.5 cgo	97
第 9 章 工具	99
9.1 命令行工具	99
9.2 GDB 调试	102
9.3 条件编译	102
9.4 跨平台编译	103
第二部分 标准库	104
第 10 章 io	105
10.1 Interface	105
10.2 Text File	105
10.3 Binary File	106
10.4 Pipe	107
10.5 Encoding	108
10.6 Buffer	109
10.7 Temp	110
10.8 Path	111
第 11 章 strings	115
11.1 strconv	115
11.2 strings	116
11.3 template	116
11.4 regexp	121
第 12 章 compress	126
12.1 zlib	126
12.2 zip	127

第 13 章 flag	129
第 14 章 crypto	132
14.1 md5	132
14.2 des	132
14.3 rsa	133
第 15 章 encoding	138
15.1 json	138
第 16 章 net	141
16.1 tcp	141
16.2 http	142
16.3 rpc	145
第 17 章 syscall	149
17.1 fork	149
17.2 daemon	150
第 18 章 time	152
18.1 Time	152
18.2 Duration	153
18.3 Timer	154
第 19 章 sync	156
19.1 Locker	156
19.2 Cond	158
19.3 Once	160
19.4 WaitGroup	161
19.5 atomic	162
第 20 章 os	163
20.1 System	163

20.2 Environ	164
20.3 Process	165
20.4 Signal	167
20.5 User	169
第三部分 扩展库	170
mgo – Rich MongoDB Driver	171
godis – Redis Client	176
snappy – Compress/Decompress Library	177
附录	178

第一部分 Go 语言

暂时不知道写啥.....

代码测试环境：

- Go Version 1.0.3
- MacBook Pro, 4GB, Mac OS X Lion 10.8.1

第 1 章 基础

1.1 变量

使用 `var` 定义变量，自动初始化为零值 (Zero Value)。

- **bool**: `false`
- **integers**: `0`
- **floats**: `0.0`
- **string**: `" "`
- **pointers, functions, interfaces, slices, channels, maps**: `nil`

变量类型总是放在变量名后面，但可以省略（根据初始化值进行类型推断）。Go 是强类型语言，类型推断只是一种简便的代码语法糖，不同于 Javascript、Python，我们不能修改变量的类型。

```
var a = 1234
var b string = "hello"
var c bool

func main() {
    println(a, b, c)
}
```

在函数内部，甚至可以省略 `var` 关键字，用 `:=` 这种更短的表达式完成变量类型推断和初始化。

```
a := 1
```

可以一次声明多个变量，并对其赋予初始值。

```
var x, y int           // 类型相同的多个变量

var (                  // 类型不同的多个变量
    a int
    b bool
)

var c, d int = 1, 2    // 指定类型，多个变量类型相同。
var e, f = 123, "hello" // 自动推断，多个变量类型按初始值推断。
g, h := 123, "hello"  // 自动推断，多个变量类型按初始值推断。
```

多变量赋值时，将先计算所有相关值，然后 **left-to-right** 进行变量赋值。

```
sa := []int{1, 2, 3}
i := 0
i, sa[i] = 1, 2        // sets i = 1, sa[0] = 2

sb := []int{1, 2, 3}
j := 0
```

```

sb[j], j = 2, 1          // sets sb[0] = 2, j = 1
println(sb[j], j)

sc := []int{1, 2, 3}
sc[0], sc[0] = 1, 2      // sets sc[0] = 1, then sc[0] = 2 (so sc[0] = 2 at end)
println(sc[0])

```

和 Python 一样，Go 也有个用来当垃圾桶的特殊变量 "_" (只能写，不能读)。

```

func test() (int, string) {
    return 123, "abc"
}

func main() {
    a, _ := test()
    println(a)
}

```

编译器会认为一个未被使用的变量和导入包是个错误。

```

package main

import (
    "fmt"      // Error: imported and not used: fmt
)

func main() {
    var a = 1  // Error: a declared and not used
}

```

1.2 基本类型

Go 对整数进行了更明确的规划，清晰明了。另外一个不同于 C 的地方，就是引用类型这种更加合理的方式代替指针。当然，指针还是有的。

类型	长度	说明
bool	1	true, false。不能把非零值当作 true。
byte	1	uint8 别名
rune	4	int32 别名。代表一个 Unicode Code Point。
int/uint		依据所运行的平台，可能是 32bit 或 64bit。
int8/uint8	1	-128 ~ 127; 0 ~ 255
int16/uint16	2	-32768 ~ 32767; 0 ~ 65535
int32/uint32	4	-21亿 ~ 21亿, 0 ~ 42亿

类型	长度	说明
int64/uint64	8	
float32	4	精确到 7 个小数位
float64	8	精确到 15 个小数位
complex64	8	
complex128	16	
uintptr		足够保存指针的 32 位或 64 位整数
array		值类型 如:[2]int
struct		值类型
string		值类型
slice		引用类型 如: []int
map		引用类型
channel		引用类型
interface		接口类型
function		函数类型

可以用八进制 (071)、十六进制 (0xFF) 或科学计数法 (1e2) 对整数类型进行赋值。math 包中包含了 Min/Max 开头的各类型最小、最大值常量。

引用类型 (slice、map、channel) 的默认值为 nil，必须使用 make() 或初始化表达式分配内存，行为类似 C++/C# 的引用。

```
func main() {
    var m map[string]int
    m["a"] = 1

    fmt.Println(m)
}
```

输出:

```
panic: runtime error: assignment to entry in nil map
```

不能隐式将非零值当作 bool true，或零值、nil 当作 bool false。

```
func main() {
    var a = 10
```

```
//if a { println("True") }           // Error: non-bool a (type int) used as if condition
if a > 0 { println("True") }
}
```

Go 总是按照值传递 (pass-by-value)，就算是引用和指针本身也是被 值拷贝。

1.3 类型转换

不支持隐式转换，必须进行显式类型转换 "<type>(expression)"。

```
func main() {
    a := 0x1234
    b := 1234.56
    c := 256

    fmt.Printf("%x\n", uint8(a)) // 截短长度
    fmt.Printf("%d\n", int(b))   // 截断小数
    fmt.Printf("%f\n", float64(c))
}
```

输出:

```
34
1234
256.000000
```

注意下面容易造成误解的例子，转换优先级比这些运算符更高，因此该用括号的时候别闲麻烦。

```
*Point(p)           // same as *(Point(p))
(*Point)(p)          // p is converted to (*Point)
<-chan int(c)        // same as <-(chan int(c))
(<-chan int)(c)       // c is converted to (<-chan int)
```

1.4 常量

常量必须是编译期能确定的 Number (char/integer/float/complex)、String 和 bool 类型。可以在函数内定义局部常量。

```
const x uint32 = 123
const y = "Hello"
const a, b, c = "meat", 2, "veg" // 同样支持一次定义多个常量。
const (
    z = false
    a = 123
)
```

不支持 C/C++ 0x12L、0x23LL 这样的类型后缀。

在定义常量组时，如不提供初始化值，则表示与上行常量的类型、值表达式完全相同 (是表达式相同而非结果相同)。

```
func main() {
    const (
        a = "abc"
        b
    )

    println(a, b)
}
```

输出:

```
abc abc
```

常量值还可以是 `len()`、`cap()`，`unsafe.Sizeof()` 常量计算表达式的值。

```
const (
    a = "abc"
    b = len(a)
    c = unsafe.Sizeof(a)
)
```

如果目标类型足以存储常量值，不会导致溢出 (overflow)，可不作显式转换。

```
var million int = 1e6          // float syntax OK here
var b byte = 'a'               // int to byte
```

1.4.1 枚举

可以用 `iota` 生成从 0 开始的自动增长枚举值。按行递增，可以省略后续行的 `iota` 关键字。

```
const (
    Sunday = iota    // 0
    Monday           // 1
    Tuesday          // 2
    Wednesday        // 3
    Thursday         // 4
    Friday           // 5
    Saturday         // 6
)
```

看一个常用的使用案例，后续行的类型和值表达式与 `KB` 相同，只有 `iota` 值发生变化。

```
type ByteSize int64
const (
    _ = iota          // 忽略
    KB ByteSize = 1 << (10 * iota)
    MB
    GB
    TB
    PB
)
```

```
func main() {
    println(GB, GB / 1024 / 1024 / 1024)
}
```

输出:

```
1073741824 1
```

可以在同一行使用多个 `iota`，它们各自增长。

```
const (
    A, B = iota, iota
    C, D
    E, F
)

func main() {
    println(C, D, E, F)
}
```

输出:

```
1 1 2 2
```

如果某行不想递增，可单独提供初始值。不过想要恢复递增，必须再次使用 `iota`。

```
func main() {
    const (
        a = iota        // 0
        b                // 1
        c                // 2
        d = "ha"         // 独立值
        e                // 没有使用 iota 恢复，所以和 d 值相同
        f = 100
        g                // 和 f 值相同
        h = iota         // 7, 恢复 iota counter，继续按行递增。
        i                // 8
    )

    println(a, b, c, d, e, f, g, h, i)
}
```

输出:

```
0 1 2 ha ha 100 100 7 8
```

1.5 字符串

`string` 是不可变值类型，内部使用指针指向一个 UTF-8 byte 数组。变长编码方式，每个 Unicode 字符可能需要 1 ~ 4 个 byte 存储，不同于 Java/C#/Python 这类语言使用 UTF-16/UTF-32 固定宽度编码。

- 值类型，默认值为空字符串 ""。
- 可以用索引号访问某个字节，如 `s[i]`。
- 不能通过序号获取字节元素指针，`&s[i]` 是非法的。

- 不可变类型，无法直接修改字节数组内容。
- 字节数组不包括 NULL (\0) 结尾。

内存结构: src/pkg/runtime/runtime.h

```
146     struct String
147     {
148         byte*   str;
149         int32   len;
150     };
```

单引号字符常量表示一个 Unicode 字符 (rune)，支持 \uFFFF、\UFFFFFFF 和 \xFF 格式字符。

```
func main() {
    b := [10]byte{}
    b[1] = 'a'
    b[0] = '我'

    fmt.Println(b)
}
```

输出:

```
main.go: constant 25105 overflows uint8
make: *** [_go_.6] Error 1
```

支持切片操作，返回子串 (string)，而非 slice。

```
func main() {
    s := "abcdefg"
    sub := s[1:3]

    fmt.Printf("%T = %v\n", sub, sub)
}
```

输出:

```
string = bc
```

要修改字符串，需要显式转换成 []byte 或 []rune。

```
string(0x1234)      // == "\u1234"
string([]bytes)     // bytes -> string
string([]runes)     // Unicode ints -> UTF-8 string
[]byte(string)      // UTF-8 string -> bytes
[]rune(string)      // UTF-8 string -> Unicode ints
```

转换成 []byte 后，可以修改字节内容，不过还需转换回来。

```
func main() {
    s := "abc"
    var c byte = s[1]          // 按索引号访问

    fmt.Printf("%c, %02x\n", c, c)

    bs := []byte(s)           // 转换为 bytes，以便修改
```



```

    bs[1] = 'B'

    println(string(bs))
}

```

输出:

b, 62

aBc

看看下面的转换演示。

```

func main() {

    // UTF-8 编码格式存储的字符串
    s := "a:中国人"
    println("utf-8 string: ", s, len(s))

    /* --- string to bytes ----- */

    // 转换成 bytes, 以便于修改
    bs := []byte(s)
    bs[0] = 'A'

    for i := 0; i < len(bs); i++ {
        fmt.Printf("%02x ", bs[i])
    }

    // 将 bytes 转换为 string
    println(string(bs))

    /* --- string to unicode ----- */

    // 转换成 Unicode
    u := []rune(s)
    println("unicode len =", len(u))

    // 显示 unicode number
    for i := 0; i < len(u); i++ {
        fmt.Printf("%04x ", u[i])
    }

    // 按照 unicode 修改
    u[4] = '龙'

    // 将 unicode 转换为 string
    println(string(u))
}

```

输出:

utf-8 string: a:中国人 11

41 3a e4 b8 ad e5 9b bd e4 ba ba A:中国人

unicode len = 5

0061 003a 4e2d 56fd 4eba a:中国龙

使用 "+" 连接跨行字符串时需要注意，连接符号 "+" 必须在上一行尾部，否则会导致编译错误 (Error: invalid operation: + ideal string)。

```
s := "abc" +  
    ", 123"
```

标准库 `strings` 包提供了 `Join()` 等常用的各种字符串操作函数。

```
import (  
    "strings"  
)  
  
func main() {  
    a, b, c := "a", "b", "c"  
    s := strings.Join([]string{ a, b, c }, "")  
    println(s)  
}
```

还可以使用 `bytes.Buffer` 来完成 C# `StringBuilder` 的活。

```
func main() {  
    sb := bytes.Buffer{}  
  
    sb.WriteString("Hello ")  
    sb.WriteString("World")  
    sb.WriteString("!")  
  
    fmt.Println(sb.String())  
}
```

输出:

```
Hello World!
```

使用符号 ``` 定义原始字符串 (Raw String)，不进行转义处理，支持跨行。

```
s := `ab\c`
```

使用 `for` 遍历字符串时，需要注意 `byte` 和 `rune` 的区别。

```
func main() {  
    s := "中国人"  
  
    for i := 0; i < len(s); i++ {  
        fmt.Printf("%c\n", s[i])  
    }  
  
    for i, c := range s {  
        fmt.Printf("%d = %c\n", i, c)  
    }  
}
```

输出:

ä
,
-
ä

½
ä
9
9
0 = 中
3 = 国
6 = 人

字符串编码方案

字符串编码方案是个即简单又麻烦的话题，这主要涉及到字节 (byte) 和字符 (character) 两个不同的概念。

字节是计算机软件系统的最小存储单位，我们可以用 n 个字节表达一个概念，诸如 4 字节的 32 位整数或着其他什么对象之类的，任何对象最终都是通过字节组合来完成存储的。字符也是一种对象，它和具体的语言有关，比如在中文里，"我" 是一个字符，不能生生将其当作几个字节的拼接。

早期的计算机系统编码方案主要适应英文等字母语言体系，ASCII 编码方案的容量足以表达所有的字符，于是每个字符占用 1 个字节被固定下来，这也造成了一定程度上的误解，将字符和字节等同起来。要知道，这个世界上并非只有英文一种字符，中文等东亚语言体系的字符数量就无法用 ASCII 容纳，人们只好用 2 个或者更多的字节来表达一个字符，于是就有了 gb2312、big5 等等种类繁多且互不兼容的编码方案。

随着计算机技术在世界范围内的广泛使用，国际化需求越发重要，以往的字符编码方案已经不适应现代软件开发。于是国际标准化组织 (ISO) 在参考很多现有方案的基础上统一制定了一种可以容纳世界上所有文字和符号的字符编码方案，这就是 Unicode 编码方案。Unicode 使得我们可以在一个系统中可以同时处理和显示不同国家的文字。

Unicode 本质上就是通过特定的算法将不同国家不同语言的字符都映射到数字上。比如中文字符 "我" 对应的数字是 25105 (\u6211)。Unicode 字符集 (UCS, Unicode Character Set) 有 UCS-2、UCS-4 两种标准。其中 UCS-2 最多可以表达 $U+FFFF$ 个字符。而 UCS-4 则使用 4 字节编码，首位固定为 0，也就是说最多可以有 2^{31} 个字符，几乎容纳了全世界所有的字符。

Unicode 只是将字符和数字建立了映射关系，但对于计算机而言，要存储和操作任何数据，都得用字节来表示，这其中还涉及到不同计算机架构的大小端问题 (Big Endian, Little Endian)。于是有了几种将 Unicode 字符数字转换成字节的方法：Unicode 字符集转换格式 (UCS Transformation Format)，缩写 UTF。

目前常用的 UTF 格式有：

- **UTF-8**: 1 到 4 字节不等长方案，西文字符通常只用一个字节，而东亚字符 (CJK) 则需要三个字节。
- **UTF-16**: 用 2 字节无符号整数存储 Unicode 字符，与 UCS-2 对应，适合处理中文。
- **UTF-32**: 用 4 字节无符号整数存储 Unicode 字符。与 UCS-4 对应，多数时候有点浪费内存空间。

UTF-8 具有非常良好的平台适应性和交互能力，因此已经成为很多操作系统平台的默认存储编码方案。而 UTF-16 因为等长，浪费空间较少，拥有更好的处理性能，包括 .NET、JVM 等都使用 2 字节的 Unicode Char。

另外，按照大小端划分，UTF 又有 BE 和 LE 两种格式，比如 UTF-16BE、UTF-16LE 等。为了让系统能自动识别出 BE 和 LE，通常在字符串头部添加 BOM 信息，"FE FF" 表示 BE，"FF FE" 表示 LE。后面还会有一两个字符用来表示 UTF-8 或 UTF-32。

摘自: <http://www.rainsts.net/article.asp?id=906> (网站已死，权作纪念)

1.6 运算符

Go运算符全部是从左到右结合 (总算从 C 泥沼里爬起来了)

优先级	运算符	说明
高	* / % << >> & &^	
·	+ - ^	
·	== != < <= > >=	
·	<-	channel 运算符
·	&&	
低		

位运算符:

```

6:    0110
11:   1011
-----
&      0010   = 2      AND, 都为 1
|      1111   = 15     OR, 至少一个为 1
^      1101   = 13     XOR, 只能一个为 1
&^     0100   = 4      AND NOT, bit clear. 从 a 上清除所有 b 的标志位。
11 在 0、1、3 上设置了标志，检查 6 这三个二进制位，如果是 1 就改为 0 即可。
```

演示:

```

func main() {
    a := 0
```

```

a = a | (1 << 3) // 在 bit3 上设置标志位 (从 bit0 开始算)
a = a | (1 << 6) // 在 bit6 上设置标志位

println(a)      // a = 72 = 0100 1000

a = a &^ (1 << 6) // 清除 bit6 上的标志位, a = 8 = 0000 0100
println(a)
}

```

不支持运算符重载 (某些内建类型, 如 `string` 做了 `+` 运算符重载)。

在 Go 中 `++`、`--` 是语句 (statement) 而非表达式 (expression)。另外, `*p++` 表示 `(*p)++` 而非 `*(p++)`。

```

func main() {
    i := 0
    p := &i

    //a := i++ // syntax error: unexpected ++, expecting semicolon or newline or }
    i++
    a := i

    //b := (*p)++ // syntax error: unexpected ++, expecting semicolon or newline or }
    *p++
    b := *p

    println(a, b)
}

```

Go 所有的操作符和分隔符都在这了。

<code>+</code>	<code>&</code>	<code>+=</code>	<code>&=</code>	<code>&&</code>	<code>==</code>	<code>!=</code>	<code>(</code>	<code>)</code>
<code>-</code>	<code> </code>	<code>-=</code>	<code> =</code>	<code> </code>	<code><</code>	<code><=</code>	<code>[</code>	<code>]</code>
<code>*</code>	<code>^</code>	<code>*=</code>	<code>^=</code>	<code><-</code>	<code>></code>	<code>>=</code>	<code>{</code>	<code>}</code>
<code>/</code>	<code><<</code>	<code>/=</code>	<code><<=</code>	<code>++</code>	<code>=</code>	<code>:=</code>	<code>,</code>	<code>;</code>
<code>%</code>	<code>>></code>	<code>%=</code>	<code>>>=</code>	<code>--</code>	<code>!</code>	<code>...</code>	<code>.</code>	<code>:</code>
	<code>&^</code>		<code>&^=</code>					

1.7 指针

Go 保留了指针, `*T` 表示 `T` 对应的指针类型。如果包含包名, 则应该是 `"*<package>.T"`。代表指针类型的符号 `"*"` 总是和类型放在一起, 而不是紧挨着变量名。同样支持指针的指针 (`**T`)。

可以确保下面两个变量都是指针类型, 没有 C/C++ 里面那些弯弯绕的注意事项。

```
var a, b *int
```

- 操作符 `"&"` 取变量地址, 用 `"*"` 透过指针变量间接访问目标对象。
- 默认值是 `nil`, 没有 `NULL` 常量。

- 不支持指针运算，不支持 "->" 运算符，直接用 "." 选择符操作指针目标对象成员。
- 可以在 `unsafe.Pointer` 和任意类型指针间进行转换。
- 可以将 `unsafe.Ponter` 转换为 `uintptr`，然后做变相指针运算。`uintptr` 可以转换为整数。

```
type User struct {
    Id int
    Name string
}

func main() {
    i := 100
    var p *int = &i           // 取地址
    //p++                     // invalid operation: p += 1 (mismatched types *int and int)
    println(*p)               // 取值

    up := &User{ 1, "Jack" }
    up.Id = 100               // 直接操作指针对象成员
    fmt.Println(up)

    u2 := *up                 // 拷贝对象
    u2.Name = "Tom"
    fmt.Println(up, u2)
}
```

输出:

```
100
&{100 Jack}
&{100 Jack} {100 Tom}
```

通过 `unsafe.Pointer` 在不同的指针类型间转换，做到类似 C `void*` 的用途。

```
const N int = int(unsafe.Sizeof(0))

func main() {
    x := 0x1234

    p := unsafe.Pointer(&x) // *int -> Pointer
    p2 := (*[N]byte)(p)     // Pointer -> *[4]int, 注意 slice 的内存布局和 array 是不同的。
                           // 数组类型元素长度必须是常量。

    for i, m := 0, len(p2); i < m; i++ {
        fmt.Printf("%02X ", p2[i])
    }
}
```

输出:

```
34 12 00 00
```

将 `unsafe.Pointer` 转换成 `uintptr`，变相做指针运算。当然，还得用 `Pointer` 转换回来才能取值。

```
type User struct {
    Id int
    Name string
}
```

```

}

func main() {
    p := &User{ 1, "User1" }

    var np uintptr = uintptr(unsafe.Pointer(p)) + unsafe.Offsetof(p.Name)
    var name *string = (*string)(unsafe.Pointer(np))

    println(*name)
}

```

输出:

User1

如果基于安全需要，用 `-ldflags "-u"` 参数阻止编译 `unsafe` 代码。

1.8 保留字

Go 的保留字不多，整个语言设计相当简洁。

break	default	func	interface	select
case	defer	go	map	struct
chan	else	goto	package	switch
const	fallthrough	if	range	type
continue	for	import	return	var

1.9 控制结构

Go 代码控制结构非常简洁，只有 `for`、`switch`、`if`。

1.9.1 IF

`if` 语句只需记住：

- 条件表达式没有括号；
- 支持一个初始化表达式 (可以是多变量初始化语句)；
- 左大括号必须和条件语句在同一行。

```

func main() {
    a := 10

    if a > 0 {                // 左大括号必须写在这，否则被解释为 "if a > 0;" 导致编译出错。
        a += 100
    } else if a == 0 {        // 注意左大括号位置。
        a = 0
    } else {                  // 注意左大括号位置。
        a -= 100
    }
}

```

```
println(a)
}
```

支持单行模式。

```
if a > 0 { a += 100 } else { a -= 100 }
```

初始化语句中定义的都是 **block** 级别的局部变量，不能在 **block** 外面使用 (**else** 分支内有效，但会隐藏 **block** 外的同名变量)。

```
if err := file.Chmod(0664); err != nil {
    log.Stderr(err)
    return err
}
```

很遗憾，Go 不提供三元操作符 "?:", 也没办法用 Python "and or", 因为不是 bool。

Go 编译器有个小小的 Bug，下面的代码会引发编译错误。

```
func test(b bool) string {
    if b {
        return "Y"
    } else {
        return "N"
    }
}
```

输出

```
function ends without a return statement
```

只能改成下面这样。

```
func test(b bool) string {
    if b {
        return "Y"
    }

    return "N"
}
```

1.9.2 For

for 支持三种形式：

```
for init; condition; post {}
for condition {}
for {}
```


初始化和步进表达式可以是多个值。

```
for i, j := 0, len(a)-1; i < j; i, j = i+1, j-1 {
    a[i], a[j] = a[j], a[i]
}
```

每次循环都会重新检查条件表达式，如果该表达式包含函数调用，则可能被执行多次。建议用初始化表达式一次性计算。

```
func main() {
    l := func(s string) int {
        println("get length")
        return len(s)
    }

    ss := "abcd"

    for i := 0; i < l(ss); i++ {
        println(ss[i])
    }

    println("-----")

    for i, m := 0, l(ss); i < m; i++ {
        println(ss[i])
    }
}
```

输出:

```
get length
97
get length
98
get length
99
get length
100
get length
-----
get length
97
98
99
100
```

for 循环和保留字 **range** 一起使用，完成迭代器 (iterator) 操作。除了 **array**，**range** 表达式是在循环前预先计算好的，在此期间可以安全修改迭代器对象。

```
func main() {
    for i, c := range "abc" {
        fmt.Printf("s[%d] = %c\n", i, c)
    }
}
```

输出:

```
s[0] = a
s[1] = b
s[2] = c
```

`string`、`array`、`slice`、`map`、`channel` 都可以用 `range` 进行迭代器操作。如果不要序号，可以用 `"_"` 这个特殊变量。或者只要序号。

1.9.3 Switch

`switch case` 表达式可以使用任意类型或表达式。也不必写 `break`，自动终止。如希望继续下一个 `case` 处理，则须显式执行 `fallthrough`。

```
func main() {
    switch a := 5; a {
        case 0, 1:           // 逗号指定多个分支
            println("a")
        case 100:            // 什么都不做。不是 fallthrough
        case 5:              // 多行代码，无需使用 {}。
            println("b")
            fallthrough      // 进入后续 case 处理
        default:
            println("c")
    }
}
```

输出:

```
b
c
```

不指定 `switch` 条件表达式，或直接为 `true` 时，可用于替代 `if...else if...else...`。

```
func main() {
    a := 5
    switch {
        case a > 1: println("a")
        case a > 2: println("b")
        default: println("c")
    }
}
```

可以使用初始化表达式进一步简化上面的代码。

```
func main() {
    switch a := 5; {
        ...
    }
}
```

1.9.4 Goto, Break, Continue

标签名区分大小写，未经使用的标签也会引发编译错误。

支持函数内部 `goto` 跳转，`continue` 进入下次循环，`break` 终止循环。

`break` 和 `continue` 都可以配合标签，在多级嵌套循环间跳出。这和 `goto` 调整执行位置完全不同。

下面例子用 `goto` 代替 `break` 就成死循环了。通常建议往后 `goto`，避免死循环。

```
func main() {  
  
LABEL1:  
    for {  
        for i := 0; i < 10; i++ {  
            if i > 2 { break LABEL1 } else { println("L1:", i) }  
        }  
    }  
  
LABEL2:  
    for i := 0; i < 5; i++ {  
        for {  
            println("L2:", i)  
            continue LABEL2  
        }  
    }  
  
    println("over")  
}
```

输出:

```
L1: 0  
L1: 1  
L1: 2  
L2: 0  
L2: 1  
L2: 2  
L2: 3  
L2: 4  
over
```

1.10 自定义类型

依照类型标识符名称，可以将 Go 类型分为 "命名 (Named)" 和 "未命名 (Unnamed)" 两类。命名类型包括 `bool`、`int`、`string` 等，而未命名类型有 `array`、`slice`、`map`、`channel`、`funciton` 等。

由于 Go 是强类型语言，因此就算底层类型相同的命名类型之间亦不能做隐式转换。但具有相同声明的未命名类型则被视为同一种类型。

相等的未命名类型：

- 具有相同元素类型和长度的 **array**。
- 具有相同元素类型的 **slice**。
- 拥有相同的字段序列 (字段名、类型、标签相同, 顺序相同) 的匿名 **struct**。
- 相同基类型的 **pointer**。
- 拥有完全相同签名 (包括参数和返回值相同, 但不包括参数名) 的 **function**。
- 拥有相同方法集签名 (函数名、参数签名相同, 函数排列次序无关) 的 **interface**。
- 拥有相同 **key**、**value** 类型的 **map**。
- 拥有相同数据类型和传送方向的 **channel**。

```
func main() {
    var a struct{x, y int}
    var b struct{x, y int}

    a.x = 1
    a.y = 2
    b = a

    fmt.Println(b)
}
```

可以用 **type** 定义新的类型, 以便为其添加方法 (方法定义只能用于同一个包的类型)。

```
type MyInt int
type IntPtr *int

type Data struct {
    x, y int
}

type ITest interface {
    test(int)(string, int)
}

func main() {
    var x = 123
    var p IntPtr = &x;
    println(*p)

    var d = Data{ 1, 2 }
    println(d.x, d.y)

    p2 := &Data{ y:200 }
    println(p2.x, p2.y)
}
```

type 定义的新类型 (基于其他类型) 并不是一个别名, 而是一个全新的类型。除了和底层类型拥有相同的数据结构外, 它不会 "继承" 包括方法在内的任何信息, 这与 **struct** 匿名字段嵌入完全不是一码事。如果底层类型是命名类型, 那么必须进行显式转换, 才能将新类型对象转换为底层类型。

```
type MyInt int
```

```

type MyIntSlice []int

func main() {
    var a MyInt = 10

    // var b int = a // cannot use a (type MyInt) as type int in assignment
    var b int = int(a)

    // var c MyInt = b // cannot use b (type int) as type MyInt in assignment
    var c MyInt = MyInt(b)

    println(a, b, c)
}

```

而当目标是未命名类型时，无需显式转换。

```

type MyIntSlice []int

func main() {
    var a MyIntSlice = []int{1, 2, 3}
    var b []int = a

    println(a, b)
}

```

1.11 初始化

初始化复合对象 (array、slice、map、struct) 时，必须添加类型标识，否则编译器会把大括号当作代码块处理，导致编译失败。

```

var d1 [2]int = [2]int{ 1 } // 太繁琐，但不能省略右边的类型。
var d2 = [2]int{ 2 }        // 在函数外部需要 var。
d3 := [2]int{ 3 }          // 函数内部这样最简洁。

```

成员初始化表达式可单行或多行。以 "," 分隔多个元素，但多行的最后一个初始化值必须以 "," 或 "}" 结尾，否则将导致语法错误。

```

s := []byte{
    1,
    2,
    4}

m := map[string]int{
    "a": 1,
    "b": 2,          // 这个逗号是必须的，或以 } 结尾。
}

u := struct {
    name string
    age  int
}{

```

```
"user1",  
20,           // 这个逗号是必须的。  
}  
  
fmt.Println(s, m, u)
```

1.12 内置函数

内置函数不多，但都很实用。

- **close**: 关闭 channel。
- **len**: 获取 string、array、slice 长度，map key 的数量，以及 buffer channel 中当前可用数据数量。
- **cap**: 获取 array 长度，slice 容量，以及 buffer channel 的最大缓冲容量。
- **new**: 通常用于值类型，为指定类型分配初始化过的内存空间，返回指针。
- **make**: 仅用于 slice、map、channel 引用类型，除了初始化内存，还负责设置相关属性。
- **append**: 向 slice 追加 (在其尾部添加) 一个或多个元素。
- **copy**: 在不同 slice 间复制数据。
- **print/println**: 不支持 format，要格式化输出，须使用 fmt 包。
- **complex/real/imag**: 复数处理。
- **panic/recover**: 错误处理。

第 2 章 函数

Go 函数不支持 嵌套 (nested)、重载 (overload) 和 默认参数 (default parameter)，但支持：

- 无需声明原型；
- 不定长度变参；
- 多返回值；
- 命名返回值参数；
- 匿名函数；
- 闭包；

函数使用 **func** 开头，左大括号不能另起一行（Go 约定所有的大括号规则都是这样滴，^_^）。

```
// 接收多个参数，无返回值。
func test(a, b int, c string) {
    println(a, b, c)
}

// 单个返回值
func add(a, b int) int {
    return a + b
}

func main() {
    test(1, 2, "abc")           // 1 2 abc
    println(add(1, 2))         // 3
}
```

2.1 函数类型

可以定义函数类型，函数也可以作为值（默认值 **nil**）被传递。

```
type callback func(s string)           // 定义函数类型

func test(a, b int, sum func(int, int) int){ // 接收函数类型参数，也可以直接用 callback 类型。
    println(sum(a, b))
}

func main() {
    var cb callback                       // 函数类型变量，默认值 nil。
    cb = func(s string) {
        println(s)
    }
    cb("Hello, World!")

    test(1, 2, func(a, b int) int { return a + b }) // 这个写 Javascript 的人比较眼熟。
}
```

输出:

```
Hello, World!  
3
```

2.2 多返回值、命名返回参数

函数可以象 Python 那样返回多个结果，只是没有 tuple 类型。对于不想要的返回值，可用特殊变量 "_" 忽略。如使用命名返回值参数，则 return 语句可以为空。不为空时，则依旧按顺序返回多个结果。

```
// 多个返回值  
func swap(a, b int) (int, int) {  
    return b, a  
}  
  
// 命名返回参数  
func change(a, b int) (x, y int) {  
    x = a + 100  
    y = b + 100  
  
    return      // 也可以写成 return x, y  
}  
  
func main() {  
    a, b := 1, 2  
    b, a = swap(a, b)      // 2 1, 可以用 _ 接收不想要的返回值  
    println(a, b)  
  
    c, d := change(1, 2)  
    println(c, d)          // 101 102  
}
```

命名返回参数可能会被代码块中的同名变量隐藏 (shadowed)，此时就须显式 return 返回结果。

```
func test(a int) (x int) {  
    if x := 10; a > 0 {  
        return      // block 变量 x 隐藏了命名返回值 x。  
    }  
  
    return  
}  
  
func main() {  
    println(test(0))  
}
```

输出:

```
./main.go: x is shadowed during return
```

改用显式 return 返回就木有问题了。


```
func test(a int) (x int) {
    if x := 10; a > 0 {
        return x + 1        // 这样就没问题了。
    }

    return                  // 这个不受 if block 影响。
}
```

函数的多返回值可以直接传递给其他函数做参数。

```
func args() (int, string) {
    return 1, "abc"
}

func test(i int, s string) { // 也可以用变参
    fmt.Println(i, s)
}

func main() {
    test(args())
}
```

输出:

```
1 abc
```

2.3 变参

变参本质上就是一个 **slice**，且必须是最后一个形参。将 **slice** 传递给变参函数时，注意用 **"..."** 展开，否则就当作单个参数处理了。和 **Python *args** 方式相同。

```
func sum(s string, args ...int) {        // 注意语法格式
    var x int
    for _, n := range args {
        x += n
    }
    println(s, x)
}

func main() {
    sum("1 + 2 + 3 =", 1, 2, 3)

    x := []int{0, 1, 2, 3, 4}
    sum("0 + 1 + 2 =", x[:3]...)        // 注意展开
}
```

2.4 匿名函数、闭包

Go 的匿名函数类似 Javascript，远比 Python lambda 好用。对闭包支持良好。

```
/* 闭包支持 */
```

```
func closures(x int) (func(int) int) {
    // 返回匿名函数
    return func (y int) int {
        return x + y
    }
}

func main() {
    f := closures(10)           // 匿名函数, 引用了 closures.x
    println(f(1))               // 11
    println(f(2))               // 12
}
```

事实上，每次都会创建一个新的匿名函数对象。

```
func main() {
    var fs []func()(int)

    for i := 0; i < 3; i++ {
        fs = append(fs, func() int {
            return i
        })
    }

    for _, f := range fs {
        fmt.Printf("%p = %v\n", f, f())
    }
}
```

输出:

```
0x42141000 = 3
0x42141040 = 3
0x42141080 = 3
```

闭包指向同一个变量，而不是复制。

```
func test(x int) (func()) {
    fmt.Printf("%p = %v\n", &x, x)

    return func() {
        fmt.Printf("%p = %v\n", &x, x)
    }
}

func main() {
    f := test(100)
    f()
}
```

输出:

```
0x4212f100 = 100
0x4212f100 = 100
```

2.5 Defer

`defer` 的作用就是向函数注册退出调用 (也就是说必须是函数或方法), 可以看作是:

```
func (...) {
    try {
        ...function body...
    } finally {
        defer2(...)
        defer1(...)
        return
    }
}
```

支持匿名函数调用 (是调用, 不仅仅是定义)。多个 `defer`, 按照 "先进后出 (FILO)" 的次序执行。

就算函数发生严重错误, `defer` 依然会被执行。

```
func test(a, b int) int {
    defer println("defer1:", a, "/", b)

    defer func() {
        println("defer2:", a, b)
    }() // 注意不仅仅是定义一个匿名函数, 还要带上 "()" 进行调用。

    return a / b
}

func main() {
    a := test(10, 2)
    b := test(10, 0) // 通过输出会发现, 就算发生严重 runtime error, defer 依然被执行。

    print(a, b)
}
```

输出:

```
defer2: 10 2
defer1: 10 / 2
defer2: 10 0
defer1: 10 / 0
panic: runtime error: integer divide by zero

[signal 0x8 code=0x7 addr=0x20c9 pc=0x20c9]
```

常用来做资源清理、关闭文件、解锁、记录执行时间等等操作。

```
func WriteData(file *File, mu *Mutex, data ...string) {
    mu.Lock()
    defer mu.Unlock()

    // write data ...
}
```

既然是退出函数，自然可用于“篡改”输出结果（必须命名返回值，闭包作用）。

```
func test(a, b int) (c int) {
    defer func() {
        c += 100
    }()

    c = a + b
    return
}

func main() {
    x := test(10, 0)
    print(x)
}
```

输出:

110

注意: defer 调用所需参数在 defer 语句执行时就被已计算好了 (拷贝传递)。

下面的例子中，匿名函数和 `println()` 在 `defer` 执行时就早早把参数 `x` 的复制品抢回家了。尽管这些 `defer` 在函数退出时执行，不过输出的确实是早先抢回家的数据。可以考虑用指针或者闭包代替参数。

```
func main() {
    x := 10

    defer func(a int) {
        println("a = ", a)
    }(x)

    defer println("print =", x)

    x += 100
    println(x)
}
```

输出:

110

print = 10

a = 10

闭包引用对象，仅在执行的时候才获取对象。

```
func main() {
    var fs = [4]func(){}

    for i := 0; i < 4; i++ {
        defer println("defer i =", i) // defer: 直接获取当前 i 的值
        defer func() { println("defer_closure", i)}() // defer_closure: 在 defer 函数中使用闭包
        fs[i] = func(){ println("closure i = ", i) } // closure: 仅持有 i 的引用，在函数执行时再获取
    }
}
```

```

    }

    for _, f := range fs { f() } // 执行闭包函数
}

```

输出:

```

closure i = 4
closure i = 4
closure i = 4
closure i = 4
defer_closure 4
defer_closure 4
defer_closure 4
defer_closure 4
defer i = 3
defer i = 2
defer i = 1
defer i = 0

```

2.6 Panic、Recover

Go 没有 `try ... catch ... finally` 这种结构化异常处理，而是用 `panic` 代替 `throw/raise` 引发错误，然后在 `defer` 中用 `recover` 函数捕获错误。

```

func panic(interface{})
func recover() interface{}

```

如果不使用 `recover` 捕获，则 `panic` 沿着 "调用堆栈 (call stack)" 向外层传递。`recover` 仅在 `defer` 函数中使用才会终止错误，此时函数执行流程已经中断，无法像 `catch` 那样恢复到后续位置继续执行。

```

package main

import (
    "log"
    "runtime/debug"
)

func Test(f func() int) {
    defer func() {
        if err := recover(); err != nil {
            debug.PrintStack()
            log.Println(err)
        }
    }()

    x := f()
    println(x)
}

func main() {

```

```

a := 0

Test(func() int {
    return 100 / a
})
}

```

输出:

```

main.go:11 (0x2133)
    _func_001: debug.PrintStack()
main.go:24 (0x21b6)
    _func_002: return 100 / a
main.go:16 (0x2031)
    Test: x := f()
main.go:25 (0x209c)
    main: })

```

2012/07/25 00:41:26 runtime error: integer divide by zero

虽然 `panic` 可以抛出任意类型 (`interface{}`) 的错误对象，但规范中总是使用 `error` 接口类型。可使用 `fmt.Errorf(format, ...)`、`errors.New(text)` 便捷创建错误对象。

除了使用 `panic` 引发错误外，`go` 还使用 `error` 返回错误信息。那么如何区别使用呢？

The convention in the Go libraries is that even when a package uses `panic` internally, its external API still presents explicit error return values.

2.7 Call Stack

`runtime` 包提供了 `Caller`、`Callers` 两个函数用来获取调用堆栈信息。

```

func test() {
    fmt.Println(runtime.Caller(1))
}

func main() {
    test()
}

```

输出:

8550 /Users/yuhuen/.../main.go 13 true

`Callers` 可以获取完整的调用堆栈列表。

```

func test() {
    ps := make([]uintptr, 10)
    count := runtime.Callers(0, ps)

    for i := 0; i < count; i++ {
        f := runtime.FuncForPC(ps[i])
        fmt.Printf("%d, %s\n", i, f.Name())
    }
}

```

```
    }  
}  
  
func main() {  
    a := func() {  
        test()  
    }  
  
    a()  
}
```

输出:

```
0, runtime.Callers  
1, main.test  
2, main._func_001  
3, main.main  
4, runtime.main  
5, runtime.goexit
```

输出调用堆栈信息，可以直接调用 `runtime/debug PrintStack` 函数。

第 3 章 Array、Slices 和 Maps

3.1 Array

数组定义方式 "[n]<type>" 有点古怪。长度下标 n 必须是编译期正整数常量 (或常量表达式)。长度是类型的组成部分, 也就是说 "[10]int" 和 "[20]int" 是完全不同的两种数组类型。

```
var a [4]int;    // 所有元素自动被初始化为 0
a[1] = 100;

for i := 0; i < len(a); i++ {
    println(a[i])
}
```

可以用复合语句直接初始化。

```
a := [10]int{ 1, 2, 3, 4 }    // 未提供初始化值的元素为默认值 0
b := [...]int{ 1, 2 }        // 由初始化列表决定数组长度, 不能省略 "...", 否则就成 slice 了。
c := [10]int{ 2:1, 5:100 }    // 按序号初始化元素
```

数组指针类型 *[n]T, 指针数组类型 [n]*T。

```
x, y := 1, 2

var p1 *[2]int = &[2]int{x, y}
var p2 [2]*int = [2]*int{&x, &y}

fmt.Printf("%#v\n", p1)
fmt.Printf("%#v\n", p2)

输出:
&[2]int{1, 2}
[2]*int{(*int)(0x4212f100), (*int)(0x4212f108)}
```

支持 "=="、"!=" 相等操作符 (因为 Go 对象所使用的内存都被初始化为 0, 按字节比较是可以的), 但不支持 ">"、"<" 等比较操作符。

```
println([1]string{"a"} == [1]string{"a"})
```

数组是值类型, 也就是说会拷贝整个数组内存进行值传递。可用 slice 或指针代替。

```
func test(x *[4]int) {
    for i := 0; i < len(x); i++ {
        println(x[i])    // 用指针访问数组语法并没有什么不同, 比 C 更直观。
    }

    x[3] = 300
}

func main() {
```



```

    x := &[4]int{ 2:100, 1:200 }
    test(x)

    println(x[3])
}

```

可以用 `new()` 创建数组，返回数组指针。

```

func test(a *[10]int) {
    a[2] = 100           // 用指针直接操作木有压力。
}

func main() {
    var a = new([10]int) // 返回指针。
    test(a)

    fmt.Println(a, len(a))
}

```

输出:

```
&[0 0 100 0 0 0 0 0 0] 10
```

多维数组和 C 类似，一种数组的数组。

```

func main() {
    var a = [3][2]int{ [...]int{1, 2}, [...]int{3, 4} }
    var b = [3][2]int{ {1, 2}, {3, 4} }

    c := [...] [2]int{ {1, 2}, {3, 4}, {5, 6} } // 第二个维度不能用 "...".
    c[1][1] = 100

    fmt.Println(a, "\n", b, "\n", c, len(c), len(c[0]))
}

```

输出:

```

[[1 2] [3 4] [0 0]]
[[1 2] [3 4] [0 0]]
[[1 2] [3 100] [5 6]] 3 2

```

由于元素类型相同，因此可以使用复合字面值初始化数组成员。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

func main() {
    a := [...]User {
        { 0, "User0" },
        { 1, "User1" },
    }

    b := [...] *User {
        { 0, "User0" },
    }
}

```

```

    { 1, "User1" },
}

fmt.Println(a)
fmt.Println(b, b[1])
}

```

输出:

```

[{0 User0} {1 User1}]
[0x42122340 0x42122320] &{1 User1}

```

3.2 Slices

作为变长数组的替代方案，**slice** 具备更灵活的特征。通过相关属性关联到底层数组的局部或全部。

src/pkg/runtime/runtime.h

```

172 struct Slice
173 {
174     byte* array; // must not move anything
175     uint32 len; // actual data
176     uint32 cap; // number of elements
177 };

```

<http://blog.golang.org/2011/01/go-slices-usage-and-internals.html>

slice 是引用类型，默认值为 **nil**。可以用内置函数 **len()** 获取长度，**cap()** 获取容量。使用索引访问时，不能超出 0 到 **len - 1** 范围。和数组之类型不同，引用类型 **slice** 赋值不会复制底层数组。

用 **slice** 长时间引用 "超大" 的底层数组，会导致严重的内存浪费。可考虑新建一个小的 **slice** 对象，然后将所需的数据 **copy** 过去。

在使用方法上和 **Python** 类似，可惜不支持负数定义逆向索引。

```

func main() {
    x := [...]int{ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 }

    var s1 []int = x[1:3] // 内容包括 x[1], x[2]
    fmt.Println(s1)

    s2 := x[4:] // x[4] ~ x[len - 1]
    fmt.Println(s2)

    s3 := x[:6] // x[0] ~ x[5]
    fmt.Println(s3)

    s4 := x[:] // x[0] ~ x[len - 1]
    fmt.Println(s4)
}

```

输出:

```

[1 2]

```

```
[4 5 6 7 8 9]
[0 1 2 3 4 5]
[0 1 2 3 4 5 6 7 8 9]
```

对 slice 的修改就是对底层数组的修改。

```
func main() {
    x := [...]int{ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 }
    s := x[1:3]

    s[0] = 100          // 对 slice 的修改实际上是对原数组的修改，注意序号的差异。
    fmt.Println(x)

    x[2] = 200          // 对数组修改会影响 slice。
    fmt.Println(s)
}
```

输出:

```
[0 100 2 3 4 5 6 7 8 9]
[100 200]
```

可以直接创建一个 slice 对象 (内部自动创建底层数组)，而不是从数组开始。

```
func test(s []int) {
    fmt.Println(s)
    s[1] = 100        // 内部总是指向同一个数组。
}

func main() {
    s := []int{ 0, 1, 2 }
    test(s)           // 引用类型，不用担心复制底层数组。

    fmt.Println(s)
}
```

输出:

```
[0 1 2]
[0 100 2]
```

不能使用 `new()`，而应该是 `make([]T, len, cap)`。因为除了分配内存，还需要设置相关的属性。如果忽略 `cap` 参数，则 `cap = len`。

```
func main() {
    s1 := make([]int, 10)    // 相当于 [10]int{...}[:]
    s1[1] = 100
    fmt.Println(s1, len(s1), cap(s1))

    s2 := make([]int, 5, 10)
    s2[4] = 200
    fmt.Println(s2, len(s2), cap(s2))
}
```

输出:

```
[0 100 0 0 0 0 0 0 0 0] 10 10
```

3.2.1 reslice

`cap` 是 `slice` 非常重要的属性，它表示了 `slice` 可以容纳的最大元素数量。在初始创建 `slice` 对象时 `cap = array_length - slice_start_index`，也就是 `slice` 在数组上的开始位置到数组结尾的元素数量。

在 `cap` 允许的范围内我们可以 `reslice`，以便操作后续的数组元素。超出 `cap` 限制不会导致底层数组重新分配，只会引发 "slice bounds out of range" 错误。

```
func main() {
    a := [...]int{ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 }

    s1 := a[5:7]      // [5 6], len = 2, cap = 5

    s1 = s1[0:4]      // [5, 6, 7, 8], len = 4, cap = 5
                      // 注意 reslice 不能超过 cap 的限制。
                      // 是在 slice 上重新切分，不是 Array，因此序号是以 slice 为准。
}
```

3.2.2 append

可以用 `append()` 向 `slice` 尾部添加新元素，这些元素保存到底层数组。`append` 并不会影响原 `slice` 的属性，它返回变更后新的 `slice` 对象。如果超出 `cap` 限制，则会重新分配底层数组。

```
func main() {
    s1 := make([]int, 3, 6)

    // 添加数据，未超出底层数组容量限制。
    s2 := append(s1, 1, 2, 3)

    // append 不会调整原 slice 属性。
    // s1 == [0 0 0] len:3 cap:6
    fmt.Println(s1, len(s1), cap(s1))

    // 注意 append 是追加，也就是说在 s1 尾部添加。
    // s2 == [0 0 0 1 2 3] len:6 cap:6
    fmt.Println(s2, len(s2), cap(s2))

    // 追加的数据未超出底层数组容量限制。
    // 通过调整 s1，我们可以看到依然使用的是原数组。
    // s1 == [0 0 0 1 2 3] len:6 cap:6
    s1 = s1[:cap(s1)]
    fmt.Println(s1, len(s1), cap(s1))

    // 再次追加数据（使用了变参）。
    // 原底层数组已经无法容纳新的数据，将重新分配内存，并拷贝原有数据。
    // 我们通过修改数组第一个元素来判断是否指向原数组。
}
```

```
// s3 == [100 0 0 1 2 3 4 5 6] len:9 len:12
s3 := append(s2, []int{ 4, 5, 6 }...)
s3[0] = 100
fmt.Println(s3, len(s3), cap(s3))

// 而原 slice 对象依然指向旧的底层数组对象，所以彻底和 s3 分道扬镳。
// s1 == [0 0 0 1 2 3] len:6 cap:6
// s2 == [0 0 0 1 2 3] len:6 cap:6
fmt.Println(s1, len(s1), cap(s1))
fmt.Println(s2, len(s2), cap(s2))
}
```

输出:

```
[0 0 0] 3 6
[0 0 0 1 2 3] 6 6
[0 0 0 1 2 3] 6 6
[100 0 0 1 2 3 4 5 6] 9 12
[0 0 0 1 2 3] 6 6
[0 0 0 1 2 3] 6 6
```

3.2.3 copy

函数 `copy` 用于在 slice 间复制数据，可以是指向同一底层数组的两个 slice。复制元素数量受限于 `src` 和 `dst` 的 `len` 值 (两者的最小值)。在同一底层数组的不同 slice 间拷贝时，元素位置可以重叠。

```
func main() {
    s1 := []int{ 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 }
    s2 := make([]int, 3, 20)

    var n int

    n = copy(s2, s1)                // n = 3。不同数组上拷贝。s2.len == 3，只能拷 3 个元素。
    fmt.Println(n, s2, len(s2), cap(s2)) // [0 1 2], len:3, cap:20

    s3 := s1[4:6]                  // s3 == [4 5]。s3 和 s1 指向同一个底层数组。
    n = copy(s3, s1[1:5])           // n = 2。同一数组上拷贝，且存在重叠区域。
    fmt.Println(n, s1, s3)          // [0 1 2 3 1 2 6 7 8 9] [1 2]
}
```

输出:

```
3 [0 1 2] 3 20
2 [0 1 2 3 1 2 6 7 8 9] [1 2]
```

3.3 Maps

引用类型，类似 Python dict，不保证 Key-Value 存放顺序。Key 必须是支持比较运算符 (`==`、`!=`) 的类型。如 `number`、`string`、`pointer`、`array`、`struct`、`interface` (接口实现类型必须支持比较运算符)，不能是 `function`、`map`、`slice`。

map 查找操作比线性搜索快很多，但比起用序号访问 array、slice，大约慢 100x 左右。绝大多数时候，其操作性能要略好于 Python Dict、C++ Map。

```
func test(d map[string]int) {
    d["x"] = 100
}

func main() {
    var d = map[string]int{ "a":1, "b":2 };
    d2 := map[int]string{ 1:"a", 2:"b" };

    test(d)
    fmt.Println(d, d2)

    d3 := make(map[string]string)
    d3["name"] = "Jack"
    fmt.Println(d3, len(d3))
}
```

输出:

```
map[a:1 b:2 x:100] map[1:a 2:b]
map[name:Jack] 1
```

使用 array/struct key 的例子。

```
type User struct {
    Name string
}

func main() {
    a := [2]int{ 0, 1}
    b := [2]int{ 0, 1}
    d := map[[2]int]string { a: "ssss" }
    fmt.Println(d, d[b])

    u := User{ "User1" }
    u2 := u
    d2 := map[User]string { u: "xxxx" }
    fmt.Println(d2, d2[u2])
}
```

输出:

```
map[[0 1]:ssss] ssss
map[{User1}:xxxx] xxxx
```

value 的类型就很自由了，完全可以用匿名结构或者空接口。

```
type User struct {
    Name string
}

func main() {
    i := 100
    d := map[*int]struct{ x, y float64 } { &i: { 1.0, 2.0 } }
```

```

    fmt.Println(d, d[&i], d[&i].y)

    d2 := map[string]interface{} { "a": 1, "b": User{ "user1" } }
    fmt.Println(d2, d2["b"].(User).Name)
}

```

输出:

```

map[0x42132018:{1 2}] {1 2} 2
map[a:1 b:{user1}] user1

```

使用 `make()` 创建 `map` 时, 提供一个合理的初始容量有助于减少后续新增操作的内存分配次数。在需要时, `map` 会自动扩张容量。

常用的判断和删除操作:

```

func main() {
    var d = map[string]int{ "a":1, "b":2 };

    v, ok := d["b"]    // key b 存在, v = ["b"], ok = true
    fmt.Println(v, ok)

    v = d["c"]          // key c 不存在, v = 0 (default)
    fmt.Println(v)      // 要判断 key 是否存在, 用上面那种比较好。因为 key c 可能存在, 又正好 value = 0。
                        // 可以用 _ 丢掉不想要的 value。
    d["c"] = 3          // 添加或修改
    fmt.Println(d)

    delete(d, "c")     // 删除。删除不存在的 key, 不会引发错误。
    fmt.Println(d)
}

```

输出:

```

2 true
0 false
map[a:1 c:3 b:2]
map[a:1 b:2]

```

迭代器用法:

```

func main() {
    d := map[string]int{ "a":1, "b":2 };

    for k, v := range d { // 获取 key, value
        println(k, "=", v)
    }

    for k := range d {    // 仅获取 key
        println(k, "=", d[k])
    }
}

```

只能对 `Value` 重新赋值, 而不能直接修改其成员。

```

type User struct {

```

```

    Id int
    Name string
}

func main() {
    users := make(map[string]User)
    users["a"] = User{ 1, "user1" }

    fmt.Println(users, users["a"].Name)

    //users["a"].Name = "Jack" // Error: cannot assign to users["a"].Name
    u := users["a"]
    u.Name = "Jack"
    users["a"] = u

    fmt.Println(users)
}

```

输出:

```

map[a:{1 user1}] user1
map[a:{1 Jack}]

```

要避免这种情形，可以使用指针类型。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

func main() {
    u := User{ 100, "Tom" }

    m := map[int]*User{ 1:&u }
    fmt.Println(m, *m[1])

    m[1].Name = "Jack"
    fmt.Println(m, *m[1])
}

```

输出:

```

map[1:0x42114b40] {100 Tom}
map[1:0x42114b40] {100 Jack}

```

可以在 `for range` 迭代时安全删除和插入新的字典项。

```

func main() {
    d := map[string]int { "b":2, "c":3, "e":5 }

    for k, v := range d {
        println(k, v)
        if k == "b" { delete(d, k) }
        if k == "c" { d["a"] = 1 }
    }

    fmt.Println(d)
}

```



```
}
```

输出:

```
c 3
```

```
b 2
```

```
e 5
```

```
map[a:1 c:3 e:5]
```

第 4 章 Structs

看上去和 C struct 非常相似，Go 没有 class，用 struct 来实现面向对象编程模型。

4.1 定义

定义结构很简单，但只有大写字母开头的成员才能在包外被访问 (public，Go 以开头大写字母作为导出符号的标志)。

```
type User struct {
    Id int
    Name string
}

func main() {
    user1 := User{ 1, "Tom" }
    user2 := User{ Name:"Jack" }

    println(user1.Id, user1.Name)
    println(user2.Id, user2.Name)
}
```

输出:

```
1 Tom
0 Jack
```

可以用 "_" 定义 "补位" 字段，支持指向自身的指针类型成员。

```
type Node struct {
    _ int
    Value string
    Next *Node
}

func main() {
    a := &Node{Value: "a"}
    b := &Node{Value: "b", Next: a}

    fmt.Printf("%#v\n", a)
    fmt.Printf("%#v\n", b)
}
```

输出:

```
&main.Node{_:0, Value:"a", Next:(*main.Node)(nil)}
&main.Node{_:0, Value:"b", Next:(*main.Node)(0x42120420)}
```

支持匿名结构，可用作成员或直接定义变量。

```
type Person struct {
    name string
    age int
}
```

```

    contact struct {                                // 匿名结构成员
        phone    string
        address  string
        postcode string
    }
}

func main() {
    var d = struct {                                // 直接定义匿名结构变量
        name  string
        age   int
        title string
    }{"user1", 10, "cto"}

    d2 := Person{
        name: "user1",
        age:  10,
    }

    d2.contact.phone = "13500000000"                // 因为没有类型名称，只能如此初始化。或者重复定义那一大坨代码。
    d2.contact.address = "beijing"
    d2.contact.postcode = "100000"

    fmt.Println(d, d2)
}

```

匿名结构还可直接用于 map。

```

func test() {
    d := map[string]struct {
        x string
        y int
    }{
        "a": {"a10", 10},
        "b": {"b20", 20},
    }

    fmt.Println(d)
}

```

4.2 初始化

可以按顺序初始化全部字段，或者用字段名初始化部分字段，没有被初始化的字段为默认值 0。

```

u1 := User{ 1, "Tom" }
u2 := User{ Id:2, Name:"Jack" }
p1 := &User{ 1, "Tom" }           // 习惯性用法
p2 := &User{}                      // 习惯性用法，相当于 new(User)。

```

允许直接用指针读写成员字段 (Go 没有 "->" 指针运算符)。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

func main() {
    u := &User{ 100, "Tom" }
    println(u.Id, u.Name)

    u.Id = 200
    println(u.Id, u.Name)
}

```

输出:

```

100 Tom
200 Tom

```

相同类型的结构可以直接拷贝赋值。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

func main() {
    u := User{ 100, "Tom" }
    println(u.Id, u.Name)

    var u2 *User = new(User)
    *u2 = u
    println(u2.Id, u2.Name)
}

```

支持 "=="、"!=" 操作符，不支持 ">"、"<" 等比较操作符。

```
println(User{"a"} == User{"a"})
```

4.3 匿名字段

将结构体或指针嵌入到另一个结构体，但不提供字段名，这种方式称之为匿名字段。

这看上去很酷，和大多数 OOP 语言实现继承方式有些类似，但其本质上就是隐式定义了一个以类型名为名称的字段。由于是内容嵌入，所以在内存结构上它们是一个整体。

Go 对 "." 成员运算符做了特殊处理，使得我们可以直接访问和设置匿名字段成员。但在初始化成员时，我们依然要把匿名字段当作一个正常的字段来赋值。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

```

```

type Manager struct {
    User
    Group string
}

func main() {
    m := Manager{ User{ 1, "Jack"}, "IT" }
    println(m.Id, m.Name, m.Group)

    m.Name = "Tom"
    println(m.Id, m.Name, m.Group)
}

```

输出:

```

1 Jack IT
1 Tom IT

```

就算被嵌套的匿名字段也包含匿名字段，依然可以用 "." 操作符直接访问任意层级的成员。编译器总是从外向里进行查找，直到完成任务或出错。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

type Manager struct {
    User
    Group string
}

type CX0 struct {
    Manager
    Title string
}

func main() {
    ceo := CX0{ Manager{ User{ 100, "猪头三" }, "Board of directors" }, "CEO" }
    fmt.Println(ceo, ceo.Id, ceo.Name, ceo.Group, ceo.Title)
}

```

输出:

```

{{{100 猪头三} Board of directors} CEO} 100 猪头三 Board of directors CEO

```

如果嵌入的结构来自其他包，则需要加上包名。可以匿名嵌入任意类型，包括 `int`、`string` 等。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

type Manager struct {
    User
    Group string
}

```

```

    int
    string
}

func main() {
    m := Manager{ User:User{ 1, "Jack" }, Group:"IT", int:100, string:"Hello!" }
    println(m.Id, m.Name, m.Group, m.int, m.string)

    m.Name = "Tom"
    m.int = 200
    m.string = "World!"
    println(m.Id, m.Name, m.Group, m.int, m.string)
}

```

输出:

```

1 Jack IT 100 Hello!
1 Tom IT 200 World!

```

匿名字段可能导致在不同层级上有多个同名字段，如此会导致隐藏行为发生：

- 外部字段会隐藏匿名字段同名成员。
- 如果两个匿名字段存在同名成员，将可能导致字段访问错误。

这只是语法上的隐藏，依然可以通过类型名访问被隐藏的匿名成员。

```

type D1 struct {
    x int
}

type Data struct {
    D1
    x int
}

func main() {
    d := Data { D1{ 10 }, 20 }
    println(d.x, d.D1.x)

    d.x = 200
    d.D1.x = 100
    println(d.x, d.D1.x)
}

```

输出:

```

20 10
200 100

```

如果多个匿名字段在同一层次同名，将导致编译器无法确定目标而出错。

```

type D1 struct {
    x int
}

type D2 struct {

```

```

    x int
}

type Data struct {
    D1
    D2
}

func main() {
    d := Data { D1{ 10 }, D2{ 20 } }
    println(d.x)
}

```

输出:

```

main.go:24: ambiguous DOT reference Data.x
make: *** [_go_.6] Error 1

```

改用匿名字段类型前缀访问，就不会引发编译器错误了。

```

func main() {
    d := Data { D1{ 10 }, D2{ 20 } }
    println(d.D1.x, d.D2.x)
}

```

输出:

```

10 20

```

基于隐藏规则，如果外部类型 `Data` 也有一个 `x int` 字段，那么访问 `d.x` 肯定没事的。

```

type Data struct {
    D1
    D2
    x int
}

func main() {
    d := Data { D1{ 10 }, D2{ 20 }, 30 }
    println(d.x, d.D1.x, d.D2.x)
}

```

输出:

```

30 10 20

```

需要注意的是：匿名字段嵌入并不是继承，Go 语言根本没有继承概念。

我们不能把下面例子中的 `m` 直接赋值给 `u`，而只能是 `m.User` 进行相同类型的值拷贝。(这种父类变量引用子类对象的行为，称为多态，是 OOP 的重要特征之一)

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

type Manager struct {

```

```

    Group string
    User
}

func main() {
    m := Manager{ User:User{ 1, "Tom" }, Group:"IT" }

    //var u User = m    // Error: cannot use m (type Manager) as type User in assignment
    var u User = m.User // value copy

    fmt.Println(m, u)
}

```

试试直接嵌入匿名类型指针。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

type Manager struct {
    Group string
    *User
}

func main() {
    m := Manager{ User:&User{ 1, "Tom" }, Group:"IT" } // 注意初始化字段名

    fmt.Println(m, m.Id, m.Name) // 就算是指针，访问成员也木有压力。
}

```

输出:

```
{IT 0x42114b40} 1 Tom
```

不能同时嵌入 `User` 匿名类型和 `*User` 指针匿名类型，这将引发类似 "duplicate field User" 错误。

4.4 方法

Go 虽然没有 `class`，但同样支持 `method`，使用方法和我们习惯的面向对象编程方式相似。更接近 Python `method`，包括在函数名前面这个被称为 `receiver` 的参数。

`receiver` 在多数语言中是隐式传递的 `this`，在 Python 中通常写作 `self`。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

func (this *User) test() {
    println(this.Id, this.Name)
}

```



```
func (this User)test2() {
    println(this.Id, this.Name)
}

func main() {
    u := &User{ 1, "Jack" }
    u.test()
}
```

方法和函数类似，只是在函数名前面多了绑定类型参数 **receiver**。

- 只能为相同包中的类型定义方法。
- 如果方法代码从不使用 **receiver** 参数，那么可以省略变量名。
- **receiver** 类型可以是 **T** 或 ***T**，我们把 **T** 称为 **base type**。
- **base type** 不能是指针或接口。
- **T** 和 ***T** 的方法都被绑定 (**bound**) 到 **base type**。
- **T** 和 ***T** 的不能拥有同名方法，否则引发 "method redeclared" 错误。
- 可以用 **T value** 或 **pointer** 调用所有绑定的方法，编译器自动进行类型转换。

```
type User struct {
    Id int
    Name string
}

func (*User)test() {           // 省略 receiver 的参数名
    println("*User.test")
}

func (this User)test2() {     // 名字不能是 test，否则导致如下编译错误！
    // method redeclared: User.test
    // method(*User)func()
    // method(this User)func()
    println("User.test2:", this.Name)
}

func main() {
    u := User{ 1, "Tom" }
    p := &u

    u.test()                   // == (&u).test()
    u.test2()                  //

    p.test()                   //
    p.test2()                  // == (*p).test2()
}
```

输出:

```
*User.test
User.test2: Tom
*User.test
User.test2: Tom
```

从某种意义上说，方法是普通函数的语法糖，我们完全用普通函数方式调用这些方法。

```
func main() {
    u := User{ 1, "Tom" }

    (*User).test(&u)
    User.test2(u)

    var f func(*User) = (*User).test
    f(&u)

    var f2 func(User) = User.test2
    f2(u)
}
```

正如上面 "被还原" 的普通函数样式，如果 **receiver** 不用指针类型，那么调用时势必发生值拷贝行为，就成两个对象了，在方法内部对该对象的修改不会影响到 **caller**。

```
func (this User)test() {
    this.Id = 200;
    this.Name = "Tom"
    println(&this, this.Id, this.Name)
}

func main() {
    u := User{ 1, "Jack" }
    u.test()
    println(&u, u.Id, u.Name)
}
```

输出:

```
0x442085f78 200 Tom
0x442085f90 1 Jack
```

不见得使用指针就一定好过传值，因为按照 **Go** 的内存管理策略，涉及指针和引用的对象会被分配到 **GC Heap** 上。如果对象很 "小"，显然要比在栈上进行值拷贝 "耗费" 更多。

方法不是 **struct** 的专利，我们给任何非指针和接口类型的本地类型 (同一个包) 添加方法。

```
type MyInt int          // int 不再当前包中，因此用 MyInt "重新定义"一个类型。
type MySlice []int

func (i MyInt)test() {
    fmt.Printf("MyInt = %v\n", i)
}

func (i MySlice)test() {
    fmt.Printf("MySlice = %v\n", i)
}

func main() {
    i := MyInt(10)
```

```

    i.test()

    s := MySlice{ 100, 200 }
    s.test()
}

```

可直接访问匿名字段 (匿名类型或匿名指针类型) 的方法, 这种行为类似 "继承"。访问匿名字段方法时, 同样有隐藏规则。正是基于这种隐藏规则, 我们很容易实现 **override** 效果。

因为编译器会自动将 **receiver** 转换为 **value** 或 **pointer**。正如下面例子中, **Manager.Test** receiver 类型可以不是指针。

```

type User struct {
    Id    int
    Name  string
}

type Manager struct {
    User
    Group string
}

func (this *User) Test() {
    println("User Test:", this.Id, this.Name)
}

func (this User) ToString() string {
    return fmt.Sprintf("User ToString: [%d] %s", this.Id, this.Name)
}

func (this Manager) Test() {
    println("Manager Test:", this.Id, this.Name)
}

func main() {
    m := &Manager{User{1, "Tom"}, "IT"}

    m.Test()
    println(m.ToString())
}

```

输出:

```

Manager Test: 1 Tom
User ToString: [1] Tom

```

用匿名类型名称可以做到 "基类转型" 的效果。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

type Manager struct {

```

```

    Group string
    User
}

func main() {
    m := Manager{ User:User{ 1, "Tom" }, Group:"IT" }

    var p *User = &m.User    // 并不是真的多态，只不过是访问其内部的字段而已。
    println(p.Id, p.Name)
}

```

通过下面这个例子，你会发现 **Test** 的 **this** 指向 **Manager.User** 成员指针。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

type Manager struct {
    Group string
    User           // 放在第二个位置，offset != 0，使其和外层 Manager 内存地址不同。
}

func (this *User) Test() {
    fmt.Printf("Test this address = %p\n", this)
}

func main() {
    m := &Manager{ User:User{ 1, "Tom" }, Group:"IT" }

    fmt.Printf("m.address = %p\n", m)
    fmt.Printf("m.User.address = %p\n", &m.User)

    m.Test()
}

```

输出:

```

m.address = 0x421016c0
m.User.address = 0x421016d0
Test this address = 0x421016d0

```

4.5 内存布局

借助于 **unsafe** 包，我们可以探查一下 **struct** 的内存布局。

```

package main

import (
    "fmt"
    "unsafe"
)

```

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

type Manager struct {
    Group string
    User
}

func main() {
    m := Manager{ User:User{ 1, "Tom" }, Group:"IT" }

    fmt.Printf("m alignof = %d\n", unsafe.Alignof(m))
    fmt.Printf("m address = %p\n", &m)
    fmt.Printf("m size = %d\n", unsafe.Sizeof(m))

    fmt.Printf("m.Group address = %p\n", &m.Group)
    fmt.Printf("m.Group offset = %d\n", unsafe.Offsetof(m.Group))
    fmt.Printf("m.Group size = %d\n", unsafe.Sizeof(m.Group))

    fmt.Printf("m.User address = %p\n", &m.User)
    fmt.Printf("m.User offset = %d\n", unsafe.Offsetof(m.User))
    fmt.Printf("m.User size = %d\n", unsafe.Sizeof(m.User))

    fmt.Printf("  User.Id address = %p\n", &m.User.Id)
    fmt.Printf("  User.Id offset = %d\n", unsafe.Offsetof(m.User.Id))
    fmt.Printf("  User.Id size = %d\n", unsafe.Sizeof(m.User.Id))

    fmt.Printf("  User.Name address = %p\n", &m.User.Name)
    fmt.Printf("  User.Name offset = %d\n", unsafe.Offsetof(m.User.Name))
    fmt.Printf("  User.Name size = %d\n", unsafe.Sizeof(m.User.Name))
}

```

输出:

```

m alignof = 8
m address = 0x421016c0
m size = 40

m.Group address = 0x421016c0
m.Group offset = 0
m.Group size = 16

m.User address = 0x421016d0
m.User offset = 16
m.User size = 24  // 内容长度 20, 按 8 字节对齐后为 24。
  User.Id address = 0x421016d0
  User.Id offset = 0
  User.Id size = 4
  User.Name address = 0x421016d8
  User.Name offset = 8
  User.Name size = 16

```

4.6 字段标签

可以为字段定义标签，用反射可以读取这些标签。做什么用呢？比如像下面这样：

```
package main

import (
    "reflect"
    "fmt"
)

type User struct {
    Name string "姓名"
    Age  int    "年龄"
}

func main() {
    u := User{"Tom", 23}

    t := reflect.TypeOf(u)
    v := reflect.ValueOf(u)

    for i := 0; i < t.NumField(); i++ {
        f := t.Field(i)
        fmt.Printf("%s (%s = %v)\n", f.Tag, f.Name, v.Field(i).Interface())
    }
}
```

输出：

姓名 (Name = Tom)

年龄 (Age = 23)

第 5 章 接口

接口是一个或多个方法签名的集合，任何非接口类型只要拥有与之对应的全部方法实现（包括相同的名称、参数列表以及返回值。当然除了接口所规定的方法外，它还可以拥有其他的方法），就表示它"实现"了该接口，无需显式在该类型上添加接口声明。此种方式，又被称作 **Duck Type**。

5.1 接口定义

接口定义看上去和 **struct** 类似，区别在于：

- 只有方法签名，没有实现。
- 没有数据字段。

习惯性地接口命名以 **er** 结尾，而不是以往习惯性地以大写字母 **"I"** 开头。

```
type Tester interface {  
    Test()  
}
```

在接口中匿名嵌入另外的接口，这类似我们熟悉的接口继承。

```
type Reader interface {  
    Read()  
}  
  
type Writer interface {  
    Write()  
}  
  
type ReadWriter interface {  
    Reader  
    Writer  
}  
  
type ReadWriteTest struct {  
}  
  
func (*ReadWriteTest) Read() {  
    println("Read")  
}  
  
func (*ReadWriteTest) Write() {  
    println("Write")  
}  
  
func main() {  
    t := ReadWriteTest{}  
  
    var rw ReadWriter = &t
```

```

    rw.Read()
    rw.Write()
}

```

接口是可被实例化的类型，而不仅仅是语言上的约束规范。当我们创建接口变量时，将会为其分配内存，并将赋值给它的对象拷贝存储。

可以像下面这样，把接口类型匿名嵌入到 **struct** 中。

```

type Tester interface {
    Test()
}

type MyTest struct {
}

func (this *MyTest)Test() {
    fmt.Println("Test")
}

type User struct {
    Id int
    Name string
    Tester
}

func main() {
    u := User{ 100, "Jack", nil }
    u.Tester = new(MyTest)

    fmt.Println(u)
    u.Test()
}

```

输出:

```

{100 Jack 0x420e51c0}
Test

```

5.2 执行机制

接口对象内部由两部分组成： **itab** 指针、 **data** 指针。

src/pkg/runtime/runtime.h

```

151 struct Iface
152 {
153     Itab* tab;
154     void* data;
155 };

```

src/pkg/runtime/iface.c

```

32 struct Itab

```



```

33     {
34         InterfaceType* inter;
35         Type*   type;
36         Itab*   link;
37         int32   bad;
38         int32   unused;
39         void    (*fun[])(void);
40     };

```

<http://research.swtch.com/2009/12/go-data-structures-interfaces.html>

http://groups.google.com/group/golang-nuts/browse_thread/thread/f01465cb6206ad6/86eaf4610512d351?lnk=gst

将对象赋值给接口变量时，会发生值拷贝行为。没错，接口内部存储的是指向这个复制品的指针。而且这个复制品是只读对象，无法修改其状态。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

type Tester interface {
    Test()
}

func (this User) Test() {}

func main() {
    u := User{ 1, "Tom" }
    i := Tester(u)

    u.Id = 100           // 显式修改的原对象
    u.Name = "Jack"

    fmt.Println(u, i)    // 虽然接口内的复制品未受到影响

    //i.(User).Name = "Jack" // 无法操作: cannot assign to i.(User).Name, 因为它是只读的。
                           // 要是指针就没问题了。i.(*User).Name = ..., 指针只读, 指针指向的对象可不是。
}

```

输出:

```
{100 Jack} {1 Tom}
```

再说说接口方法调用机制。

itab 依据 data 类型创建，存储了接口动态调用的元数据信息，其中包括 data 类型所有符合接口签名的方法地址列表。用接口对象调用方法时，就从 itab 中查找所对应的方法，并将 *data (指针) 作为 receiver 参数传递给该方法，完成实际目标方法调用。

编译器构建 itab 时，会区分 T 和 *T 方法集 (method sets)，并从中获取接口实现方法的地址。接口调用不会做 receiver 自动转换，目标方法必须在接口实现方法集中。

- T 仅拥有属于 T 类型的方法集，而 *T 则同时拥有 T + *T 方法集。
- 如果是基于 T 实现方法，表示同时实现了 interface(T) 和 interface(*T) 接口。
- 而如果基于 *T 实现方法，那就只能是对 interface(*T) 实现接口。

Method sets

A type may have a method set associated with it (Interface types, Method declarations). The method set of an interface type is its interface. The method set of any other named type T consists of all methods with receiver type T. The method set of the corresponding pointer type *T is the set of all methods with receiver *T or T (that is, it also contains the method set of T). Any other type has an empty method set. In a method set, each method must have a unique name.

http://golang.org/doc/go_spec.html

为什么使用不同的方法集，究其原因还是接口实现时的 value-copy。如果是 pointer-interface，T 和 *T method 确保都能正确执行。而如果是 value-interface，那么 *T 方法是无法保证合法操作这个 readonly-data 的。官方的说法是无法获取其指针。在使用接口时，如果需要修改原对象，记得用指针赋值。

Why do T and *T have different method sets?

From the Go Spec:

The method set of any other named type T consists of all methods with receiver type T. The method set of the corresponding pointer type *T is the set of all methods with receiver *T or T (that is, it also contains the method set of T).

If an interface value contains a pointer *T, a method call can obtain a value by dereferencing the pointer, but if an interface value contains a value T, there is no useful way for a method call to obtain a pointer.

Even in cases where the compiler could take the address of a value to pass to the method, if the method modifies the value the changes will be lost in the caller. As a common example, this code:

```
var buf bytes.Buffer
io.Copy(buf, os.Stdin)
```

would copy standard input into a copy of buf, not into buf itself. This is almost never the desired behavior.

http://golang.org/doc/go_faq.html#different_method_sets

```
type User struct {
    Id int
```

```

    Name string
}

type Tester interface {
    Test()
}

type Stringer interface{
    String()
}

func (this User) Test() {
    fmt.Println("Test:", this)
}

func (this *User) String() {
    fmt.Printf("String: Id=%d, Name=%s\n", this.Id, this.Name)
}

func main() {
    u := User{ 1, "Tom" }
    p := &u

    // User.Test() 同时实现了 Tester(User) 和 Tester(*User) 接口
    Tester(u).Test()
    Tester(p).Test()

    // *User.String() 仅实现了 Stringer(*User) 接口。下面这个错误就是证明。
    // Error: cannot convert u (type User) to type Stringer:
    //      User does not implement Stringer (String method requires pointer receiver)
    //Stringer(u).String()
    Stringer(p).String()
}

```

输出:

```

Test: {1 Tom}
Test: {1 Tom}
String: Id=1, Name=Tom

```

5.3 匿名字段方法

接口同样支持由 **struct** 匿名字段实现的方法，因为外层结构 "继承" 了匿名字段的方法集。

匿名字段方法集规则:

- 如果 *S* 嵌入匿名类型 *T*，则 *S* 方法集包含 *T* 方法集。
- 如果 *S* 嵌入匿名类型 **T*，则 *S* 方法集包含 **T* 的方法集 (*T* + **T*)。
- 如果 *S* 嵌入匿名类型 *T* 或 **T*，则 **S* 方法集包含 **T* 的方法集 (*T* + **T*)。

下例中，*User 实现了 Tester 接口，而 Manager 嵌入了 User 匿名字段，是以同样认为 *Manager 实现了 Tester 接口。

```
type User struct {
    Id int
    Name string
}

type Manager struct {
    Group string
    User
}

type Tester interface {
    Test()
}

func (this *User)Test() {
    fmt.Println(this)
}

func main() {
    u := User{ 1, "Tom" }
    m := Manager{ User:User{ 2, "Jack" }, Group:"IT" }

    var i Tester

    i = &u    // 我们为 *User 定义了 Test(), 自然表示实现了该接口。
    i.Test()

    i = &m    // 匿名字段，同样也拥有 Test()
    i.Test()
}
```

借助于接口，Go 完全可以实现 OOP 所需的操作。

```
type User struct {
    Id int
    Name string
}

type Manager struct {
    Group string
    User
}

type Tester interface {
    Test()
}

func (this *User)Test() {    // BaseClass method
    fmt.Println(this)
}
```

```

func (this *Manager)Test() { // Override BaseClass method
    fmt.Println(this)
}

func dosomething(o Tester) { // 正确调用 *User.Test 和 *Manager.Test, 类似多态的功能。
    o.Test()
}

func main() {
    m := Manager{ User:User{ 2, "Jack" }, Group:"IT" }

    dosomething(&m)
    dosomething(&m.User)
}

```

输出:

```

&{IT {2 Jack}}
&{2 Jack}

```

5.4 空接口

任何类型默认都实现了空接口 `interface{}`, 这就是 C `void*`, Java/C# `System.Object`。

如果要接收任意类型的参数, 可以使用 `interface{}`。

```

func test1(a int, b interface{}) {}
func test2(a int, b ...interface{}) {}

```

5.5 类型推断

利用类型推断, 可以判断接口对象是否是某个具体的接口或类型。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
}

type Tester interface {
    Test()
}

func (this *User)Test() {
    fmt.Println("*User.Test, ", this)
}

func doSomething(i interface{}) {
    // 推断并检查是否实现了 Tester 接口, 不会引发错误。
    if o, ok := i.(Tester); ok {
        o.Test()
    }
}

```

```
// 直接利用推断进行转型。
// 如果类型推断失败，或者方法不存在都会导致错误。
i.(*User).Test()
}

func main() {
    u := &User{ 1, "Tom" }
    doSomething(u)
}
```

输出:

```
*User.Test,  &{1 Tom}
*User.Test,  &{1 Tom}
```

而 `type switch` 则适合处理 `interface{}` 这种 "无类型" 参数。"`i.(type)`" 也仅能用于 `switch` 语句。

```
type User struct {
    Id int
    Name string
}

func Test(i interface{}) {
    switch v := i.(type) {
        case *User:
            println("User: Name =", v.Name)
        case string:
            println("string = ", v)
        default:
            fmt.Printf("%T: %v\n", v, v)
    }
}

func main() {
    Test(&User{ 1, "Tom" })
    Test("Hello, World!")
    Test(123)
}
```

输出:

```
User: Name = Tom
string =  Hello, World!
int: 123
```

5.6 接口转换

拥有超集的接口可以被转换为子集的接口。比如下面例子中，`IManager` 拥有 `IUser` 的全部方法签名，我们可以直接将 `im` 赋值给 `iu`。（此例貌似看出 `er` 作为接口标志的弊端了，还是 `I` 开头好）

```
type User struct {
    Id int
    Name string
}
```

```

type Manager struct {
    Group string
    User
}

type IUser interface {
    Test()
}

type IManager interface {
    Test()
    Test2()
}

func (this *User)Test() { fmt.Println(this) }
func (this *User)Test2() { fmt.Println(this) }

func main() {
    var im IManager = &Manager{"IT", User{1, "Tom"}}
    im.Test()
    im.Test2()

    var iu IUser = im
    iu.Test()
}

```

第 6 章 并发

6.1 Goroutine

goroutine 有点像 greenlet/coroutine，不过也仅仅是相似而已。因为节省了频繁创建和销毁线程的开销，所以执行成本极低。执行 goroutine 只需极少的栈内存 (大概是 4~5KB)，在必要的时候可以扩张或收缩。也正因为如此，可同时运行成千上万个并发任务。goroutine 比 thread 更易用、更高效、更轻便。

- goroutine 基于并行设计，尽管它默认在一个线程上实现并发。而 coroutine 默认则是并发设计，基于同一个线程进行切换调度。
- goroutine 通过 channel 相互通讯，而 coroutine 则通过 yield 和 resume。

```
func main() {  
    go func() {  
        time.Sleep(3 * time.Second)  
        println("go...")  
    }()  
  
    println("hi!")  
    time.Sleep(5 * time.Second)  
}
```

输出:

```
hi!  
go...
```

多个 goroutine 运行在同一进程的地址空间内，共享内存数据。不过设计上通常遵循规则：

Do not communicate by sharing memory. Instead, share memory by communicating.

6g 编译器基于 multiplexed thread 实现 goroutine，多个任务会复用线程，相比 gccgo 为每个 goroutine 准备一个独立线程更加高效和轻便。只有在发生阻塞时，调度器才会使用空闲或新线程去执行其他的排队任务。

默认情况下，调度器仅使用单线程，也就是说只实现了并发。想要发挥多核处理器的并行威力，必须调用 runtime.GOMAXPROCS(n) 告知调度器同时使用多个线程。也可以通过设置环境变量来达到相同的目的，好处就是调整参数时无需重新编译程序。

注：“并发 (concurrency)”和“并行 (parallelism)”是不同的。在单个 CPU 核上，线程通过时间片或者让出控制权来实现任务切换，达到“同时”运行多个任务的目的，这就是所谓的并发。但实际上任何时刻都只有一个任务被执行，其他任务通过某种算法来排队。多核 CPU 可以让同一进程内的“多个线程”做到真正意义上的同时运行，它们之间不需要排队（依然会发生排队，因为线程数量可能超出 CPU 核数量，还有其他的进程等等。这里说的是一个理想状况），这才是并行。除了多核，并行计算还可能是多台机器上部署运行。

下面这个例子，在我的 MacBook Pro 374 上，启用并行后性能增长非常明显。

```
package main

import (
    "runtime"
)

func test(c chan bool, b bool) {
    x := 0
    for i := 0; i < 100000000; i++ {
        x += i
    }

    println(x)
    if b { c <- true }
}

func main() {
    runtime.GOMAXPROCS(2)
    c := make(chan bool)

    for i := 0; i < 100; i++ {
        go test(c, i == 99)
    }

    <- c
}
```

不使用 GOMAXPROCS 输出:

```
$ time ./test

887459712
... ..
real    0m7.332s
user    0m7.243s
sys     0m0.012s
```

启用 GOMAXPROCS 输出:

```
$ time ./test

887459712
... ..
real    0m3.979s
user    0m7.145s
sys     0m0.014s
```

<http://en.munknex.net/2011/12/golang-goroutines-performance.html>

注意：进程退出时不会等待 goroutine 完成。

6.2 Channel

channel 是类似 pipe 的单/双向数据管道。从设计上确保，在同一时刻，只有一个 goroutine 能从中接收数据。发送和接收都是原子操作，不会中断，只会失败。

6.2.1 阻塞同步

channel 是引用类型，使用 "make(chan <type>)" 创建，<type> 是要传递的数据类型。

channel 使用 "<->" 接收和发送数据。"chan <- data" 发送数据，"data <- chan" 接收数据，可以忽略掉接收结果，纯粹作为同步信号通知。默认情况下，发送和接收都会被阻塞 (block)。

- 发送操作被阻塞，直到接收端准备好接收。
- 接收操作被阻塞，直到发送端准备好发送。

```
func test(c chan int) {
    time.Sleep(3 * time.Second)
    println("go...")

    c <- 1
}

func main() {
    c := make(chan int)
    go test(c)

    println("hi!")
    <- c           // 阻塞等待退出信号，忽略掉返回的数据。
    println("over!")
}
```

输出:

```
hi!
go...
over!
```

常用的做法是将并发任务和创建 channel 放在一个工厂函数中 (参考 time.Tick 实现)。

```
func task(args ...int) chan int {
    x := 0
    c := make(chan int)

    go func() {
        time.Sleep(2 * time.Second)

        for _, v := range args {
            x += v
        }
    }

    c <- x
}
```

```

    }()

    return c
}

func main() {
    c := task(1, 2, 3, 4)

    println("do something...")

    i := <- c
    println("task result =", i)
}

```

输出:

```

do something...
task result = 10

```

6.2.2 迭代器

可以用 `range` 迭代器从 `channel` 中接收数据，直到 `channel close` 方才终止循环。

```

func main() {
    c := make(chan int)

    go func() {
        for i := 0; i < 20; i++ {
            c <- i
        }

        close(c) // 如果不关闭，会引发接收端 throw: all goroutines are asleep - deadlock!
    }()

    for v := range c {
        println(v)
    }
}

```

接收方还可以用另一种方式代替迭代器接收数据并判断 `channel close` 状态。

```

func main() {
    c := make(chan int)

    go func() {
        for i := 0; i < 20; i++ {
            c <- i
        }

        close(c)
    }()

    for {
        if v, ok := <- c; ok {

```

```

        println(v)
    } else {
        break;
    }
}
}
}

```

只有发送端（另一端正在等待接收）才能 `close`，只有接收端才能获得关闭状态。`close` 调用不是必须的，但如果接收端使用迭代器或者循环接收数据，则必须调用，否则可能导致接收端 `throw: all goroutines are asleep - deadlock!`。

6.2.3 单向通道

可以将 `channel` 指定为单向通道。比如 `"<-chan int"` 仅能接收，`"chan<- int"` 仅能发送。

```

func recv(c <-chan int, over chan<- bool) {
    for v := range c {
        println(v)
    }

    over <- true
}

func send(c chan<- int) {
    for i := 0; i < 10; i++ {
        c <- i
    }

    close(c) // 省略 close, 可能会导致 recv throw: all goroutines are asleep - deadlock!
}

func main() {
    c := make(chan int) // 双向 channel, 可以转换为单向 channel。
    o := make(chan bool)

    go recv(c, o)
    go send(c)

    <- o
}

```

6.2.4 异步通道

异步 `channel`，就是给 `channel` 设定一个 `buffer` 值，在 `buffer` 未填满的情况下，不阻塞发送操作。`buffer` 未读完前，不阻塞接收操作。`buffer` 是被缓冲数据对象的数量，不是内存大小。

通常情况下，`buffered channel` 拥有更高的性能。但 `buffer` 值不是越大越好，过多的 `items` 可能造成性能瓶颈。可以考虑将多个 `item` 打包，以减少 `buffer` 内容的数量。

```
c := make(chan int, 10)
```

buffer 仅仅是 channel 对象的一个内部属性，它的类型依然是 "chan <type>"。

```
func main() {
    c := make(chan int, 10)
    o := make(chan bool)

    go func() {
        time.Sleep(2 * time.Second)
        println("recv:", <- c)
        o <- true
    }()

    c <- 100          // 未阻塞
    println("send over...")

    <- o
}
```

输出:

```
send over...
recv: 100
```

使用异步 channel 实现 semaphore 同步信号量 (限制并发执行的数量) 的例子。

```
var over = make(chan bool)          // 等待结束信号
var sem = make(chan int, 2)         // 信号量，并发限制为 2

func worker(i int) {
    sem <- 1                         // 向信号量丢个书包，抢个位子先。如果没有空位，就只能等待。

    fmt.Println(time.LocalTime().Format("04:05"), i) // 输出时间，为了看看效果。
    time.Sleep(1 * time.Second)                 // 模拟等待时间，否则很快结束，从时间上看不出效果。

    <- sem                                       // 完成工作后，拿回书包（是不是自己的无所谓了），让出空位。

    if i == 9 { over <- true }
}

func main() {
    // 黑心老板一次丢出 10 个工作
    for i := 0; i < 10; i++ {
        go worker(i)
    }

    // 等待结束信号
    <- over
}
```

输出:

```
22:50 0
22:50 1
```

```
22:51 2
22:51 3
22:52 4
22:52 5
22:53 6
22:53 7
22:54 8
22:54 9
```

6.2.5 Select

如果有多个 **channel** 需要监听，可以考虑使用 **select**，随机处理一个可用的 **channel**。

还可以定义 **case default**，如果没有可用 **channel**，那么不阻塞，直接执行 **default block**。如果外面套了循环，就成洪水泛滥了。

```
func main() {
    c1, c2 := make(chan int), make(chan string)
    o := make(chan bool)

    go func() {
        for {
            select {
                case v, ok := <- c1:
                    if !ok { o <- true; break }
                    println("c1 =", v)
                case v, ok := <- c2:
                    if !ok { o <- true; break }
                    println("c2 =", v)
            }
        }
    }()

    c1 <- 1
    c2 <- "a"
    c2 <- "b"
    c1 <- 2

    close(c1)
    //close(c2)

    <- o
}
```

输出:

```
c1 = 1
c2 = a
c2 = b
c1 = 2
```

select 也可用于发送端，由于其随机选择一个可用的 **case**，那么折腾同一个 **channel** 也是可以滴。

```

func main() {
    c := make(chan int)
    o := make(chan bool)

    go func() {
        for v := range c {
            print(v)
        }
        o <- true
    }()

    for i := 0; i < 10; i++ {
        select {
            // 随机发送 0 或 1
            case c <- 0: // no statement, no fallthrough
            case c <- 1:
            }
        }

        close(c)
        <- o
    }
}

```

6.2.6 Timeout

`time` 包还提供了 `After`、`Tick` 等函数返回计时器 `channel`。比如下面的例子中，我们用 `After` 来处理一个需求：不管有没有数据操作，总之 5 秒后终止循环。

```

func main() {
    c := make(chan int)
    o := make(chan bool)
    tick := time.Tick(1 * time.Second)

    go func() {
        for {
            select {
                case v := <- c:
                    println(v)
                case <- tick:
                    println("tick")
                case <- time.After(5 * time.Second): // 只用一次，没必要用外部变量。
                    println("timeout")
                    o <- true
                    break
            }
        }
    }()

    <- o
}

```

6.2.7 Multiplexing

channel 本身也可以作为数据发送给其他的 channel。

下面例子中，client 将要处理的数据连同与之通讯的 channel 对象一并打包发给 server。server 使用一个独立的 Request Channel 循环"监听"所有的 client 接入请求，并将接收到的数据立即提交给另一个 goroutine 做并发处理，实现接入和处理的并发操作。而处理数据的 goroutine 直接从数据包中获取与之通讯的 channel，返回结果给 client。这和我们熟悉的 socket server 编程模型类似。

```
type Data struct {
    args []int
    ch chan string
}

func server() chan *Data {
    reqs := make(chan *Data)    // 服务器 Request Channel

    go func() {                // 使用独立的 goroutine 循环处理所有的客户端请求
        for d := range reqs {   // 循环从 Request Channel 获取客户端请求数据
            go serverProcess(d) // 将请求的客户端数据交给另外的 goroutine 处理，并立即等待下一个请求。
        }
    }()

    return reqs                // 返回 Request Channel，用于 close server。
}

func serverProcess(data *Data) {
    x := 0
    for i := range data.args { // 统计用户请求数据
        x += i
    }

    s := fmt.Sprintf("server: %d", x)

    data.ch <- s                // 使用客户端请求数据包中的 Channel，返回结果给客户端。
}

func main() {
    /* 启动服务器 */
    serverReqs := server()

    /* 客户端向服务器发送请求数据，并等待返回结果 */
    data := &Data{ []int{1, 2, 3}, make(chan string) }
    serverReqs <- data // 发送请求到服务器
    println(<- data.ch) // 获取服务器返回结果

    /* 关闭服务器 */
    close(serverReqs)
}
```


6.2.8 runtime Goroutine

runtime 包中提供了几个与 goroutine 有关的函数。

Gosched() 类似 yield，让出当前 goroutine 的执行权限。调度器安排其他等待的任务运行，并在下次某个时候从该位置恢复执行。

```
func main() {
    go func() {
        for i := 0; i < 10; i++ {
            println("go1:", i)
            if i == 5 { runtime.Gosched() }
        }
    }()

    go func() {
        println("go2")
    }()

    time.Sleep(3 * 1e9)
}
```

输出:

```
go1: 0
go1: 1
go1: 2
go1: 3
go1: 4
go1: 5
go2
go1: 6
go1: 7
go1: 8
go1: 9
```

NumCPU() 返回 CPU 核数量，NumGoroutine() 返回正在执行和排队的任务总数。你会发现，总是有几个 goroutines 在偷偷运行 (main 和 GC Heap 管理)。

```
func main() {
    println("start:", runtime.NumGoroutine())

    for i := 0; i < 10; i++ {
        go func(n int) {
            println(n, runtime.NumGoroutine())
        }(i)
    }

    time.Sleep(3 * time.Second)
    println("over:", runtime.NumGoroutine())
}
```

输出:

```
start: 2
0 13
1 12
2 11
3 10
4 9
5 8
6 7
7 6
8 5
9 4
over: 3
```

Goexit() 将终止当前 goroutine，确保 defer 函数调用。

```
func main() {
    go func() {
        defer println("go1 defer...")

        for i := 0; i < 10; i++ {
            println("go1:", i)
            if i == 5 {
                runtime.Goexit() // 和直接 return 有什么不同?
            }
        }
    }()

    go func() {
        println("go2")
    }()

    time.Sleep(3 * time.Second)
}
```

输出:

```
go1: 0
go1: 1
go1: 2
go1: 3
go1: 4
go1: 5
go1 defer...
go2
```

第 7 章 程序结构

7.1 源文件

Go 编译器工具对项目目录结构特殊的约定。另外，建议使用 `go fmt` 格式化源码，以确保编码风格统一。

7.1.1 格式

编码: 源文件以 UTF-8 编码存储。

结束: 行尾的 ";" 多数情况下可以省略。

注释: 支持 `/**/` 和 `//` 两种注释方式，不能嵌套。

命名: `camelCasing` 风格，不建议用下划线连接多个单词。

7.1.2 目录结构

Go 不再使用 `Makefile`，而是改用 `"go <command>"` 工具集。想要正确运行这些工具，首先得设置好相应的环境参数，而且项目目录结构也有硬性规定。

环境参数设置：

- **GOROOT**: Go 安装目录，搜索标准库时需要用到。
- **GOPATH**: 用户项目存放目录，`import` 通过该环境变量搜索库静态文件。通常将首个路径作为第三方库的安装目录。

```
GOROOT=/usr/local/go
GOPATH=$HOME/golib:$HOME/projects
export GOROOT GOPATH
```

目录结构：

- **bin**: `go install` 编译安装的可执行文件保存目录。
- **pkg**: `go install` 编译安装的二进制静态包文件 (.a) 保存目录。
- **src**: 项目源码目录 (每个项目一个子目录)。

```
<projects>
|- bin
|- pkg
|- src
    |- proj1
    |- proj2
```

大的项目通常由多个包组成，我们可以创建下级子目录保存。

```
<projects>
|- bin
|- pkg
|- src
    |- blog
        |- main.go
        |- engine
        |- logic
```

7.2 包

Go 以 package 来组织代码，类似 Python package。

7.2.1 创建包

所有的代码都必须组织在 package 中。

- 在源码的第一行以 "package <name>" 声明包名称 (相当于 namespace)。
- 同一个包可以由多个 .go 源文件组成。
- 包名和其所在目录名可以不同。go build 默认以目录名作为静态包 (*.a) 主文件名。
- 在包内部 (包括多个源文件之间) 可以访问所有成员及其字段。
- 包内仅首字母大写的标识符可以被导出，相当于 public 权限。
- 通常包的全部文件 (源文件和测试文件) 都放在独立目录中，使用 "go install" 编译和安装。
- 可执行程序必须包含 package main，其内部有 main 入口函数。

有关包成员的访问权限设置，Go 采用了和 Python 类似的做法。Python 用下划线标识 private，Go 则用大写首字母来确定 public。这个规则适用于全局变量、全局常量、类型、结构字段、函数、方法等。

- 以无参数无返回值的 main.main() 函数作为程序入口函数；
- 使用 os.Exit(0) 返回终止进程；
- 用 os.Args 获取命令行启动参数。

7.2.2 导入包

使用包前，必须使用 import 导入包静态文件路径。

包路径 = 相对路径/静态包主文件名 (不包含 .a 扩展名)

相对路径是指标准库路径和 GOPATH 环境参数所设置的路径列表。比如在我的电脑编译环境中，import "io/ioutil" 表示导入 "/usr/local/go/pkg/darwin_amd64/io/ioutil.a" 静态库。

包的库文件名和包名可能不同。导入用包静态库文件名 (filename.a)，而调用成员则必须用包名 (package name, namespace)。这和 .NET 差不多，dll 库文件和 namespace 并没有一致关系。

和 Python import 一样，支持多种导入方式。可以设定别名，或者导入包的全部 public 成员。

```
import "lib/math"           // 正常模式: math.Sin
import M "lib/math"         // 别名模式: M.Sin。是对包设定别名，而不是导入路径。
import . "lib/math"         // 简便模式: Sin。相当于 python 的 from lib.math import *
import _ "lib/math"         // 丢垃圾桶: 这回不怕未使用包导致编译错误了，还可用来调用其初始化方法。
```

使用 "_" 导入的目的，主要是为了执行该包的 init 初始化函数。

7.2.3 包初始化

Go 支持初始化函数:

- 每个源文件都可以定义一个或多个初始化函数 func init() {}。
- 所有初始化函数都会在 main() 之前，在单一线程上被调用，仅执行一次。
- 编译器不能保证多个初始化函数的执行次序。
- 初始化函数在当前包所有全局变量初始化 (零或初始化表达式值) 完成后执行。
- 不能在程序代码中直接或间接调用初始化函数。

```
package main

import (
    "strings"
    "time"
)

func init() {
    println(a)           // 在全局变量初始化完成后才会执行，否则初始化就有问题了.....
    println("init over...")
}

var a string = strings.Join([]string{"a", "b"}, ",")

func init() {
    time.Sleep(2 * time.Second) // main 必须等待初始化完成后才被执行，包括其他包中的初始化函数。
    println("init2 over...")
}

func main() {
    println("Hello, World!")
}
```

输出:

```
a,b
init over...
init2 over...
```

```
Hello, World!
```

可以在初始化函数中执行 **goroutine**，如果期望 **init** 等待 **goroutine** 结束，可以用 **channel**。

```
package main

import (
    "time"
)

func init() {
    go func() {
        println("goroutine in init...")
        time.Sleep(1 * time.Second)
    }()

    println("init over...")
}

func main() {
    println("Hello, World!")
    time.Sleep(2 * time.Second)    // 等待 goroutines 执行结束后才退出，否则看不到效果了。
}
```

输出:

```
init over...
Hello, World!
goroutine in init...
```

初始化函数只能用来完成初始化该做的活，搞太多事情不符合设计初衷.....

7.2.4 包文档

package 声明上面的注释将被当作包的说明文档，可以用 "go doc" 查看。

```
/*
    package main doc...
*/
package main

import (
    "fmt"
)

func main() {
    fmt.Println("Hello, GoLang!")
}
```

注释文档和 **package** 声明之间不能有空行。可以在包的多个文件中添加文档说明。

```
$ go doc
PACKAGE
```

```
package main
    import "src/main"

    package main doc...

    package main doc2...
```

同样，紧邻类型和函数的文档也视作 `go doc`。

7.3 测试

Go 自带了测试框架和工具，很容易完成单元测试和性能测试。

`testing` 中提供了 `T` 类型用于单元测试，`B` 类型用于性能测试。测试代码被放在 `*_test.go` 文件中，通常和被测试代码属于同一个包，以便访问私有成员。

7.2.1 Test

在测试源文件中，测试函数名称必须是 `"Test[^a-z]"` 这样的格式。以 `"Test"` 开头，后面跟上非小写字母开头的字符串。就是用大写字母、下划线或者数字什么的确定前面这个 `Test` 是个独立单词，好让 `go test` 能知道这是个测试函数。像 `"Testabc"` 这样的，估计丫搞不清是一个测试函数，还是一个普通函数。

测试函数接收一个 `*testing.T` 类型参数，用于输出信息或中断测试。

`main_test.go`

```
package main

import (
    "testing"
)

func TestSum(t *testing.T) {
    if sum(1, 2, 3) != 16 {
        t.Log("我就是有意搞错滴，你想怎么地!")
        t.FailNow()
    }
}
```

运行 `"go test"` 开始测试，它会自动搜集所有的测试源文件 (`_test.go`)，提取全部测试函数。

```
$ go test

--- FAIL: TestSum (0.00 seconds)
    mypkg_test.go:9: 我就是有意搞错滴，你想怎么地!
FAIL
exit status 1
```

```
FAIL    mypkg    0.025s
```

参数:

- `-v`: 显示所有测试函数运行细节。
- `-run=regex`: 指定要执行的测试函数。

输出结果给出了出错测试函数名称、执行时间以及错误信息。

7.2.2 Benchmark

性能 (Benchmark) 也是及重要的测试项目。函数以 `Benchmark` 开头，参数类型是 `*testing.B`。

参数 `b.N` 是测试循环次数。为什么不是 `go test` 循环调用 `N` 次 `BenchmarkSum` 呢？可能是为了避免循环执行测试函数本身造成过多的性能消耗。

```
func BenchmarkSum(b *testing.B) {
    for i := 0; i < b.N; i++ {
        sum(1, 2, 3)
    }
}
```

默认情况下，`go test` 不执行 `Benchmark` 测试，必须用 `"-bench=<pattern>"` 指定性能测试的函数。`Test` 和 `Benchmark` 函数可以放在同一源文件中。

`main_test.go`

```
package main

import (
    "testing"
)

func TestSum(t *testing.T) {
    if sum(1, 2, 3) != 16 {
        println("jaha")
        //t.Log("我就是有意搞错滴，你想怎么地!")
        //t.FailNow()
    }
}

func BenchmarkSum(b *testing.B) {
    for i := 0; i < b.N; i++ {
        sum(1, 2, 3)
    }
}
```

```
$ go test -v -bench=""
```

```
=== RUN    main.TestSum
jaha
```



```
--- PASS: main.TestSum (0.00 seconds)
PASS
main.BenchmarkSum      20000000          134 ns/op
```

7.2.3 Example

Example Test 类似 Python doctest，通过匹配 stdout 输出结果来判断测试成功或失败。在 Example 函数尾部用 "// Output: " 来标注正确输出结果。

注意：必须用 fmt.Print 系列函数。

add_test.go

```
package main

import (
    "fmt"
    "testing"
)

func TestX(t *testing.T) {
    t.Fail()
}

func ExampleAdd() {
    a := Add(1, 10)
    fmt.Println(a)
    // Output:11
}
```

输出:

```
$ go test -v
=== RUN TestX
--- FAIL: TestX (0.00 seconds)
=== RUN: ExampleAdd
--- PASS: ExampleAdd (0.00 seconds)
FAIL
exit status 1
FAIL    learn    0.026s

$ go test -v -run "Example"
=== RUN: ExampleAdd
--- PASS: ExampleAdd (0.00 seconds)
PASS
ok      learn    0.027s
```

第 8 章 进阶

8.1 运行时

Go 编译的可执行文件都包含了一个运行时 (runtime)，和我们习惯的 Java/.NET VM 有些类似。

运行时负责内存分配 (Stack Handling、GC Heap)、垃圾回收 (Garbage Collection)、Goroutine 调度 (Schedule)、引用类型 (slice、map、channel) 管理，以及反射 (Reflection) 等工作。Go 程序进程启动后就自动创建两个 goroutine，分别用于执行 main 入口函数和 GC Heap 管理。

也正是因为编译文件中嵌入了运行时，使得其可执行文件相较其他语言更大一些。但 Go 的二进制可执行文件都是静态编译的，无需其他任何链接库等文件，更利于分发。

8.2 内存分配

Go 在 Stack 和 GC Heap 上分配内存，无需手动释放内存。通常情况下，我们无需关心，或者说无法明确知道内存是分配在 Stack 还是 GC Heap 上。

- 简单规则：如果有获取对象地址的操作，那么就分配到 GC Heap 上。
- 官方文档：正在努力将尽可能多的对象放在 stack frame 上，以提高性能。

How do I know whether a variable is allocated on the heap or the stack?

From a correctness standpoint, you don't need to know. Each variable in Go exists as long as there are references to it. The storage location chosen by the implementation is irrelevant to the semantics of the language.

The storage location does have an effect on writing efficient programs. When possible, the Go compilers will allocate variables that are local to a function in that function's stack frame. However, if the compiler cannot prove that the variable is not referenced after the function returns, then the compiler must allocate the variable on the garbage-collected heap to avoid dangling pointer errors. Also, if a local variable is very large, it might make more sense to store it on the heap rather than the stack.

In the current compilers, if a variable has its address taken, that variable is a candidate for allocation on the heap. However, a basic escape analysis recognizes some cases when such variables will not live past the return from the function and can reside on the stack.

除了直接定义变量外，还可用 new 和 make 来分配内存。

- **new**: 用于值类型，返回一个被初始化的内存块指针。
- **make**: 用于引用类型 **slice**、**map**、**channel**，分配内存并设置属性，返回对象而非指针。

引用类型对象至少由 2 块内存组成：引用和内容。

引用内存块存储得并不一定就是指针，也可能是一个结构化元数据对象，由指向内容对象的内存指针、数据项长度、容量等描述信息组成。比如 **slice** 的元数据就包含了其在底层数组的开始指针、长度和容量。不过，**map** 和 **channel** 的引用就只有一个指针。

8.3 内存布局

了解对象的内存布局，对于理解值传递、引用类型等概念有极大帮助。

参考资料：

- <http://research.swtch.com/2009/11/go-data-structures.html>
- http://www.softwareresearch.net/fileadmin/src/docs/teaching/SS10/Sem/Presentation_Aigner_Baumgartner.pdf
- `src/pkg/runtime/runtime.h`。

8.3.1 基本数据类型

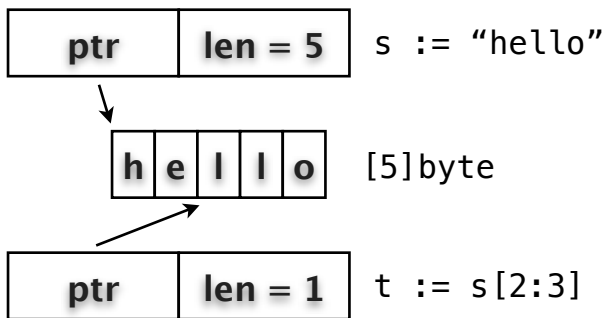
和 C 对应类型的内存结构基本相同。

1234	i := 1234		
1	j := int32(1)		
3.14	f := float32(3.14)		
h	e	l	l
o	bytes := [5]byte{'h', 'e', 'l', 'l', 'o'}		
2	3	5	7
primes := [4]int{2, 3, 5, 7}			

注意：在不同平台，**int** 长度会有所区别，另外还有内存对齐行为。

8.3.2 字符串

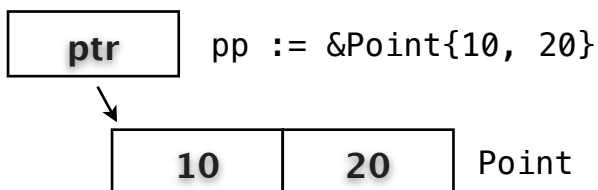
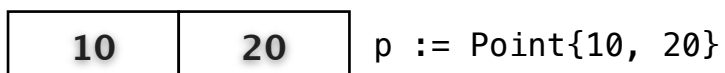
字符串对象存储的是指向一个 **UTF-8** 字节数组的指针，自带长度信息。字节数组没有 **NULL** 结尾，切片操作返回的依然是 **string** 对象。



8.3.3 结构

和 C struct 内存布局基本一致。并没有 Python/C# Object 对象头的那些引用计数、类型指针等附加字段。

```
type Point struct { X, Y int }
```



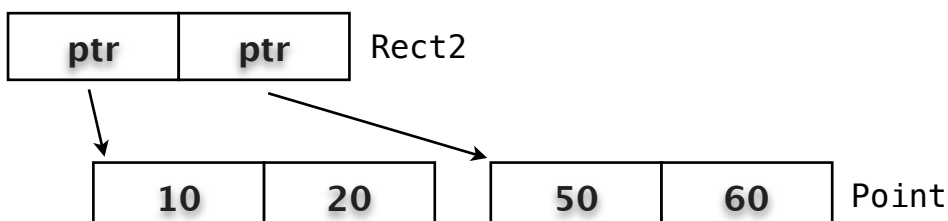
匿名嵌入的结构和原结构是一个整体。如果是嵌入匿名指针，那么存储的就是指针。

```
type Rect1 struct { Min, Max Point }
type Rect2 struct { Min, Max *Point }
```

```
r1 := Rect1{Point{10, 20}, Point{50, 60}}
```



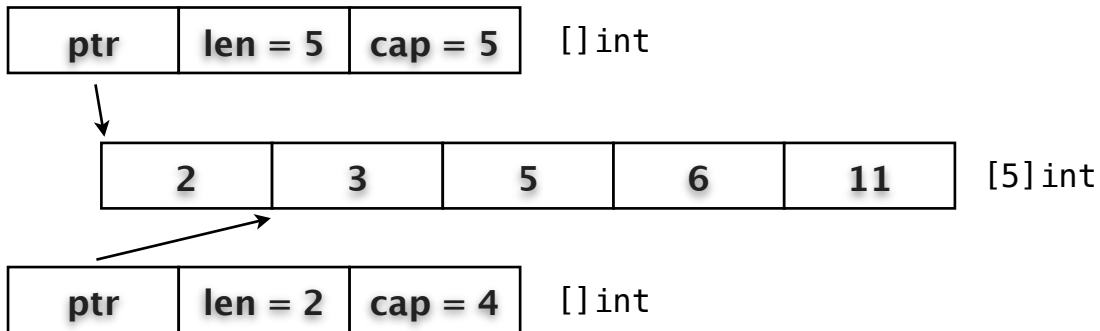
```
r2 := Rect2{&Point{10, 20}, &Point{50, 60}}
```



8.3.4 Slices

slice 内部指针指向某个底层数组的某个元素。下图示例中，x 和 y 指向同一个底层数组。

```
x := []int{2, 3, 5, 7, 11}
```



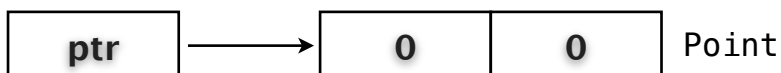
```
y := x[1:3]
```

8.3.5 new

`new` 返回一段已经被初始化的 GC Heap 内存块指针。

```
type Rect1 struct { Min, Max Point }
type Rect2 struct { Min, Max *Point }
```

```
new(Point)
```



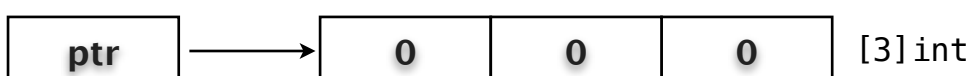
```
new(Rect1)
```



```
new(Rect2)
```



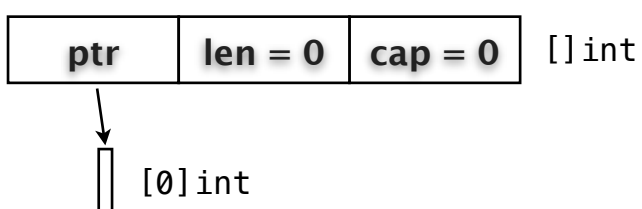
```
new([3]int)
```



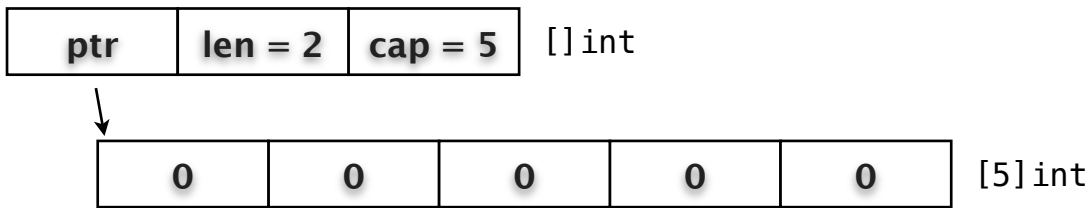
8.3.6 make

`make` 通常要分配引用和内容两块内存，还得设置一些附加属性。返回目标对象，而非指针。

```
make([]int, 0)
```



```
make([]int, 2, 5)
```



8.4 反射

反射 (reflection) 可大大提高程序开发的灵活性，借助于反射让静态语言具备更加多样的运行期动态特征。反射让程序具备了自省能力，这使得 `interface{}` 有更大的发挥余地。

反射使用 `TypeOf` 和 `ValueOf` 函数从 `interface{}` 对象获取实际目标对象的类型和值信息。

```
func TypeOf(i interface{}) Type
func ValueOf(i interface{}) Value
```

8.4.1 从接口反射获取 Type、Value

试着利用反射显示一个 "未知" 结构类型的字段、方法等信息。

```
type User struct {
    Id int
    Name string
    Age int
    Title string
}

func (this User)Test(x int) {
    println("User.Test:", this.Name, x)
}

func test(i interface{}) {
    t := reflect.TypeOf(i)
    v := reflect.ValueOf(i)

    // Type Kind
    if k := t.Kind(); k != reflect.Struct {
        fmt.Println(k)
        return
    }

    // Type Name
    println("Type:", t.Name())

    // Fields
    println("Fields:")
}
```

```

    for i := 0; i < t.NumField(); i++ {
        field := t.Field(i)
        value := v.Field(i).Interface()
        fmt.Printf("  %6s: %v = %v\n", field.Name, field.Type, value)
    }

    // Methods
    println("Methods:")

    for i := 0; i < t.NumMethod(); i++ {
        method := t.Method(i)
        fmt.Printf("  %s: %v\n", method.Name, method.Type)
    }
}

func main() {
    u := User{ 1, "Tom", 30, "Programmer" }
    test(u)
}

```

输出:

```

Type: User
Fields:
    Id: int = 1
    Name: string = Tom
    Age: int = 30
    Title: string = Programmer
Methods:
    Test: func(main.User, int)

```

8.4.2 利用 Value 修改原对象

想要利用反射修改对象状态，前提是 `interface.data` 是 `settable`。很显然，这通常指 `pointer-interface`。

注意 `ValueOf(pointer-interface)` 返回的是一个 `Pointer`，也就是接口对象保存的 `*data` 内容。要想操作目标对象，需要用 `Elem()` 进一步获取指针指向的实际目标。

```

func main() {
    x := 123
    v := reflect.ValueOf(&x)
    v.Elem().SetInt(1000)

    println(x)
}

```

输出:

```
1000
```

正式点说，我们应该用 `Kind()` 来判断是否是 `Pointer`，还需判断 `CanSet()` 为真。如果不是 `Ptr`，调用 `Elem()` 会出错。

```

type User struct {
    Id int
    Name string
    Age int
    Title string
}

func test(i interface{}) {
    v := reflect.ValueOf(i)

    // 首先判断是 Ptr 类型
    // 用 Elem() 获取 ptr 指向的实际对象，并判断是 settable。
    if v.Kind() != reflect.Ptr || !v.Elem().CanSet() {
        println("Cannot Set!")
        return
    } else {
        v = v.Elem() // 我们要操作的是目标对象，而不是 ptr。
    }

    field := v.FieldByName("Name")
    if field.Kind() == reflect.String {
        field.SetString("Jack")
    }
}

func main() {
    u := User{ 1, "Tom", 30, "Programmer" }
    test(&u)

    fmt.Println(u)
}

```

输出:

```
{1 Jack 30 Programmer}
```

8.4.3 调用方法

用反射可以 "动态" 调用方法，就是处理参数稍微麻烦了一些。而且无法获取的方法的更多细节信息，聊胜于无。

```

type User struct {
    Id    int
    Name  string
    Age   int
    Title string
}

func (this User) Test(x int) string {
    return fmt.Sprintf("user.name: %s; x: %d", this.Name, x)
}

func main() {
    var o interface{} = &User{1, "Tom", 30, "Programmer"}
}

```



```

v := reflect.ValueOf(o)
m := v.MethodByName("Test")

rets := m.Call([]reflect.Value{reflect.ValueOf(1234)})
s := rets[0].Interface().(string)
fmt.Printf("%T, %v\n", s, s)
}

```

8.5 cgo

cgo 让 Go 可以非常简单地融合 C 代码。

在 `import "C"` 上面添加特殊注释来包含 C 相关代码，注意不能有空行。还可以设置 `CFLAGS`、`LDFLAGS` 等 gcc 编译参数。

```

/*
#cgo CFLAGS: -O3
#cgo LDFLAGS: -lpthread

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <pthread.h>
#include "cfunc.h"

void print_thread() {
    printf("thread: %lu\n", (unsigned long)pthread_self());
}
*/
import "C" // 中间不能有空行，否则出错。

import (
    "fmt"
    "unsafe"
    "runtime"
)

func PrintThreadId() {
    C.print_thread()
}

func Test(s string) {
    cs := C.CString(s)
    defer C.free(unsafe.Pointer(cs))

    C.test(cs)
}

```

cfunc.h

```

#ifndef CFUNC_H
#define CUFNC_H

```

```
void test(char *s);  
  
#endif
```

cfunc.c

```
#include <stdio.h>  
#include <stdlib.h>  
  
void test(char *s)  
{  
    printf("%s\n", s);  
}
```

使用 CString 创建的 C 字符串必须调用 C.free() 主动释放。

第 9 章 工具

9.1 命令行工具

(1) go build: 编译包

在临时目录下创建包编译后的二进制文件。该命令不会将二进制文件安装到 `bin`、`pkg` 目录，但会将包含 `main` 入口函数的可执行文件拷贝到 `src` 目录。

`go build` 会检查并编译所有依赖包。

参数:

- `-gcflags`: 传递给 `6g` 编译器的参数。
- `-ldflags`: 传递给 `6l` 链接器的参数。
- `-work`: 查看临时目录。通常在编译完成后被删除。
- `-n`: 查看但不执行编译命令。
- `-x`: 查看并执行编译命令。
- `-a`: 强制编译所有依赖包。
- `-v`: 查看被编译的包名 (包括依赖包)。

`ldflags`:

- `-s`: 删除符号表。
- `-u`: 禁用 `unsafe` 包。

(2) go install: 编译并安装包

和 `go build` 参数相同，唯一的区别在于将编译结果拷贝到 `bin`、`pkg` 目录中。

建议：不要设置 `GOBIN` 环境变量，否则会优先将编译结果安装到该变量所指定的目录。

(3) go clean: 垃圾清理

清除当前包目录下的编译临时文件。

参数:

- `-n`: 查看但不执行清理命令。
- `-x`: 查看并执行清理命令。
- `-i`: 同时删除 `bin`、`pkg` 目录下 `go install` 安装的二进制文件。
- `-r`: 同时清理所有依赖包 `src` 目录下的临时文件。

(4) go get: 下载并安装扩展包

从网络下载并安装第三方扩展包。

参数:

- -d: 下载源码后，并不执行安装命令。
- -u: 检查并下载源码更新文件。
- -x: 查看并执行命令。

go get 支持 go install 的相关参数。

(5) go list: 查看包信息

查看包名、路径、依赖项等信息。

参数:

- -json: 使用 json 格式输出包的相关信息，包括下面的依赖和导入。
- -f {{Deps}}: 查看依赖包，包括直接或间接依赖。
- -f {{Imports}}: 查看导入的包。

(6) gofmt: 调整源码格式

依照官方格式规范格式化源码文件。

参数:

- -w: 格式化结果写回原文件。
- -tabs=false: 不使用 TAB 缩进。
- -tabwidth=4: 缩进长度。
- -comments=false: 去掉注释。慎用，会连 doc 一同去掉。

示例:

```
gofmt -tabs=false -tabwidth=4 -w *.go
```

(7) go env: 查看 Go 环境变量

```
$ go env

GOROOT="/usr/local/go"
GOBIN=""
GOARCH="amd64"
GOCHAR="6"
GOOS="darwin"
GOEXE=""
GOHOSTARCH="amd64"
```

```
GOHOSTOS="darwin"
GOTOOLDIR="/usr/local/go/pkg/tool/darwin_amd64"
GOGCCFLAGS="-g -O2 -fPIC -m64 -pthread -fno-common"
CGO_ENABLED="1"
```

(8) godoc: 查看包或成员帮助信息

查看某个具体包成员帮助信息。

```
$ godoc fmt Printf

package fmt
    import "fmt"

FUNCTIONS

func Printf(format string, a ...interface{}) (n int, err error)
    Printf formats according to a format specifier and writes to standard
    output. It returns the number of bytes written and any write error
    encountered.
```

查看源码

```
$ godoc -src fmt Printf

// Printf formats according to a format specifier and writes to standard output.
// It returns the number of bytes written and any write error encountered.
func Printf(format string, a ...interface{}) (n int, err error) {
    return Fprintf(os.Stdout, format, a...)
}
```

启动一个 WebServer，查看官方文档。

```
$ godoc -http=:6060
```

(9) go fix: 修复源码

当新版本的 Go 发布后，可以用该命令修改因为语言规范变更造成的语法错误。

(10) go vet: 源码检查

比如检查源代码中 Printf 等语句的 format 和 args 匹配情况。

```
package main

import (
    "fmt"
)
```

```
func main() {  
    fmt.Printf("%d, %s\n", "abc")  
}
```

输出:

```
$ go vet main.go  
main.go:8:2: wrong number of args in Printf call: 2 needed but 1 args  
go tool vet: exit status 1
```

9.2 GDB 调试

默认情况下, 编译过的二进制文件已经包含了 DWARFv3 调试信息, 只要 GDB 7.1 以上版本都可以进行调试。

如果想删除调试符号信息, 可以使用:

```
go build -ldflags "-s -w"
```

- `-s`: 去掉符号信息。
- `-w`: 去掉DWARF调试信息。

与调试有关的几个标准库函数:

- `runtime.BreakPoint()`: 触发调试器断点。
- `runtime/debug.PrintStack()`: 显示调用堆栈。
- `log pkg`: 适合替代 `print` 来显示调试信息。

在 OSX 下, 如无法执行调试指令, 可尝试用 `sudo` 方式执行 `gdb`。还需要手工载入 Go runtime。

```
$ sudo /usr/local/Cellar/gdb/7.4/bin/gdb learn  
  
GNU gdb (GDB) 7.4  
Reading symbols from /Users/yuhen/Documents/Projects/go/src/learn/learn...done. // 符号载入成功  
  
(gdb) source /usr/local/go/src/pkg/runtime/runtime-gdb.py // 载入 Go Runtime  
Loading Go Runtime support.
```

如 "info locals" 等命令无效, 可用下面参数进行编译 (必须用单引号)。

```
go build -gcflags '-N -l'
```

更多细节, 请参考: <http://golang.org/doc/gdb>

9.3 条件编译

Go 未提供 `#if...#else`, 可通过 `runtime` 包的环境常量 `GOOS`、`GOARCH` 等常量代替。

- GOOS: windows, darwin, linux, freebsd
- GOARCH: 386, amd64, arm

9.4 跨平台编译

对苦逼的码农而言，在同一个开发环境编译出不同平台所需的二进制可执行文件是非常必要的。

(1) 首先进入 `go/src` 源码所在目录，执行如下命令创建目标平台所需的包和工具文件。

```
$ cd /usr/local/go/src
$ CGO_ENABLED=0 GOOS=linux GOARCH=amd64 ./make.bash
```

如果是 Windows 则修改 GOOS 即可。

```
$ CGO_ENABLED=0 GOOS=windows GOARCH=amd64 ./make.bash
```

(2) 现在可以编译 Linux 和 Windows 平台所需的执行文件了。

```
$ CGO_ENABLED=0 GOOS=linux GOARCH=amd64 go build
$ CGO_ENABLED=0 GOOS=windows GOARCH=amd64 go build
```

不过该方式暂时不支持 CGO。

<http://solovyov.net/en/2012/03/09/cross-compiling-go/>

第二部分 标准库

.....

第 10 章 io

10.1 Interface

标准 io 包定义了 IO 操作所需的常用接口。

```
type Reader interface {
    Read(p []byte) (n int, err error)
}

type Writer interface {
    Write(p []byte) (n int, err error)
}

type Seeker interface {
    Seek(offset int64, whence int) (ret int64, err error) // 0: Begin; 1: Current; 2: End
}

type Closer interface {
    Close() error
}
```

io 包除了相关接口，还提供了几个实用的类型。

- **LimitedReader**: 限制最多可读取数据的数量。
- **Multireader**: 串联多个 **Reader** 供连续读取数据。
- **TeeReader**: 将读取的数据同步写入另外一个 **Writer** 中。
- **SectionReader**: 同时指定开始和结束位置的片段读取器。
- **Multewriter**: 同时将数据写入多个 **Writer** 中。

io 和 io/ioutil 中另有很多便捷函数，可简化代码。

注意：所有的 **Read** 函数都可能同时返回数据和错误，比如长度不足的尾数据和 EOF。因此在处理错误前，应该总是先检查返回值。另外，**ReadAt/WriteAt** 操作不会影响底层对象的 **offset** 值。

10.2 Text File

通常使用 **os.Open / Create** 打开或创建文件，然后用 **bufio** 进行缓冲 IO 操作，以提高性能。下面是一个按行读取 UTF-8 格式文本文件的例子。

- **Open**: 只读
- **OpenFile**: 通过 **flag** 和 **perm** 控制打开模式。如：**OpenFile("test.txt", os.O_RDWR, 600)**
- **Create**: 以读写方式创建文件，已有文件会被 **Truncate(0)**。

```

func main() {
    f, _ := os.Open("test.txt")
    defer f.Close()

    r := bufio.NewReaderSize(f, 4096)

    for {
        line, isPrefix, err := r.ReadLine()

        if isPrefix {
            print(string(line)) // 如果是一行的前部分，则不换行。（行数据超出缓冲区大小）
        } else if len(line) > 0 {
            println(string(line))
        }

        if err == io.EOF {
            break
        }
    }
}

```

利用 `fmt` 包中的函数可以非常方便地读写格式化字符串。

10.3 Binary File

在 `*nix` 系统下，并不区分文本文件和二进制文件。如果我们希望读写二进制文件，则必须将相关类型转换成 `[]byte`。

下面例子中，使用 `encoding/binary` 在 `Number` 和 `[]byte` 间进行转换。当然，还可以使用序列化等手段一次性转换一个结构体。完成数据写操作，在关闭文件前，切记调用 `bufio.Writer.Flush()` 或 `os.File.Sync()` 函数将缓冲数据写回硬盘。

```

import (
    "encoding/binary"
    "fmt"
    "log"
    "os"
)

func checkError(err interface{}) {
    if err != nil {
        log.Fatal(err)
    }
}

func write() {
    f, err := os.Create("test.dat")
    checkError(err)

    defer func() {

```

```

        f.Sync() // 必须显式调用，Close 不会刷新。
        f.Close()
    }()

    var i int32 = 0x1234 // 必须是具体长度的类型
    checkError(binary.Write(f, binary.LittleEndian, i))

    var d float32 = 0.1234
    checkError(binary.Write(f, binary.LittleEndian, d))

    var s string = "Hello, 中国!"
    checkError(binary.Write(f, binary.LittleEndian, int32(len(s)))) // 先写入字符串长度
    _, err = f.WriteString(s) // 写入字符串内容
    checkError(err)
}

func read() {
    f, err := os.Open("test.dat")
    checkError(err)

    defer f.Close()

    var i int32
    checkError(binary.Read(f, binary.LittleEndian, &i))

    var d float32
    checkError(binary.Read(f, binary.LittleEndian, &d))

    var l int32
    checkError(binary.Read(f, binary.LittleEndian, &l))
    s := make([]byte, l)
    _, err = f.Read(s)

    fmt.Printf("#x; %f; %s;\n", i, d, string(s))
}

func main() {
    write()
    read()
}

```

字符串除使用长度标记外，也可用结束字节标记，比如 '\n'，然后用 `bufio.Reader.ReadString` 读取。

10.4 Pipe

某些时候，需要在多个任务间进行数据流通讯。`io.Pipe` 提供读写管道。

```

func main() {
    e := make(chan bool)
    r, w := io.Pipe()

```

```

go func() {
    for i := 0; i < 10; i++ {
        fmt.Fprintf(w, "data%d\n", i)
    }

    w.Close()
}()

go func() {
    for {
        var s string

        _, err := fmt.Fscanln(r, &s)
        if err == io.EOF {
            break
        }

        println(s)
    }

    e <- true
}()

<-e
}

```

10.5 Encoding

除了 UTF-8 编码，我们通常还需要读写 GB、UTF-16 等其他编码格式文件。标准库并没有内置字符集转换包，须借助第三方扩展。

```
$ go get code.google.com/p/mahonia/
```

先用 Python 准备一个 gb18030 的文件样本。

```

In [0]: import sys

In [1]: reload(sys)
<module 'sys' (built-in)>

In [2]: sys.setdefaultencoding("utf-8")

In [3]: import codecs

In [4]: f = codecs.open("test.txt", "w", "gb18030")

In [5]: f.write("中国人")

In [6]: f.close()

```

```
In [7]: !xxd test.txt
00000000: d6d0 b9fa c8cb
```

```
.....
```

导入 **mahonia** 包，创建 **gb18030 Decoder** 进行编码转换。

```
import (
    "bufio"
    "code.google.com/p/mahonia"
    "log"
    "os"
)

func checkError(err interface{}) {
    if err != nil {
        log.Fatal(err)
    }
}

func main() {
    f, err := os.Open("test.txt")
    checkError(err)

    defer f.Close()

    decoder := mahonia.NewDecoder("gb18030")
    r := bufio.NewReader(decoder.NewReader(f))

    line, _, err := r.ReadLine()
    checkError(err)

    println(string(line))
}
```

除了 **mahonia**，还可以使用 **go-charset**，只是没这个方便罢了。

10.6 Buffer

除了文件，缓冲区是另一个最常用的 IO 操作了——**bytes.Buffer**。

```
import (
    "bytes"
    "encoding/binary"
    "fmt"
)

func main() {
    buffer := bytes.NewBuffer(nil)

    var i int32 = 0x1234
    binary.Write(buffer, binary.LittleEndian, i)
```

```

    buffer.WriteString("abc")

    fmt.Printf("% x\n", buffer.Bytes())
}

```

输出:

```
34 12 00 00 61 62 63
```

默认情况下 (没有提供初始值), **Buffer** 使用自带的一个 [64]byte 数组作为存储空间。当超出限制时, 另创建一个 2x 的空间, 并复制当前值。

UnreadByte 和 **UnreadRune** 方法的作用是忽略刚才的读操作, 将内部 **position** 恢复到读操作以前。

```

import (
    "bytes"
    "io"
)

func main() {
    buffer := bytes.NewBuffer([]byte{0, 1, 2, 3, 4})

    c, _ := buffer.ReadByte()
    buffer.UnreadByte()
    println(c)

    for {
        c, err := buffer.ReadByte()
        if err == io.EOF {
            break
        }
        println(c)
    }
}

```

输出:

```

0
0
1
2
3
4

```

10.7 Temp

使用临时文件是常用的编程需求。

- **os.TempDir**: 返回系统临时目录。
- **ioutil.TempDir**: 在指定目录或系统临时目录下创建指定前缀名称的临时目录。
- **ioutil.TempFile**: 在指定目录或系统临时目录下创建指定前缀名称的可读写文件对象。

`ioutil.TempDir` 和 `TempFile` 可以确保不同的进程或者每次调用都唯一临时名称，但创建者必须负责删除这些临时目录和文件。当不指定目标目录时，表示使用系统临时目录。

```
package main

import (
    "fmt"
    "io/ioutil"
    "os"
)

func main() {
    f, _ := ioutil.TempFile("", "abc")
    defer func() {
        f.Close()
        os.Remove(f.Name())
    }()

    fmt.Println(f.Name())
}
```

输出:

```
/var/folders/zb/xvwdb1dj4rv450lk847s_z200000gn/T/abc471645390
```

10.8 Path

`filepath.Abs` 的作用是获取完整的绝对路径，可以用 `IsAbs` 判断是否绝对路径。至于 `"~/Documents"` 这样的地址，则需要用到 `os.ExpandEnv` 展开。

```
package main

import (
    "path/filepath"
    "os"
)

func main() {
    p1, _ := filepath.Abs("./demo.txt")
    p2, _ := filepath.Abs("~/demo.txt")
    p3 := os.ExpandEnv("$HOME/demo.txt")

    println(p1)
    println(p2)
    println(p3)

    println(filepath.IsAbs(p1), filepath.IsAbs("./demo.txt"))
}
```

输出:

```
/Users/yuhen/Documents/go/src/main/demo.txt
/Users/yuhen/Documents/go/src/main/~demo.txt
/Users/yuhen/demo.txt
```

```
true false
```

Dir 用于返回目录名，**Base** 则返回文件全名，**Ext** 获取扩展名。

```
p, _ := filepath.Abs("./demo.txt")

println(p)
println(filepath.Dir(p))
println(filepath.Base(p))
println(filepath.Ext(p))
```

输出:

```
/Users/yuhen/Documents/go/src/main/demo.txt
/Users/yuhen/Documents/go/src/main
demo.txt
.txt
```

Clean 则用于将路径名清理干净，这在拼接多级路径时很有用。

```
p := "../test/../test/./demo.txt"
println(filepath.Clean(p))
```

输出:

```
../test/demo.txt
```

Rel 和 **Abs** 相反，用于获取相对路径。

```
p, _ := filepath.Abs("./a/b/c/demo.txt")
d, _ := filepath.Abs("./a")
r, _ := filepath.Rel(d, p)
```

```
println(p)
println(r)
```

输出:

```
/Users/yuhen/Documents/go/src/main/a/b/c/demo.txt
b/c/demo.txt
```

Split 将路径分割成 "路径" 和 "文件名" 两部分，而 **Join** 则其合并成为一个完整路径。

```
p1, _ := filepath.Abs("./demo.txt")

dir, name := filepath.Split(p1)
println(dir, ",", name)
```

```
p2 := filepath.Join(dir, name)
println(p2)
```

输出:

```
/Users/yuhen/Documents/go/src/main/ , demo.txt
/Users/yuhen/Documents/go/src/main/demo.txt
```

不要误解 **SplitList**，它的实际用途是分解由特定符号分隔的多个路径。比如在 *nix 系统中用 ":" 分隔多个 **PATH** 路径。分隔符由 **os.PathListSeparator** 常量定义。


```
path := os.Getenv("PATH")
println(path)

fmt.Printf("%#v\n", filepath.SplitList(path))
```

输出:

```
/opt/local/bin:/opt/local/sbin:/usr/local:/usr/local/bin:/usr/local/sbin:/usr/bin:/bin:/usr/sbin
[]string{" /opt/local/bin", " /opt/local/sbin", " /usr/local", " /usr/local/bin", " /usr/local/sbin", " /usr/bin", " /bin", " /usr/sbin"}
```

Match 和 **Glob** 都是通配符判断，语法规则简单:

- *: 任意 n 个字符。
- ?: 0 或 1 个字符。
- []: 匹配括号内的任意字符。
- [^] 或 [!]: 不匹配括号内的任意字符。
- {,}: 匹配多组通配字符中的一个。

Glob 用于匹配当前目录下的文件，而 **Match** 则匹配字符串。如果需要使用特定语法字符，使用 `"\"` 转义。注意匹配的文件名不能包含路径，可以用 **Base** 函数获取文件名。

```
m, _ := filepath.Glob("m*.go")
fmt.Println(m)

m2, _ := filepath.Match("*.go", "main.go")
fmt.Println(m2)
```

输出:

```
[main.go]
true
```

Walk 用于遍历多级路径下的所有文件。包括 `"."` 在内的所有目录和文件都会触发 **walkFunc**，当该函数返回有效错误 (`err != nil`) 时，遍历立即终止，**Walk** 会返回该错误。

```
err := filepath.Walk(".", func(path string, info os.FileInfo, err error) error {
    if !info.IsDir() {
        fmt.Printf("%s, %d\n", path, info.Size())
    }

    return nil
})

fmt.Println(err)
```

输出:

```
code/evaltest.go, 1234
code/mgotest.go, 1244
main, 1327120
main.go, 261
<nil>
```

但如果是为了忽略某些子目录时，可以在 `walkFunc` 内直接返回 `SkipDir`。

```
err := filepath.Walk(".", func(path string, info os.FileInfo, err error) error {
    if info.IsDir() && strings.Contains(path, "code") {
        return filepath.SkipDir
    }

    fmt.Printf("%s, %d\n", path, info.Size())
    return nil
})

fmt.Println(err)
```

输出:

```
., 170
main, 1327120
main.go, 331
<nil>
```

`EvalSymlinks` 获取符号链接的真实目标文件路径。

```
p, _ := filepath.EvalSymlinks("/usr/local/s.sh")
println(p)
```

输出:

```
/users/yuhen/Documents/OSX/config/s.sh
```

`FromSlash` 和 `ToSlash` 的作用是在不同平台上转换路径表达方式，比如将 Windows `"\a\b.txt"` 转换为 *nix 路径 `"/a/b.txt"`，或反之。

第 11 章 strings

11.1 strconv

Append 系列函数将整数等转换为字符串后，添加到现有的字节数组中。

```
import (
    "strconv"
    "fmt"
)

func main() {
    bs := make([]byte, 0, 100)
    bs = strconv.AppendInt(bs, 4567, 10)
    bs = strconv.AppendBool(bs, false)
    bs = strconv.AppendQuote(bs, "abcxx")
    bs = strconv.AppendQuoteRune(bs, '我')

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

输出:

```
4567false"abcxx" '我'
```

Format 和 Parse 在字符串和整数类型间进行转换，需要提供进制参数。

```
fmt.Println(strconv.FormatInt(1234, 2))
fmt.Println(strconv.FormatInt(1234, 8))
fmt.Println(strconv.FormatInt(1234, 10))
fmt.Println(strconv.FormatInt(1234, 16))

fmt.Println(strconv.ParseInt("10011010010", 2, 0))
fmt.Println(strconv.ParseInt("2322", 8, 0))
fmt.Println(strconv.ParseInt("1234", 10, 0))
fmt.Println(strconv.ParseInt("4d2", 16, 0))
```

Parse 函数另需要提供 bitSize 参数，用于检查转换结果是否超出我们预期的限制。比如 bitSize = 8，那么转换结果就不应该超出 8 位整数限制，否则转换出错。(0 int; 8 int8; 16 int16; 32 int32; 64 int64)

```
fmt.Println(strconv.ParseInt("127", 10, 8))
fmt.Println(strconv.ParseInt("128", 10, 8))

fmt.Println(strconv.ParseUint("255", 10, 8))
fmt.Println(strconv.ParseUint("256", 10, 8))
```

输出:

```
127 <nil>
127 strconv.ParseInt: parsing "128": value out of range
255 <nil>
18446744073709551615 strconv.ParseUint: parsing "256": value out of range
```

Atoi 和 Itoa 是相关函数的简便封装版本。

11.2 strings

忽略大小写判断字符串是否相同可以用 EqualFold。

```
strings.EqualFold("Abc", "abc")
```

Fields 用于分割字符串，忽略多余的空格，提取有效字段。

```
fmt.Printf("%#v\n", strings.Fields("   name\tsex age      address"))
```

输出:

```
[]string{"name", "sex", "age", "address"}
```

没有 Startswith、Endswith，其对应函数是 HasPrefix 和 HasSuffix。

```
strings.HasPrefix("Abcde", "Ab")
```

```
strings.HasSuffix("Abcde", "cde")
```

SplitAfter 和 Split 的区别在于，前者会保留分隔符。

```
fmt.Printf("%#v\n", strings.Split("a,b,c,d", ","))
```

```
fmt.Printf("%#v\n", strings.SplitAfter("a,b,c,d", ","))
```

输出:

```
[]string{"a", "b", "c", "d"}
```

```
[]string{"a,", "b,", "c,", "d"}
```

11.3 template

Go 提供了 string 和 html 两套模板引擎，使用方法大同小异。

11.3.1 基本语法

基本语法构成很简单。

- 标记: {{ ... }}
- 变量: \$name
- 成员: "." 访问 Key、Field、Method 成员。
- 迭代: {{range}}...{{end}}
- 判断: {{if}}...{{else}}...{{end}}
- 上下文: {{with}}...{{end}}

默认情况下，"\$" 总是指向 Execute() 传入的上下文对象，"." 指向当前上下文对象。

```

import (
    "log"
    "os"
    "text/template"
)

func tmpl(text string, data interface{}) {
    t, _ := template.New("test").Parse(text)
    if err := t.Execute(os.Stdout, data); err != nil {
        log.Fatalln(err)
    }
}

func main() {
    t := `
        Data:
            {{.}}
            {{$}}

        Var、Key:
            {{/* 注意变量使用 := 赋值 */}}
            {{$name := .name}} Data.Name = {{$name}}

        Range:
            Map : {{range $key, $value := $}} {{$key}} = {{$value}}; {{end}}

            {{/* 此处的 . 代表当前上下文, 也就是 item */}}
            Slice: {{range .ints}} {{.}}, {{end}}

            {{/* 索引序号 */}}
            Slice: {{range $index, $value := .ints}} [{{$index}}] = {{$value}}, {{end}}

            {{/* 用内置函数 index 访问指定序号的元素 */}}
            Index: ints[2] = {{index .ints 2}}

        With:
            {{/* with 定义块上下文, 可以减少前缀输入 */}}
            {{with .meta}} {{.X}} {{end}}

        IF:
            {{/* 0、false、nil, len = 0 的 string、array、slice、map, 或者不存在的成员都是 FALSE */}}
            {{if .ints}} Y {{else}} N {{end}}
            {{with .SomeOne}} Y {{else}} N {{end}}
    `

    d := map[string]interface{}{
        "name": "Q.yuhen",
        "ints": []int{1, 2, 3, 4},
        "meta": struct{ X int }{100},
    }

    tmpl(t, d)
}

```

输出:

```
Data:
  map[ints:[1 2 3 4] meta:{100} name:Q.yuhen]
  map[ints:[1 2 3 4] meta:{100} name:Q.yuhen]

Var、Key:
  Data.Name = Q.yuhen

Range:
  Map : ints = [1 2 3 4]; meta = {100}; name = Q.yuhen;
  Slice: 1, 2, 3, 4,
  Slice: [0] = 1, [1] = 2, [2] = 3, [3] = 4,
  Index: ints[2] = 3

With:
  100

IF:
  Y
  N
```

11.3.2 函数调用

在模版中调用函数，不需要括号和逗号分隔参数。

```
func main() {
    t := `
        {{ $x := len $ }} Length = {{$x}}  {/* 用变量存储函数返回值 */}
        {{ len $ | printf "Length = %d" }}  {/* 用管道将返回值传递给下一个函数 */}
    `

    tmpl(t, []int{0, 1, 2, 3})
}
```

除了内置函数，还可以直接调用数据对象方法和额外注入的函数。外部函数须提前注入。

```
type User struct {
    Id    int
    Name  string
}

func (this User) ToString(s string) string {
    return s + " = " + this.Name
}

func FormatUser(f string, u *User) string {
    return fmt.Sprintf(f, u)
}

func main() {
    tmpl := template.New("test")
    tmpl.Funcs(template.FuncMap{"FormatUser": FormatUser})
}
```

```

    tmpl.Parse(`
        Method : {{ .ToString "Username = " }}
        Function: {{ FormatUser "%#v" $ }}      {{/* 多个参数之间，无需逗号分隔 */}}
    `)

    tmpl.Execute(os.Stdout, &User{1, "User1"})
}

```

输出:

```

Method : Username = User1
Function: &main.User{Id:1, Name:"User1"}

```

11.3.3 嵌套模板

模板可以包含多个子模板，以便形成嵌套输出。子模板要访问数据对象，则必须通过 `{{template}}` 参数传递。

```

func main() {
    root := `
        T1: {
            {{template "T1" .}}      {{/* 输出子模板内容，注意传递参数给子模板 */}}
        }

        T2: {
            {{template "T2" .age}}    {{/* 输出子模板内容，注意传递参数给子模板 */}}
        }
    `

    t1 := `
        Name: {{.name}}; Age: {{.age}}
    `

    t2 := `
        Age: {{.}}
    `

    tmpl, _ := template.New("root").Parse(root)
    tmpl.New("T1").Parse(t1)
    tmpl.New("T2").Parse(t2)

    d := map[string]interface{}{"name": "User1", "age": 18}
    tmpl.Execute(os.Stdout, d)
}

```

输出:

```

T1: {
    Name: User1; Age: 18
}

T2: {
    Age: 18
}

```

也可直接父模版中定义子模板，以实现复用和细分。

```
func main() {
    s := `
        {{define "T1"}}
            Name: {{.name}}; Age: {{.age}}
        {{end}}

        {{define "T2"}}
            Age: {{.}}
        {{end}}

        T1 {
            {{template "T1" .}}
        }

        T2 {
            {{template "T2" .age}}
        }
    `

    tpl, _ := template.New("root").Parse(s)

    d := map[string]interface{}{"name": "User1", "age": 18}
    tpl.Execute(os.Stdout, d)

    // 查看所有模版，包括父模版。
    for _, sub := range tpl.Templates() {
        println(sub.Name())
    }
}
```

输出:

```
T1 {
    Name: User1; Age: 18
}

T2 {
    Age: 18
}

root
T1
T2
```

另有 `ParseFiles` 和 `ParseGlob` 函数用于载入模板文件。默认使用文件名作为模板名，并将第一参数作为根模板。

root.txt

```
Root:
    T1 {{template "t1.txt" .}}
    T2 {{template "t2.txt" .age}}
```


t1.txt

```
Name:{{.name}}; Age:{{.age}}
```

t2.txt

```
Age:{{.}}
```

```
func main() {
    tmpl, _ := template.ParseFiles("root.txt", "t1.txt", "t2.txt")

    d := map[string]interface{}{"name": "User1", "age": 18}
    tmpl.Execute(os.Stdout, d)
}
```

输出:

Root:

T1 Name:User1; Age:18

T2 Age:18

还可以直接在模板文件中使用 `{{define}}` 定义模板名以替代 "丑陋" 的文件名。

root.txt

```
{{define "Root"}}
```

Root:

T1 {{template "T1" .}}

T2 {{template "T2" .age}}

```
{{end}}
```

t1.txt

```
{{define "T1"}}
```

Name:{{.name}}; Age:{{.age}}

```
{{end}}
```

t2.txt

```
{{define "T2"}}
```

Age:{{.}}

```
{{end}}
```

不过这样一样，只能换用 `ExecuteTemplate` 了。

```
// t.Execute(os.Stdout, d)
t.ExecuteTemplate(os.Stdout, "Root", d)
```

11.4 regexp

Go 的正则表达式语法规则和 Python 基本相同，只是功能要弱许多，感觉是个半成品。这个库的设计真的很难接受。

11.4.1. 基本语法

转义: . ^ \$ * + ? { } [] \ ()	
定义:	
\d	数字, 相当于 [0-9]。
\D	非数字字符, 相当于 [^0-9]。
\s	空白字符, 相当于 [\t\r\n\f\v]。
\S	非空白字符。
\w	字母或数字, 相当于 [0-9a-zA-Z]。
\W	非字母或数字。
.	任意字符。
	或。
^	非, 或者开始位置标记。
\$	结束位置标记。
\b	单词边界。
\B	非单词边界。
重复:	
*	0 或任意多个字符。添加 ? 后缀避免贪婪匹配。
?	0 或一个字符。
+	1 或多个字符。
{n}	n 个字符。
{n,}	最少 n 个字符。
{,m}	最多 m 个字符。
{n, m}	n 到 m 个字符。
编译: 可以直接在表达式前部添加 "(?iLmsux)" 标志	
s	单行。
i	忽略大小写。

L	让 \w 匹配本地字符，对中文支持不好。
m	多行。
x	忽略多余的空白字符。
u	Unicode。

11.4.2 Match

Regexp 对象提供了对 []byte 和 string 的不同操作，使用方法相同。

```
reg, _ := regexp.Compile(`\d{2,}`)
```

```
s := "ab0c1234d567x"
fmt.Println(reg.MatchString(s))
```

输出:

```
true
```

也可以直接使用简便函数。

```
m, _ := regexp.MatchString(`\d{2,}`, "ab0c1234d567x")
```

11.4.3 Find

Find 仅返回首个匹配，FindAll 可指定最大匹配数量 (-1 全部)。

```
reg, _ := regexp.Compile(`\d{2,}`)
```

```
s := "ab0c1234d567x"
```

```
fmt.Printf("%#v\n", reg.FindString(s))
fmt.Printf("%#v\n", reg.FindAllString(s, -1))
```

输出:

```
"1234"
[]string{"1234", "567"}
```

匹配失败时返回空字符串或空 slice。

```
reg, _ := regexp.Compile(`\d{20,}`)
```

```
s := "ab0c1234d567x"
```

```
r1 := reg.FindString(s)
r2 := reg.FindAllString(s, -1)
```

```
fmt.Printf("%#v\n", r1)
fmt.Printf("%#v, %d\n", r2, len(r2))
```

输出:

```
""
```

```
[]string(nil), 0
```

FindIndex 返回匹配结果的索引位置信息 (在原数据的起始和结束位置)。匹配失败返回空 **slice**。

```
reg, _ := regexp.Compile(`\d{2,}`)
s := "ab0c1234d567x"

fmt.Printf("%#v\n", reg.FindStringIndex(s))
fmt.Printf("%#v\n", reg.FindAllStringIndex(s, -1))
```

输出:

```
[]int{4, 8}
[][]int{[]int{4, 8}, []int{9, 12}}
```

11.4.4 Group

组操作没有 Python re 方便。没用 **map**，而是按照解析顺序用 **slice** 保存。

方法 **SubexpNames** 方法返回所有的返回组名，其中包含命名组。

```
reg, _ := regexp.Compile(`(\d{2,})(?P<letter>[a-z]+)`)
s := "ab0c1234d567x"

fmt.Printf("%#v\n", reg.SubexpNames())

r := reg.FindAllStringSubmatch(s, -1)
fmt.Printf("%#v\n", r)
```

输出:

```
[]string{"", "", "letter"}
[][]string{[]string{"1234d", "1234", "d"}, []string{"567x", "567", "x"}}
```

从输出结果来看，返回值分别对应: **{ \$0, \$1, \$2/letter }**。**FindSubmatchIndex** 则返回所有组的起始和结束位置。

```
reg, _ := regexp.Compile(`(\d{2,})(?P<letter>[a-z]+)`)
s := "ab0c1234d567x"

r := reg.FindAllStringSubmatchIndex(s, -1)
fmt.Printf("%#v\n", r)
```

输出:

```
[][]int{[]int{4, 9, 4, 8, 8, 9}, []int{9, 13, 9, 12, 12, 13}}
```

除了 **(?P<name>)** 命名组和 **(?:)** 非捕获组外，貌似不支持反向引用和位置声明等用法。

```
reg, _ := regexp.Compile(`(?:\d{2,})(?P<letter>[a-z]+)`)
s := "ab0c1234d567x"

fmt.Printf("%#v\n", reg.SubexpNames())

r := reg.FindAllStringSubmatch(s, -1)
fmt.Printf("%#v\n", r)
```

输出:

```
[]string{"", "letter"}  
[[]string{[]string{"1234d", "d"}, []string{"567x", "x"}}
```

11.4.5 Replace

支持包含组引用的通用替换，函数替换，以及不解析组引用的 **Literal** 替换。

```
reg, _ := regexp.Compile(`(\d{2,})(?P<letter>[a-z]+)`)  
s := "ab0c1234d567x"  
  
r := reg.ReplaceAllString(s, "<$letter;$1>")  
fmt.Println(r)  
  
r2 := reg.ReplaceAllLiteralString(s, "<$1>")  
fmt.Println(r2)  
  
r3 := reg.ReplaceAllStringFunc(s, func(x string) string { return "r:" + x })  
fmt.Println(r3)
```

输出:

```
ab0c<d;1234><x;567>  
ab0c<$1><$1>  
ab0cr:1234dr:567x
```

11.4.6 Expand

所谓 **Expand** 就是将匹配的结果按组序号或组名替换字符串模板变量。

模板参数使用 **\$<number>** 或 **\$<name>**，必要时使用 **\${number}** 进行分隔。

有两个参数需要说明一下:

- **dst**: 通常用 **nil**，除非将模板替换结果追加到其尾部。
- **match**: **FindSubmatchIndex** 的结果，**Expand** 方法根据其起始结束位置提取值。

```
reg, _ := regexp.Compile(`(\d{2,})(?P<letter>[a-z]+)`)  
s := "ab0c1234d567x"  
  
r := reg.ExpandString(nil, "template: $1; $letter;", s, reg.FindStringSubmatchIndex(s))  
fmt.Printf("%#v\n", string(r))
```

输出:

```
"template: 1234; d;"
```

第 12 章 compress

12.1 zlib

先用 Python zlib 库压缩一段文本，保存到文件中。

```
In [1]: import zlib

In [2]: s = zlib.compress("Hello, World!")

In [3]: s
Out[3]: '\x9c\xf3H\xcd\xc9\xc9\xd7Q\x08\xcf/\xcaIQ\x04\x00\x1f\x9e\x04j'

In [4]: f = open("test.dat", "w")

In [5]: f.write(s)

In [6]: f.close()

In [7]: !xxd test.dat
0000000: 789c f348 cdc9 c9d7 5108 cf2f ca49 5104  x..H....Q../.IQ.
0000010: 001f 9e04 6a                ....j
```

使用标准库 compress/zlib 解压缩。

```
package main

import (
    "bytes"
    "compress/zlib"
    "io/ioutil"
)

func main() {
    data, _ := ioutil.ReadFile("test.dat")
    r, _ := zlib.NewReader(bytes.NewBuffer(data))

    bs, _ := ioutil.ReadAll(r)
    println(string(bs))
}
```

输出:

```
Hello, World!
```

试试压缩数据。

```
package main

import (
    "bytes"
    "compress/zlib"
```

```

    "fmt"
    "io"
    "io/ioutil"
)

func main() {
    buffer := bytes.NewBuffer(nil)
    w := zlib.NewWriter(buffer)
    io.WriteString(w, "Hello, World!")
    w.Close() // 必须调用，确保刷新缓存。

    fmt.Printf("% x\n", buffer.Bytes())
    ioutil.WriteFile("test2.dat", buffer.Bytes(), 0644)
}

```

输出:

```
78 9c f2 48 cd c9 c9 d7 51 08 cf 2f ca 49 51 04 04 00 00 ff ff 1f 9e 04 6a
```

再用 Python 还原。

```

In [8]: s = open("test2.dat", "r").read()

In [9]: zlib.decompress(s)
Out[9]: 'Hello, World!'

```

12.2 zip

zip 格式应该是在不同平台交换压缩数据文件的最佳选择了。

```

package main

import (
    "fmt"
    "archive/zip"
    "os"
    "io/ioutil"
)

func ZipFile() {
    file, _ := os.Create("test.zip")
    defer file.Close()

    writer := zip.NewWriter(file)
    defer writer.Close()

    datas := []struct{ name, body string }{
        {"a.txt", "Hello, World!"},
        {"b.txt", "12345..."},
    }

    // 直接创建压缩项，直接写入内容数据。
    for _, data := range datas {

```

```

        w, _ := writer.Create(data.name)
        w.Write([]byte(data.body))
    }
}

func UnZipFile() {
    zr, _ := zip.OpenReader("test.zip")
    defer zr.Close()

    // 迭代压缩包所有内容
    for _, f := range zr.File {
        // 获取当前压缩项内容
        br, _ := f.Open()
        bs, _ := ioutil.ReadAll(br)

        fmt.Printf("%s: %s\n", f.Name, string(bs))
    }
}

func main() {
    ZipFile()
    UnZipFile()
}

```

输出:

```

a.txt: Hello, World!
b.txt: 123...

```

我们还可以考虑用 `CreateHeader` 来替代 `Create`，以便让压缩项有修改时间、权限等信息。

```

func ZipFile() {
    file, _ := os.Create("test.zip")
    defer file.Close()

    writer := zip.NewWriter(file)
    defer writer.Close()

    for _, name := range []string{"a.txt", "b.txt"} {
        info, _ := os.Stat(name)
        header, _ := zip.FileInfoHeader(info)

        w, _ := writer.CreateHeader(header)
        body, _ := ioutil.ReadFile(name)
        w.Write(body)
    }
}

```


第 13 章 flag

这个包的名字取得够古怪的，不符合惯例。

```
package main

import (
    "flag"
)

var file string
var count int

func init() {
    flag.StringVar(&file, "file", "default.txt", "input filename.")
    flag.IntVar(&count, "count", 0, "process count.")

    flag.Parse()
}

func main() {
    println(file, count)
}
```

可以使用 `--help` 查看参数帮助信息。

```
$ ./main --help
Usage of ./main:
  -count=0: process count.
  -file="default.txt": input filename.
```

输出参数看看效果。

```
$ ./main --file "test.txt" --count=12
test.txt 12
```

帮助信息不好看？修改 `flag.Usage` 这个默认函数就行了。

```
func init() {
    flag.Usage = func() {
        fmt.Fprintf(os.Stderr, "MyProgram, version 0.0.0.1\n")
        fmt.Fprintf(os.Stderr, "Usage of %s:\n", os.Args[0])
        flag.PrintDefaults()
    }

    flag.StringVar(&file, "file", "default.txt", "input filename.")
    flag.IntVar(&count, "count", 0, "process count.")

    flag.Parse()
}

func main() {
```

```
println(file, count)
}
```

输出:

```
MyProgram, version 0.0.0.1
```

```
Usage of ./main:
```

```
-count=0: process count.
```

```
-file="default.txt": input filename.
```

Args 获取非 **flag** 参数列表。这类参数必须放在 **flag** 参数后面。

```
func main() {
    println(file, count)
    fmt.Println(flag.Args())
}
```

输出:

```
$ ./main --file="a.txt" a 123
```

```
a.txt 0
```

```
[a 123]
```

NFlag 返回命令行 **flag** 参数数量，**NArg** 则返回非 **flag** 参数数量。

还可以用 **set** 修改 **flag** 参数值。

```
func main() {
    if count == 0 {
        flag.Set("count", "100")
    }

    flag.Set("file", "new_"+file)

    println(file, count)
}
```

输出:

```
$ ./main --file="a.txt"
```

```
new_a.txt 100
```

```
$ ./main --file="a.txt" --count 20
```

```
new_a.txt 20
```

Visit 用于遍历命令行显式提供的 **flag** 参数，**VisitAll** 则遍历所有已定义的 **flag** 参数。

```
func main() {
    flag.VisitAll(func(f *flag.Flag) {
        fmt.Printf("%s = %v (default: %v)\n", f.Name, f.Value, f.DefValue)
    })
}
```

输出:

```
$ ./main --file="a.txt"
```

```
count = 0 (default: 0)
```

```
file = a.txt (default: default.txt)
```

不想遍历的话，就用 `Lookup` 返回指定名称的 `flag` 参数信息。

```
func main() {  
    f := flag.Lookup("count")  
    fmt.Printf("%s = %v (default: %v)\n", f.Name, f.Value, f.DefValue)  
}
```

第 14 章 crypto

14.1 md5

最痛苦的莫过于不同语言的 md5 结果却不相同。

```
In [1]: import md5

In [2]: m = md5.md5("Hello, World!")

In [3]: m.hexdigest()
Out[3]: '65a8e27d8879283831b664bd8b7f0ad4'
```

看看标准库 crypto/md5 的结果。

```
package main

import (
    "bytes"
    "crypto/md5"
    "fmt"
    "io"
)

func main() {
    h := md5.New()
    io.WriteString(h, "Hello, World!")

    buffer := bytes.NewBuffer(nil)
    fmt.Fprintf(buffer, "%x\n", h.Sum(nil))

    println(buffer.String())
}
```

输出:

```
65a8e27d8879283831b664bd8b7f0ad4
```

14.2 des

虽说 DES 算法的加密强度有点问题，但应付常规应用是没问题的。注意确保 key 和 加密串长度都是 8 的倍数。

```
package main

import (
    "crypto/des"
    "fmt"
)
```

```
func main() {
    key := []byte("12345678")
    s := "abcdefgh"

    cipher, _ := des.NewCipher(key)

    enc := make([]byte, 8)
    cipher.Encrypt(enc, []byte(s))

    dec := make([]byte, 8)
    cipher.Decrypt(dec, enc)

    fmt.Printf("% x, %s\n", enc, string(dec))
}
```

输出:

```
94 d4 43 6b c3 b5 b6 93, abcdefgh
```

这个加密结果和 **pyDes** 相同。

```
In [1]: import pyDes

In [2]: des = pyDes.des("12345678")

In [3]: for x in des.encrypt("abcdefgh"): print "%x" % ord(x)
94
d4
43
6b
c3
b5
b6
93
```

14.3 rsa

不对称加密通常用来加密对称密钥。

```
package main

import (
    "crypto/rand"
    "crypto/rsa"
    "fmt"
)

func main() {
    prv, _ := rsa.GenerateKey(rand.Reader, 256)
    pub := &prv.PublicKey

    // fmt.Printf("%#v\n%#v\n", pub, prv)
```

```

out, _ := rsa.EncryptPKCS1v15(rand.Reader, pub, []byte("Hello"))
fmt.Printf("%#v\n", out)

out, _ = rsa.DecryptPKCS1v15(rand.Reader, prv, out)
fmt.Println(string(out))
}

```

输出:

```

&rsa.PublicKey
{
    N:54526781523556354064704820438955314860952161264953685861088439140355575837137,
    E:65537
}

&rsa.PrivateKey
{
    PublicKey:rsa.PublicKey{...},
    D:63864317099473362192452233347486304968037855213553751715089555401660594120673,
    Primes:[]*big.Int
    {
        277824243110515704091598830358305669691,
        196263583455048398895951925960918462307
    },
}

[]byte{0x50, 0x8a, 0xb, 0xd0, 0x4b, 0x68, 0xcb, 0x20, 0x4, 0x59, 0x80, 0x3a, 0xe8, 0x10, 0x4e,
0xe5, 0x91, 0xac, 0xd, 0xba, 0xff, 0x17, 0x65, 0x66, 0x9d, 0xb, 0xea, 0x19, 0x9b, 0x1c, 0x4a, 0x46}
Hello

```

用 Python rsa 解密，必须确保 key 相同。

```

In [1]: import rsa

In [2]: prv =
rsa.PrivateKey(54526781523556354064704820438955314860952161264953685861088439140355575837137,
65537, 63864317099473362192452233347486304968037855213553751715089555401660594120673,
277824243110515704091598830358305669691, 196263583455048398895951925960918462307)

In [3]: d = [0x50, 0x8a, 0xb, 0xd0, 0x4b, 0x68, 0xcb, 0x20, 0x4, 0x59, 0x80, 0x3a, 0xe8, 0x10,
0x4e, 0xe5, 0x91, 0xac, 0xd, 0xba, 0xff, 0x17, 0x65, 0x66, 0x9d, 0xb, 0xea, 0x19, 0x9b, 0x1c, 0x4a,
0x46]

In [4]: es = "".join(map(chr, d))

In [5]: rsa.decrypt(es, prv)
Out[5]: 'Hello'

```

当然，反过来也是可以的。这回由 Python 生成 key。

```

In [1]: import rsa

In [2]: pub, prv = rsa.newkeys(256)

In [3]: pub

```

```

Out[3]: PublicKey(77382517088185642540198827044269957133089599436536059442470395728196745078087,
65537)

In [4]: prv
Out[4]: PrivateKey(77382517088185642540198827044269957133089599436536059442470395728196745078087,
65537, 1127611941639337910278009060946912568522140122080678641891404921503575643113,
61637561604096858245321635305261239680573, 1255444165446062450326558454000766419)

In [5]: es = rsa.encrypt("world", pub)

In [6]: %pprint
Pretty printing has been turned OFF

In [7]: map(ord, es)
Out[7]: [161, 72, 236, 77, 102, 176, 138, 150, 72, 182, 116, 80, 53, 5, 156, 84, 28, 7, 222, 86,
57, 250, 117, 11, 225, 137, 120, 126, 160, 147, 208, 67]

```

注意 key 各字段的对应关系。

```

package main

import (
    "crypto/rand"
    "crypto/rsa"
    "fmt"
    "math/big"
)

func fromBase10(base10 string) *big.Int {
    i := new(big.Int)
    i.SetString(base10, 10)
    return i
}

func getKeys() (prv rsa.PrivateKey, pub rsa.PublicKey) {
    pub = rsa.PublicKey{
        N:
fromBase10("77382517088185642540198827044269957133089599436536059442470395728196745078087"),
        E: 65537,
    }

    prv = rsa.PrivateKey{
        PublicKey: pub,
        D:
fromBase10("1127611941639337910278009060946912568522140122080678641891404921503575643113"),
        Primes: []*big.Int{
            fromBase10("61637561604096858245321635305261239680573"),
            fromBase10("1255444165446062450326558454000766419"),
        },
    }

    return
}

```

```
func main() {
    prv, _ := getKeys()

    out, _ := rsa.DecryptPKCS1v15(rand.Reader, &prv, []byte{161, 72, 236, 77, 102, 176, 138, 150,
72, 182, 116, 80, 53, 5, 156, 84, 28, 7, 222, 86, 57, 250, 117, 11, 225, 137, 120, 126, 160, 147,
208, 67})
    fmt.Println(string(out))
}
```

输出:

```
world
```

还可以利用 `rsa` 算法做签名验证，以确保数据未被篡改。

```
import (
    "crypto"
    "crypto/md5"
    "crypto/rand"
    "crypto/rsa"
    "fmt"
    "io"
)

func main() {
    hash := md5.New()
    io.WriteString(hash, "hello")
    d := hash.Sum(nil)

    prv, _ := rsa.GenerateKey(rand.Reader, 1024)
    pub := &prv.PublicKey
    fmt.Printf("%#v\n", pub)

    sig, _ := rsa.SignPKCS1v15(rand.Reader, prv, crypto.MD5, d)
    fmt.Printf("%#v\n", sig)

    if rsa.VerifyPKCS1v15(pub, crypto.MD5, d, sig) == nil {
        println("OK")
    } else {
        println("Error")
    }
}
```

输出:

```
[]byte{0x5d, 0x41, 0x40, 0x2a, 0xbc, 0x4b, 0x2a, 0x76, 0xb9, 0x71, 0x9d, 0x91, 0x10, 0x17, 0xc5,
0x92}
```

```
&rsa.PublicKey{N:
810956637676809500341176551706545618687540961670053279518026033197679710896409170405625577920588965
191426234316973163482938614604243136558523906706992319077024954677968540528252090976444227159950819
046443994056433010872227208008113286501217707209141174992039933960428102768577286322991548807176388
74603801071, E:65537}
```

```
[]byte{0xd, 0x89, 0xe, 0x91, 0x2, 0x7a, 0x92, 0x66, 0xa9, 0xf, 0xf3, 0xac, 0xf2, 0x4a, 0xf7, 0xef,
0x5a, 0xea, 0x5d, 0x98, 0x8a, 0x44, 0xcd, 0xf7, 0x65, 0xd8, 0x6d, 0x90, 0x9a, 0x76, 0x89, 0xa6,
```



```
0x55, 0x68, 0xa1, 0x78, 0x52, 0x48, 0x16, 0x2e, 0x27, 0x9c, 0xd4, 0xa2, 0x40, 0x5b, 0xf3, 0x82,
0x8e, 0x6f, 0xd4, 0x21, 0xe4, 0xe5, 0xb1, 0x6, 0x9f, 0x94, 0x4a, 0x28, 0x15, 0xf9, 0x41, 0x60,
0x3b, 0x32, 0xf8, 0xe8, 0xc1, 0x2f, 0x47, 0xf7, 0x5, 0x8c, 0x80, 0x64, 0x4c, 0x18, 0xa, 0xf3, 0x67,
0xd0, 0xb5, 0x29, 0x18, 0xc6, 0x4d, 0xb4, 0xe5, 0x33, 0xc6, 0xb5, 0x52, 0xd1, 0x5, 0xeb, 0xe3,
0xa0, 0xbd, 0x7c, 0xb9, 0x23, 0x76, 0x8c, 0x1b, 0x2d, 0x77, 0x7a, 0xae, 0x80, 0x75, 0xff, 0xd4,
0x4, 0xa6, 0x57, 0xe3, 0x60, 0xf5, 0x43, 0xc6, 0xcf, 0x64, 0x33, 0x3a, 0xdf, 0x6d, 0xa0}
```

OK

试着用 Python rsa 验证签名。

```
In [1]: pub =
rsa.PublicKey(8109566376768095003411765517065456186875409616700532795180260331976797108964091704056
255779205889651914262343169731634829386146042431365585239067069923190770249546779685405282520909764
442271599508190464439940564330108722272080081132865012177072091411749920399339604281027685772863229
9154880717638874603801071, 65537)
```

```
In [2]: sig = "".join(map(chr, [0xd, 0x89, 0xe, 0x91, 0x2, 0x7a, 0x92, 0x66, 0xa9, 0xf, 0xf3, 0xac,
0xf2, 0x4a, 0xf7, 0xef, 0x5a, 0xea, 0x5d, 0x98, 0x8a, 0x44, 0xcd, 0xf7, 0x65, 0xd8, 0x6d, 0x90,
0x9a, 0x76, 0x89, 0xa6, 0x55, 0x68, 0xa1, 0x78, 0x52, 0x48, 0x16, 0x2e, 0x27, 0x9c, 0xd4, 0xa2,
0x40, 0x5b, 0xf3, 0x82, 0x8e, 0x6f, 0xd4, 0x21, 0xe4, 0xe5, 0xb1, 0x6, 0x9f, 0x94, 0x4a, 0x28,
0x15, 0xf9, 0x41, 0x60, 0x3b, 0x32, 0xf8, 0xe8, 0xc1, 0x2f, 0x47, 0xf7, 0x5, 0x8c, 0x80, 0x64,
0x4c, 0x18, 0xa, 0xf3, 0x67, 0xd0, 0xb5, 0x29, 0x18, 0xc6, 0x4d, 0xb4, 0xe5, 0x33, 0xc6, 0xb5,
0x52, 0xd1, 0x5, 0xeb, 0xe3, 0xa0, 0xbd, 0x7c, 0xb9, 0x23, 0x76, 0x8c, 0x1b, 0x2d, 0x77, 0x7a,
0xae, 0x80, 0x75, 0xff, 0xd4, 0x4, 0xa6, 0x57, 0xe3, 0x60, 0xf5, 0x43, 0xc6, 0xcf, 0x64, 0x33,
0x3a, 0xdf, 0x6d, 0xa0]))
```

```
In [3]: rsa.verify("hello", sig, pub)
```

第 15 章 encoding

15.1 json

数据交互必不可少的东西，远比 XML 招人喜欢。

```
import (
    "bytes"
    "encoding/json"
    "fmt"
)

func main() {
    buffer := bytes.NewBuffer(nil)
    encoder := json.NewEncoder(buffer)
    decoder := json.NewDecoder(buffer)

    data := map[string]interface{}{
        "s": "Hello, World!",
        "i": 1234,
        "m": map[string]int{"x": 1, "y": 2},
    }

    encoder.Encode(data)
    fmt.Printf("%v\n", buffer.String())

    d := make(map[string]interface{})
    decoder.Decode(&d) // 注意使用指针，因为转换成 interface{} 时发生 value-copy。
    fmt.Printf("#v\n", d)
}
```

输出:

```
{"i":1234,"m":{"x":1,"y":2},"s":"Hello, World!"}
map[string]interface {}{"i":1234, "m":map[string]interface {}{"y":2, "x":1}, "s":"Hello, World!"}
```

还有简便函数 Marshal、Unmarshal、Indent 则用于格式化输出结果。

```
import (
    "encoding/json"
    "fmt"
)

func main() {
    data := map[string]interface{}{
        "s": "Hello, World!",
        "i": 1234,
        "m": map[string]int{"x": 1, "y": 2},
    }

    d, _ := json.MarshalIndent(data, "", " ")
    fmt.Printf("%s\n", string(d))
}
```

```

    d2 := make(map[string]interface{})
    json.Unmarshal(d, &d2)
    fmt.Printf("%#v\n", d2)
}

```

输出:

```

{
    "i": 1234,
    "m": {
        "x": 1,
        "y": 2
    },
    "s": "Hello, World!"
}
map[string]interface {}{"i":1234, "m":map[string]interface {}{"y":2, "x":1}, "s":"Hello, World!"}

```

除了使用 **map** 外，还可直接使用 **struct**。因为使用反射获取信息，所以必须是可导出的成员。支持匿名结构成员，但不支持匿名嵌入。

```

import (
    "encoding/json"
    "fmt"
)

type P struct{ X, Y int }

type Data struct {
    S string
    I int
    T struct{ A, B string } // 支持
    E []int
    P                                // 该字段被忽略
    f float32                    // 该字段被忽略
}

func main() {
    data := Data{
        S: "Hello, World!",
        I: 1234,
        T: struct{ A, B string }{"aaa", "bbb"},
        E: []int{1, 2, 3, 4},
        P: P{100, 200},
        f: 1.23,
    }
    fmt.Printf("%#v\n", data)

    j, _ := json.Marshal(&data)
    fmt.Printf("%s\n", string(j))

    var d Data
    json.Unmarshal(j, &d)
    fmt.Printf("%#v\n", d)
}

```

输出:

```
main.Data{
  S:"Hello, World!",
  I:1234,
  T:struct { A string; B string }{A:"aaa", B:"bbb"},
  E:[]int{1, 2, 3, 4},
  P:main.P{X:100, Y:200},
  f:1.23
}

{
  "S":"Hello, World!",
  "I":1234,
  "T":{"A":"aaa","B":"bbb"},
  "E":[1,2,3,4]
}

main.Data{
  S:"Hello, World!",
  I:1234,
  T:struct { A string; B string }{A:"aaa", B:"bbb"},
  E:[]int{1, 2, 3, 4},
  P:main.P{X:0, Y:0},
  f:0.0
}
```

通过 **struct tag** 可以设置更多的信息。

```
type Person struct {
  Username string `json:"name"`           // 显式指定名称
  Age      int   `json:"age,string"`       // 显式指定 JSON 数据类型
  Address  string `json:"address,omitempty"` // 如果值为空, 则忽略该字段。
  Data     []byte `json:"- "`             // 显式忽略的字段
}

func main() {
  p := &Person{"Tom", 15, "", []byte{1, 2}}
  b, _ := json.MarshalIndent(p, "", "\t")
  fmt.Println(string(b))

  p2 := new(Person)
  json.Unmarshal(b, p2)
  fmt.Println(p2)
}
```

输出:

```
{
  "name": "Tom",
  "age": "15"
}
&{Tom 15 []}
```

第 16 章 net

16.1 tcp

虽然 net 包提供了具体的 TCPLListener、UDPConn 等类型，但我们通常直接用 Listen 和 Dial 工厂函数，通过相关参数它们会自动创建合适的目标类型对象。基于接口编程也是基本的设计原则。

```
import (
    "bufio"
    "fmt"
    "io"
    "net"
    "runtime"
)

func server() {
    listen, _ := net.Listen("tcp", ":8080")

    for {
        conn, _ := listen.Accept()

        go func() {
            defer conn.Close()
            rw := bufio.NewReadWriter(bufio.NewReader(conn), bufio.NewWriter(conn))

            for {
                s, err := rw.ReadString('\n')

                if err == io.EOF {
                    fmt.Println("[server] client close...")
                    return
                }

                println("[server]", s)

                fmt.Fprintf(rw, "server: %s\n", s)
                rw.Flush()
            }
        }()
    }
}

func client() {
    conn, _ := net.Dial("tcp", "localhost:8080")
    defer conn.Close()

    rw := bufio.NewReadWriter(bufio.NewReader(conn), bufio.NewWriter(conn))

    fmt.Fprintln(rw, "Hello, World!")
    rw.Flush()
}
```

```

    s, _ := rw.ReadString('\n')
    fmt.Println("[client]", s)
}

func main() {
    runtime.GOMAXPROCS(runtime.NumCPU())

    c := make(chan bool)

    go server()
    go client()

    <-c
}

```

使用 `goroutine` 大大简化了 `server` 编码模式，而且远比 `threading` 要高效。

16.2 http

16.2.1 Web Server

使用 `net/http` 包开发 `WebServer`，需要两个基本元素：

- **Server:** 监听，并为每个客户端接入创建一个 `goroutine`。
- **Handler:** 该接口有个 `ServeHTTP` 方法，提供 `response`、`request` 参数用于处理请求信息和返回结果。

```

import (
    "io"
    "net/http"
)

type myHandler struct{}

func (*myHandler) ServeHTTP(response http.ResponseWriter, request *http.Request) {
    http.SetCookie(response, &http.Cookie{Name: "a", Value: "xxx"})
    http.SetCookie(response, &http.Cookie{Name: "b", Value: "yyy"})

    response.Header().Add("Server", "go/1.0")
    io.WriteString(response, "Hello, World!")
}

func main() {
    server := &http.Server{Addr: ":8080", Handler: &myHandler{}}
    server.ListenAndServe()
}

```

输出：

```

$ http get http://localhost:8080
HTTP/1.1 200 OK

```

```
Date: Mon, 07 May 2012 12:44:45 GMT
Server: go/1.0
Set-Cookie: a=xxx
Set-Cookie: b=yyy
Transfer-Encoding: chunked
Content-Type: text/plain; charset=utf-8

Hello, World!
```

利用包中提供的函数，可以简化相关代码。

```
func main() {
    http.ListenAndServe(":8080", &myHandler{})
}
```

可以用 `NotFound`、`Error`、`Redirect` 来处理 "特殊" 的返回结果。

```
func (*myHandler) ServeHTTP(response http.ResponseWriter, request *http.Request) {
    http.NotFound(response, request)
}
```

输出:

```
$ http get http://localhost:8080
HTTP/1.1 404 Not Found
Content-Type: text/plain; charset=utf-8
Date: Mon, 07 May 2012 12:52:01 GMT
Transfer-Encoding: chunked

404 page not found
```

包中自带了一些常用的 `Handler`，不过最重要的就是组合其他 `Handler`，然后通过 `url Route` 进行匹配调用的 `ServerMux`。

采取路径前缀最长匹配策略，不支持正则。比如优先匹配 `/a/b/`，然后才是 `/a/` 前缀。

```
import (
    "io"
    "net/http"
)

type myHandler struct{}

func (*myHandler) ServeHTTP(w http.ResponseWriter, r *http.Request) {
    io.WriteString(w, "server: "+r.URL.String())
}

func main() {
    mux := http.NewServeMux()

    // 支持 /a/、/a/b 路径
    mux.Handle("/a/", &myHandler{})

    // 静态文件。/static/filename 经 StripPrefix 将前缀移除后，FileServer 即可访问指定的文件。
```

```

    mux.Handle("/static/", http.StripPrefix("/static/", http.FileServer(http.Dir("/go/src/pkg/net/
http"))))

    // 使用函数做为 Handler。
    mux.HandleFunc("/b", func(w http.ResponseWriter, r *http.Request) {
        io.WriteString(w, "bbb")
    })

    // 路径跳转
    mux.Handle("/c", http.RedirectHandler("/b", http.StatusFound))

    http.ListenAndServe(":8080", mux)
}

```

输出:

```

$ http get http://localhost:8080/a/
HTTP/1.1 200 OK
Date: Mon, 07 May 2012 13:24:39 GMT
Transfer-Encoding: chunked
Content-Type: text/plain; charset=utf-8

server: /a/

$ http get http://localhost:8080/a/b
HTTP/1.1 200 OK
Date: Mon, 07 May 2012 13:24:41 GMT
Transfer-Encoding: chunked
Content-Type: text/plain; charset=utf-8

server: /a/b

$ http get http://localhost:8080/b
HTTP/1.1 200 OK
Date: Mon, 07 May 2012 13:24:49 GMT
Transfer-Encoding: chunked
Content-Type: text/plain; charset=utf-8

bbb

$ http get http://localhost:8080/c
HTTP/1.1 302 Found
Date: Tue, 08 May 2012 06:52:17 GMT
Location: /b
Transfer-Encoding: chunked
Content-Type: text/html; charset=utf-8

<a href="/b">Found</a>.

$ http get http://localhost:8080/static/server.go
HTTP/1.1 200 OK
Accept-Ranges: bytes
Content-Length: 35840
Content-Type: text/plain; charset=utf-8
Date: Mon, 07 May 2012 13:24:59 GMT

```


Last-Modified: Thu, 26 Apr 2012 20:37:39 GMT

```
// Copyright 2009 The Go Authors. All rights reserved.  
// Use of this source code is governed by a BSD-style  
// license that can be found in the LICENSE file.  
  
// HTTP server. See RFC 2616.
```

利用包中提供的默认 `DefaultServeMux` 变量，我们可以进一步简化上述代码。

```
import (  
    "io"  
    . "net/http"  
)  
  
type myHandler struct{}  
  
func (*myHandler) ServeHTTP(w ResponseWriter, r *Request) {  
    io.WriteString(w, "server: "+r.URL.String())  
}  
  
func main() {  
    Handle("/a/", &myHandler{})  
    Handle("/static/", StripPrefix("/static/", FileServer(Dir("/usr/local/go/src/pkg/net/http"))))  
    HandleFunc("/b", func(w ResponseWriter, r *Request) {  
        io.WriteString(w, "bbb")  
    })  
  
    ListenAndServe(":8080", nil)  
}
```

还可以用 `Hijacker` 将 `ResponseWriter` 转换为 `net.Conn` 和 `bufio.ReadWriter`，以便我们更“精确”控制读写过程。具体使用方法请参考官方文档。

16.3 rpc

默认的 `rpc` 服务基于 `encoding/gob` 编码协议。

服务函数签名有严格限制，第一个函数参数用于传递调用参数，通常使用复合类型指针 (比如 `*struct`)，第二参数是返回值指针。可以用 `RegisterName` 指定非默认服务名称。

```
import (  
    "fmt"  
    "log"  
    "net"  
    "net/rpc"  
)  
  
type MyService struct {  
}
```

```

func (*MyService) Add(args []int, reply *int) error {
    *reply = args[0] * args[1]
    return nil
}

func Server() {
    l, err := net.Listen("tcp", ":8181")
    if err != nil {
        log.Fatalln(err)
    }

    server := rpc.NewServer()
    server.RegisterName("my", new(MyService))
    go server.Accept(l)
}

func Client() {
    client, _ := rpc.Dial("tcp", "127.0.0.1:8181")

    x := 0
    if err := client.Call("my.Add", []int{2, 3}, &x); err != nil {
        log.Fatalln(err)
    }

    fmt.Println(x)
}

func main() {
    Server()
    Client()
}

```

`rpc.Server.Accept()` 为每个接入的连接创建默认 `gobServerCodec` 类型进行消息编码。当然，我们可以用其他的编码替换，比如 `net/rpc/jsonrpc`。

```

func Server() {
    server := rpc.NewServer()
    server.RegisterName("my", new(MyService))

    go func() {
        l, _ := net.Listen("tcp", ":8181")

        for {
            conn, _ := l.Accept()
            go server.ServeCodec(jsonrpc.NewServerCodec(conn))
        }
    }()
}

func Client() {
    client, _ := jsonrpc.Dial("tcp", "127.0.0.1:8181")
    defer client.Close()
}

```

```

    x := 0
    if err := client.Call("my.Add", []int{2, 3}, &x); err != nil {
        log.Fatalln(err)
    }

    fmt.Println(x)
}

```

Client 另提供了一个 Go(), 用于异步返回结果。

```

func Client() {
    client, _ := jsonrpc.Dial("tcp", "127.0.0.1:8181")
    defer client.Close()

    x := 0
    rep := client.Go("my.Add", []int{2, 3}, &x, nil)

    rcall := <-rep.Done
    if rep.Error != nil {
        log.Fatalln(rep.Error)
    }

    fmt.Println(x)
    fmt.Println(" Call :", rcall, rcall == rep)
    fmt.Println(" Reply:", *(rcall.Reply.(*int)))
}

```

输出:

```

6
Call : &{my.Add [2 3] 0xf840088668 <nil> 0xf8400d5000} true
Reply: 6

```

Go() 返回一个 struct Call, 其中的 channel 可以显式通过参数传递, 或者由函数自动创建。只需通过 Call.Done 即可知道函数异步调用是否完成。channel 返回的和 Go() 返回的是同一对象。

显式传递 Buffer Channel 的好处是, 多次调用服务, 然后一次性处理结果。通常情况下, 异步架构具备更好的性能。

```
make(chan *Call, 10)
```

下面是使用 http 的例子。

```

func Server() {
    server := rpc.NewServer()
    server.RegisterName("my", new(MyService))

    mux := http.NewServeMux()
    mux.HandleFunc("/", func(w http.ResponseWriter, r *http.Request) {
        server.ServeHTTP(w, r)
    })

    go http.ListenAndServe(":8181", mux)
}

```

```

}

func Client() {
    client, _ := rpc.DialHTTP("tcp", "127.0.0.1:8181")

    x := 0
    if err := client.Call("my.Add", []int{2, 3}, &x); err != nil {
        log.Fatalln(err)
    }

    fmt.Println(x)
}

```

和 `http` 包一样，`rpc` 也提供了操作 `DefaultServer` 的简便函数。但我个人不喜欢这么做，有污染的嫌疑。老实说，习惯了 `.NET`、`JAVA` 标准库的人，对 `Go` 标准库的设计可能有些不习惯，很多方法设计有些莫名其妙。比如 `rpc.Server` 的几个方法之间，很难搞清楚依赖关系。起码那个 `codec` 完全可以用 "属性" 或插入设计。

第 17 章 syscall

17.1 fork

在 *nix 下编程，没有 fork 自然是不行滴。

```
import (
    "os"
    "runtime"
    "syscall"
    "time"
)

func fork() (int, syscall.Errno) {
    r1, r2, err := syscall.RawSyscall(syscall.SYS_FORK, 0, 0, 0)
    if err != 0 {
        return 0, err
    }

    if runtime.GOOS == "darwin" && r2 == 1 {
        r1 = 0
    }

    return int(r1), 0
}

func main() {
    println(os.Getpid())

    pid, _ := fork()

    if pid == 0 {
        println("child:", os.Getpid(), os.Getppid())
        time.Sleep(time.Second * 5)
        os.Exit(-1)
    } else {
        println("parent:", os.Getpid(), pid)

        p, _ := os.FindProcess(pid)
        status, _ := p.Wait()
        println("parent: child exit", status.Success())
    }
}
```

输出:

```
1496
parent: 1496 1498
child: 1498 1496
parent: child exit false
```

os.FindProcess Wait 自然没有 waitpid(-1,,) 等待所有子进程方便，可问题是 syscall 里面只有一个在 BSD/Darwin 下正常工作的 Wait4 函数。也不知道 Go 开发人员是怎么想的。

17.2 daemon

除了使用命令行工具 nohup、daemon 外，自带 Deamon 功能貌似更好一些。

```
import (
    "log"
    "os"
    "runtime"
    "syscall"
    "time"
)

func fork() (int, syscall.Errno) {
    r1, r2, err := syscall.RawSyscall(syscall.SYS_FORK, 0, 0, 0)
    if err != 0 {
        return 0, err
    }

    if runtime.GOOS == "darwin" && r2 == 1 {
        r1 = 0
    }

    return int(r1), 0
}

func daemon() {
    pid, err := fork()
    if err != 0 {
        log.Fatalln("Daemon Error!")
    }

    if pid != 0 {
        os.Exit(0)
    }

    syscall.Umask(0)
    syscall.Setsid()
    os.Chdir("/")

    f, _ := os.Open("/dev/null")
    devnull := f.Fd()

    syscall.Dup2(int(devnull), int(os.Stdin.Fd()))
    syscall.Dup2(int(devnull), int(os.Stdout.Fd()))
    syscall.Dup2(int(devnull), int(os.Stderr.Fd()))
}

func main() {
```

```
println(os.Getpid())

daemon()

for {
    time.Sleep(time.Second * 1)
}
}
```

第 18 章 time

Go time Format layout 居然没有 ISO 格式，不知道怎么想的。

18.1 Time

因为 layout 的缘故，那个 Parse 函数对我们基本没啥用处，只能通过 Date、Now 或者 regexp 来完成对象创建。

```
import (
    "fmt"
    "time"
)

func main() {
    loc, _ := time.LoadLocation("Local")
    t := time.Date(2012, 6, 9, 0, 8, 32, 0, loc)
    fmt.Println(t)
}
```

输出:

```
2012-06-09 00:08:32 +0800 CST
```

注意 "Local" 大小写，否则导致获取本地时区错误。Time.Zone 方法可获取时区及时间差。另提供了相关方法，可以简单在 UTC 和本地时区间转换，还可以用 In 方法转换为任意时区时间。

```
loc, _ := time.LoadLocation("Local")
lt := time.Date(2012, 6, 9, 0, 8, 32, 0, loc)

ut := lt.UTC()
lt2 := ut.Local()

fmt.Println(lt)
fmt.Println(ut)
fmt.Println(lt2)
```

输出:

```
2012-06-09 00:08:32 +0800 CST
2012-06-08 16:08:32 +0000 UTC
2012-06-09 00:08:32 +0800 CST
```

身在北京，要早 8 小时迎接 2012-06-09 这天。

除了使用 Year、Month、Day、Hour、Minute、Second、Date、Clock 这些方法获取相关字段外，我们常用的做法是将其转换为 Unix Timestamp。

```
loc, _ := time.LoadLocation("Local")
t := time.Date(2012, 6, 9, 0, 8, 32, 0, loc)

utSecond := t.Unix()
```



```

utNanoSecond := t.UnixNano()
t2 := time.Unix(utSencond, 0)

fmt.Println(utSencond)
fmt.Println(utNanoSecond)
fmt.Println(t2)

```

输出:

```

1339171712
1339171712000000000
2012-06-09 00:08:32 +0800 CST

```

Unix 返回 UTC 时间，在 Python 中，可以用 `datetime.fromtimestamp` 或 `time.localtime` 转换为本地时间。

`Sub` 用于计算时间差，`Add` 和 `AddDate` 则是调整时间 (支持负数)。至于 `Before`、`After`、`Equal` 自然是比较两个时间的先后或者相等了。

```

loc, _ := time.LoadLocation("Local")
t1 := time.Date(2012, 6, 9, 0, 8, 32, 0, loc)
t2 := time.Date(2012, 6, 9, 0, 9, 32, 0, loc)

```

```

d := t2.Sub(t1)
fmt.Println(d)

fmt.Println(t1.Add(d))
fmt.Println(t2.AddDate(-1, 0, 0))

fmt.Println(t1.Before(t2))
fmt.Println(t2.After(t1))
fmt.Println(t1.Add(d).Equal(t2))

```

输出:

```

1m0s
2012-06-09 00:09:32 +0800 CST
2011-06-09 00:09:32 +0800 CST
true
true
true

```

18.2 Duration

`Duration` 是一个 64 位整数，用以记录一段时长，单位是纳秒。

```

t := time.Now()
fmt.Println(t)

var d time.Duration = time.Hour * 1 + time.Second * 10
t2 := t.Add(d)
fmt.Println(t2)

```

输出:

```

2012-06-09 00:54:23.989535 +0800 CST

```

另提供了相关方法，用不同的计量单位来表示 `Duration`。

```
var d time.Duration = time.Hour * 1 + time.Second * 10

fmt.Println(d.Hours())
fmt.Println(d.Seconds())
```

输出:

```
1.0027777777777778
3610
```

可以用更自然一点的方法来表达: 时 `h`、分 `m`、秒 `s`、毫秒 `ms`、微秒 `us`、纳秒 `ns`。

```
d, _ := time.ParseDuration("1h2m3s4ms5us6ns")

fmt.Println(d)
fmt.Println(d.Nanoseconds())
```

输出:

```
1h2m3.004005006s
3723004005006
```

要知道从某个时候到现在共过去多少时间，不妨试试 `Since`。

```
t1 := time.Now()
time.Sleep(time.Second * 2)

fmt.Println(time.Since(t1))
```

输出:

```
2.001021s
```

18.3 Timer

`Timer` 和 `Ticker` 使用一个 `channel` 来触发计时器事件。

```
t := time.NewTimer(time.Second * 1)
fmt.Println(<-t.C)
```

`Timer` 事件仅被触发一次，在触发前可以调用 `Stop` 方法取消事件。或者用 `AfterFunc` 替代 `NewTimer` 创建计时器，在事件触发时执行特定函数。`Ticker` 则一直运作，直到 `Stop` 被调用。

其实最常用是 `After` 和 `Tick` 这两个工厂函数，它们创建计时器，并直接返回 `Channel`。

```
a := time.After(time.Second * 10)
t := time.Tick(time.Second * 1)

for {
    select {
        case <-a:
```

```
        fmt.Println("timeout")
        os.Exit(1)
    case v, _ := <-t:
        fmt.Println(v)
    }
}
```

输出:

```
2012-06-09 12:40:39.306083 +0800 CST
2012-06-09 12:40:40.306652 +0800 CST
2012-06-09 12:40:41.306612 +0800 CST
2012-06-09 12:40:42.30664 +0800 CST
2012-06-09 12:40:43.306576 +0800 CST
2012-06-09 12:40:44.306556 +0800 CST
2012-06-09 12:40:45.307022 +0800 CST
2012-06-09 12:40:46.30666 +0800 CST
2012-06-09 12:40:47.306417 +0800 CST
timeout
```

Tick 才是我们习惯的计时器类型。注意每次调用 `After` 和 `Tick` 都会创建新的对象和 `Channel`，如果时间参数为 `0`，则直接返回 `nil`。

第 19 章 sync

虽说并发和同步是一对搭档，但强烈建议用 Channel，尽可能避免使用 Lock。

19.1 Locker

下面的例子中，不同的 goroutine 交错运行。

```
import (
    "fmt"
    "time"
    "strconv"
)

func main() {
    f := func(name string) {
        for i := 0; i < 3; i++ {
            fmt.Printf("[%s] %d\n", name, i)
        }
    }

    for i := 0; i < 2; i++ {
        go f("go" + strconv.Itoa(i))
    }

    time.Sleep(time.Second * 3)
}
```

输出:

```
[go0] 0
[go1] 0
[go0] 1
[go1] 1
[go0] 2
[go1] 2
```

借助于 sync.Mutex 这个 Locker，我们可以简单地实现排队。

```
import (
    "fmt"
    "time"
    "strconv"
    "sync"
)

func main() {

    m := new(sync.Mutex)

    f := func(name string) {
        m.Lock()
```

```

    defer m.Unlock()

    for i := 0; i < 3; i++ {
        fmt.Printf("[%s] %d\n", name, i)
    }
}

for i := 0; i < 2; i++ {
    go f("go" + strconv.Itoa(i))
}

time.Sleep(time.Second * 3)
}

```

输出:

```

[go0] 0
[go0] 1
[go0] 2
[go1] 0
[go1] 1
[go1] 2

```

注意：不支持递归锁。因为多个 **goroutine** 可能运行在同一线程，因此基于线程实现的递归锁是无法使用的。

另一个 **Locker** 实现是 **RWMutex**，通常称为读写锁。当写操作获得锁时，所有读操作锁被阻塞。但所有读操作锁之间不会阻塞互斥，完全是并发行为，也就是说读锁不过是检查写锁状态而已。同样，想获得写锁的前提是所有读锁被释放。

```

import (
    "fmt"
    "time"
    "sync"
)

func main() {
    m := new(sync.RWMutex)

    r := func(x int) {
        fmt.Printf("[%d] RLock...\n", x)

        // 等待写锁释放。
        m.RLock()
        defer m.RUnlock()

        for n := 0; n < 2; n++ {
            fmt.Printf("[%d] %d\n", x, n)
            time.Sleep(time.Second * 1)
        }
    }

    // 写锁。
    m.Lock()
}

```

```

// 启动多个读 goroutine。
for i := 0; i < 3; i++ {
    go r(i)
}

time.Sleep(time.Second * 1)

// 释放写锁，使得多个读锁可以进行。
fmt.Println("Unlock...")
m.Unlock()

// 再次请求写锁，必须等到所有读锁释放。
m.Lock()
fmt.Println("Lock...")
}

```

输出：

```

[0] RLock...
[1] RLock...
[2] RLock...
Unlock...
[0] 0
[1] 0
[2] 0
[0] 1
[1] 1
[2] 1
Lock...

```

19.2 Cond

Cond 在 Locker 的基础上增加了一种 "通知" 机制。其内部通过一个计数器和信号量来实现通知和广播的效果。

- 当调用 Wait 时，内部计数器增加，然后阻塞，请求系统信号量。
- 当调用 Signal 时，计数器 -1，释放信号量，使某个 Wait goroutine 解除阻塞。
- 当调用 Broadcast 时，释放和计数器等量的信号量，使得所有 Wait goroutine 解除阻塞。

那为什么还需要外部传入一个 Locker 呢？同时用 cond.L 对 Wait 和 Signal/Broadcast 进行保护，可以确保：

- 在发送信号的同时，不会有新的 goroutine 进入 Wait。
- 在 Wait 逻辑未完成前，不会有新的事件发生。

需要注意的是，在调用 Signal、Broadcast 前，应该确保目标进入 Wait 阻塞状态。

对 `Wait` 使用 `L.Lock` 是必须的 (该函数内部调用 `L.Lock`, 不保护会导致出错)。 `Wait` 内部在请求信号量进入阻塞前, 会释放保护锁, 使得其他代码可以获得保护锁 (比如用来做事件通知操作)。在获得信号量后, 会自动调用 `L.Lock` 再次获取保护锁。

```
import (
    "fmt"
    "time"
    "sync"
)

func main() {
    locker := new(sync.Mutex)
    cod := sync.NewCond(locker)

    for i := 0; i < 2; i++ {
        go func(x int) {
            cod.L.Lock()
            cod.Wait()
            cod.L.Unlock()

            for n := 0; n < 3; n++ {
                fmt.Printf("[%d] %d...\n", x, n)
            }
        }(i)
    }

    // 等待全部进入 Wait 状态
    time.Sleep(time.Second * 1)

    cod.L.Lock()
    cod.Broadcast()
    cod.L.Unlock()

    time.Sleep(time.Second * 5)
}
```

输出:

```
[0] 0...
[1] 0...
[1] 1...
[0] 1...
[1] 2...
[0] 2...
```

我们可以调整 `Wait` 的 `Lock` 保护范围, 使得接收到广播的 `goroutine` 顺序执行。

```
func main() {
    locker := new(sync.Mutex)
    cod := sync.NewCond(locker)

    for i := 0; i < 2; i++ {
        go func(x int) {
            cod.L.Lock()
```

```

        cod.Wait()
        defer cod.L.Unlock()    // !!!!

        for n := 0; n < 3; n++ {
            fmt.Printf("[%d] %d...\n", x, n)
        }
    }(i)
}

time.Sleep(time.Second * 1)

cod.L.Lock()
cod.Broadcast()
cod.L.Unlock()

time.Sleep(time.Second * 5)
}

```

输出:

```

[0] 0...
[0] 1...
[0] 2...
[1] 0...
[1] 1...
[1] 2...

```

上面的例子中，尽管对 **Broadcast** 的保护不是必须的，但依然建议这么做。老实说，这个 **Cond** 用起来很别扭，远没有 **Python** 中的库好用、自然。完全可以把这个外部 **Lock** 交给开发人员自行处理，反正 **Cond** 内部对计数器已经做了同步保护。

19.3 Once

Once.Do 可以确保目标仅会被执行一次。用来做并发环境初始化挺好的。

```

import (
    "fmt"
    "time"
    "sync"
)

func main() {
    once := new(sync.Once)

    for i := 0; i < 3; i++ {
        go func(x int) {
            once.Do(func() {
                fmt.Printf("once %d\n", x)
            })

            fmt.Printf("%d ... \n", x)
        }(i)
    }
}

```



```
    time.Sleep(time.Second * 3)
}
```

输出:

```
once 0
0 ...
1 ...
2 ...
```

19.4 WaitGroup

Go 进程并不会等待所有 `goroutine` 退出，因此要实现一个完整的并发逻辑，必须让主进程等待。通常的做法是用一个 `channel` 等待结束通知，但多数时候，我们都无法确定哪个 `goroutine` 是最后完成的。只好用丑陋的 `time.Sleep`。

现在有了 `WaitGroup`，这个问题就比较好处理了。

```
import (
    "fmt"
    "sync"
    "math/rand"
    "time"
)

func main() {
    rand.Seed(time.Now().UnixNano())

    wg := sync.WaitGroup{}

    for i := 0; i < 3; i++ {
        wg.Add(1)

        go func(x, n int) {
            for y := 0; y < n; y++ {
                fmt.Printf("[%d]: %d\n", x, y)
            }

            wg.Done()
        }(i, rand.Intn(5))
    }

    wg.Wait()
}
```

输出:

```
[0]: 0
[1]: 0
[2]: 0
[0]: 1
[2]: 1
[2]: 2
```

19.5 atomic

在并行架构下，哪怕是操作一个简单的整数，都有可能带来问题。因为不同 CPU Core 都有自己的 Cache，Cache 内容未必和主内存相同。所以，我们需要一种同步方式刷新内存数据到 CPU 缓存。当然，不能用 sync/Locker 来同步多个 CPU Core，代价太大了。

C、C# 使用 volatile 关键字来确保总是获取最新值，而 Go 则提供了一个 sync/atomic 包。

第 20 章 os

系统编程自然少不了和操作系统打交道。

20.1 System

相关函数使用比较简单，仅挑几个 "异类" 说明一下。

- **MkdirAll**: 创建多级子目录。
- **RemoveAll**: 删除多级子目录。

检查文件或目录是否存在，与我们以往先判断后操作相反。直接进行操作，然后根据错误对象，来判断原因。

- **IsExist**: 根据返回错误对象，判断是否因为 "已存在" 而导致错误发生。
- **IsNotExist**: 根据返回错误对象，判断是否因为目标 "不存在" 而导致错误发生。
- **IsPermission**: 根据返回对象，判断是否因为权限不够而导致错误发生。

```
func main() {
    if err := os.Mkdir("a", 0755); os.IsExist(err) {
        fmt.Println("Directory a exists! Mkdir Error!")
    }

    if file, err := os.Open("./a/test.txt"); os.IsNotExist(err) {
        fmt.Println("File not exists! Can't Open ...")
    } else if os.IsPermission(err) {
        fmt.Println("Permission Denied!")
    } else {
        file.Close()
    }
}
```

Stat/Lstat 用于获取文件信息，但 **Lstat** 只读取符号链接文件自身。

```
import (
    "os"
    "time"
)

func main() {
    name := "./a.txt"
    os.Chmod(name, 0600)

    info, _ := os.Stat(name)
    os.Chtimes(name, time.Now(), info.ModTime())
}
```

在操作链接文件时，需要注意符号链接。

```
func main() {
    os.Link("./a.txt", "./b.txt")

    sa, _ := os.Stat("./a.txt")
    sb, _ := os.Stat("./b.txt")
    fmt.Println(os.SameFile(sa, sb))

    os.Symlink("./a.txt", "./c.txt")
    fmt.Println(os.Readlink("./c.txt"))
}
```

`os.Exit` 会立即终止进程，不会调用 `defer` 函数。

```
package main

import (
    "os"
)

func main() {
    defer println("exit...") // 这个不会被调用...
    os.Exit(-1)
}
```

20.2 Environ

`Environ` 返回全部的环境变量 (`key=value`)，`Getenv` 获得单个变量值。

```
package main

import (
    "fmt"
    "os"
)

func main() {
    envs := os.Environ()
    for _, s := range envs {
        fmt.Println(s)
    }

    fmt.Printf("$HOME = %s\n", os.Getenv("HOME"))
}
```

输出:

```
HOME=/Users/yuhen
GOROOT=/usr/local/go
GOPATH=/usr/local/go.lib:/Users/yuhen/Documents/Projects/go:/Users/yuhen/
... ..
$HOME = /Users/yuhen
```

还有两个类似模板的简便函数。

```
fmt.Println(os.Expand("$HOME; $GOROOT", func(s string) string {
    return s + " = " + os.Getenv(s)
})))
```

```
fmt.Println(os.ExpandEnv("HOME = $HOME; GOROOT = $GOROOT"))
```

输出:

```
HOME = /Users/yuhen; GOROOT = /usr/local/go
```

```
HOME = /Users/yuhen; GOROOT = /usr/local/go
```

`ExpandEnv` 用来展开环境变量更方便，但 `Expand` 完全可以作为一个轻便的字符串模板引擎。

20.3 Process

使用 `Process` 可以创建进程以执行其他程序，不过我们常用的是其封装版本 `os/exec.Cmd`。

```
package main

import (
    "fmt"
    "log"
    "os/exec"
    "io/ioutil"
)

func logErr(err interface{}) {
    if err != nil {
        log.Fatalln(err)
    }
}

func main() {
    cmd := exec.Command("ls", "-lh", "/usr/local/go/bin")
    stdout, _ := cmd.StdoutPipe()

    logErr(cmd.Start())

    bs, _ := ioutil.ReadAll(stdout)
    fmt.Println(string(bs))

    logErr(cmd.Wait())
}
```

使用方法很简单，`Command` 创建 `Cmd` 对象，然后用 `Start` 方法启动，用 `Wait` 等待进程结束。在启动前，我们可以挂接 `stdin`、`stdout`、`stderr` 等输入输出管道。

注意：在 `*nix` 体系下，主进程需要获取子进程的退出状态，否则会导致僵尸进程，除非主进程先略屁，由 `init` 完成状态检查工作。

```
func main() {
    cmd := exec.Command("ls", "-lh", "/usr/local/go/bin")
    logErr(cmd.Start())

    fmt.Println(cmd.Process.Pid)
    time.Sleep(time.Minute)
}
```

输出:

2095

执行上面的代码后，另启动一个终端，你会找到一个僵尸进程。

```
$ ps aux | grep 2095 | grep -v grep
yuhen          2095    0.0  0.0      0      0 s000  Z+   8:35下午   0:00.00 (ls)
```

加上 **Wait**，这个子进程会及时释放掉遗留的状态信息，彻底消散。

另有 **Run** 方法，包装了 **Start + Wait** 这个过程。而 **Output** 方法则会调用 **Run**，然后返回 **stdout** 数据。用来改造前面的例子，会使代码更加简洁。**CombinedOutput** 和 **Output** 的区别是同时返回 **stdout**、**stderr** 信息。

```
func main() {
    bs, err := exec.Command("ls", "-lh", "/usr/local/go/bin").Output()
    logErr(err)

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

透过 **Cmd.Process** 我们可以给子进程发送信号，获取 **PID**。而由 **Wait** 提取的 **ProcessStat** 则包括了退出信息等。

```
package main

import (
    "fmt"
    "log"
    "os/exec"
)

func logErr(err interface{}) {
    if err != nil {
        log.Fatalln(err)
    }
}

func main() {
    cmd := exec.Command("ls", "-lh", "/usr/local/go")
    logErr(cmd.Run())

    fmt.Println(cmd.Path)
    fmt.Println(cmd.ProcessState.Exited())
}
```

```

    fmt.Println(cmd.ProcessState.Success())
    fmt.Println(cmd.ProcessState.SystemTime())
}

```

输出:

```

/bin/ls
true
true
2.471ms

```

Process 有个特殊的用途，就是直接通过 **FindProcess** 挂到某个已经运行的程序上。如下面的例子，我们先用 **exec.Cmd** 执行 **ps** 命令获取 **top** 进程 **pid**，然后用 **Process** 发送终止信号给它。

```

package main

import (
    "log"
    "os"
    "os/exec"
    "strings"
    "strconv"
)

func main() {
    cmd := exec.Command("sh", "-c", "ps aux | grep top | grep -v grep")

    bs, err := cmd.Output()
    if err != nil {
        log.Fatalln(err)
    }

    ss := strings.Fields(string(bs))
    pid, _ := strconv.Atoi(ss[1])

    proc, _ := os.FindProcess(pid)
    proc.Kill()
    proc.Wait()
}

```

20.4 Signal

信号处理方法非常简单：创建 **channel**，接收 **os.signal** 数据，然后作出相应的动作即可。

```

package main

import (
    "fmt"
    "os"
    "os/signal"
)

func main() {

```

```

    fmt.Println(os.Getpid())

    sig := make(chan os.Signal)
    signal.Notify(sig)

    for s := range sig {
        fmt.Println(s)
    }
}

```

输出:

```
2615
```

我们另起一个终端，看看信号测试效果。

```

$ kill -s INT 2615
$ kill -s TERM 2615
$ kill -s USR1 2615
$ kill -s USR2 2615
$ kill -s KILL 2615

```

输出:

```

2615
^Cinterrupt
interrupt
terminated
user defined signal 1
user defined signal 2
Killed: 9

```

如果仅捕获特定的信号，可以将其作为参数传递给 **Notify** 方法。比如下面的例子中，通过忽略 **Interrupt** 信号，避免 **Ctrl + C** 终端。在接收到退出信号时，可以使用自定义退出逻辑。

```

var (
    SigTerm = syscall.Signal(15)
)

func main() {
    fmt.Println(os.Getpid())

    sig := make(chan os.Signal)
    signal.Notify(sig, os.Interrupt, SigTerm)

    for {
        switch <-sig {
        case os.Interrupt:
            println("Interrupt")
        case SigTerm:
            println("Terminated")
            os.Exit(0)
        }
    }
}

```


可以用 `signal` 代替 `channel` 阻塞 `main` 函数退出。

```
func waitExit() {
    sigTerm := syscall.Signal(15)
    sig := make(chan os.Signal)
    signal.Notify(sig, os.Interrupt, sigTerm)

    for {
        switch <-sig {
        case os.Interrupt, sigTerm:
            return          // 或 os.Exit(0)
        }
    }
}

func main() {
    ...
    waitExit()
}
```

20.5 User

在 `*nix` 下编程，免不了要受帐号权限设置限制。

`Current` 返回当前帐号，`Lookup` 可按用户名或 `uid` 进行查找。

```
import (
    "fmt"
    "os/user"
)

func main() {
    u, _ := user.Current()
    fmt.Printf("#v\n", u)
}
```

输出:

```
&user.User{Uid:"501", Gid:"20", Username:"yuhen", Name:"Q.yuhen", HomeDir:"/Users/yuhen"}
```

第三部分 扩展库

.....

mgo – Rich MongoDB Driver

MongoDB 可以适应大部分 RDBMS 数据库场景，且拥有高效、轻便等诸多特点。

基本操作:

```
package main

import (
    "fmt"
    "labix.org/v2/mgo"
    "labix.org/v2/mgo/bson"
    "runtime/debug"
    "log"
)

func logError(err interface{}) {
    if err != nil {
        debug.PrintStack()
        log.Fatalln(err)
    }
}

func insert(coll *mgo.Collection) {

    users := []interface{}{
        bson.M{"name": "user1", "age": 18},
        bson.M{"name": "user2", "age": 19},
    }

    err := coll.Insert(users...) // 注意变参展开，否则就成了一个文档了。
    logError(err)
}

func update(coll *mgo.Collection) {
    selector := bson.M{"age": 18}
    change := bson.M{"$set": bson.M{"age": 100}}

    err := coll.Update(selector, change)
    logError(err)
}

func remove(coll *mgo.Collection) {
    selector := bson.M{"age": 19}
    err := coll.Remove(selector)
    logError(err)
}

func query(coll *mgo.Collection) {
    filter := bson.M{"age": bson.M{"$gte": 18}}
    selector := bson.M{"name": 1, "age": 1}
```

```

    iter := coll.Find(filter).Select(selector).Iter()
    for {
        u := bson.M{}

        // 为嘛用指针, 因为 interface{} 是 value-copy。
        if !iter.Next(&u) {
            break
        }

        fmt.Println(u)
    }
}

func main() {
    session, err := mgo.Dial("localhost")
    logError(err)
    defer session.Close()

    coll := session.DB("test").C("users")
    logError(coll.DropCollection())

    insert(coll)
    update(coll)
    remove(coll)
    query(coll)
}

```

Session

Dial 连接数据库，并创建用于后续操作的 Session 对象。如果找不到目标数据服务器，会在一段时间后引发 Timeout 错误。不过我们可以用 DialWithTimeout 自定义超时时间。

Clone 用于复制一个 Session，但须注意，复制品和原件共享底层的 Socket 连接，也就是说对服务器而言它们只是同一个 Connection。Close 复制品对原件没有影响。

```

session, err := mgo.DialWithTimeout("localhost", time.Second * 5)
logError(err)
defer session.Close()

s2 := session.Clone()
fmt.Println(s2.BuildInfo())
s2.Close()

fmt.Println(session.DatabaseNames())

```

如果允许数据丢失，性能优先，那么可以考虑 Setsafe(nil)，也就是不做任何 getLastError 操作。

通过 SetMode 我们可以调整一致性模型，这会影响 ReplicSet 结构下的数据的读写效率。

- **Strong**: 默认模式。使用唯一连接在 **master** 服务器上进行读写，可确保数据完整、有续且总是最新的。适用于数据安全性优先，而非性能。
- **Monotonic**: 不能保证数据是最新的，但确保连续查询操作使用相同的连接会话。对于查询操作，该模式会尝试连接某个可用的 **slave** 服务器。一旦需要修改数据 (**insert/update**) 时，将会切换到 **master**，从而确保查询到刚刚更新的数据。
- **Eventual**: 连接任何可用的 **slave** 服务器，不确保连续查询操作使用同一连接会话。也就是说无法保证数据连续性，因为不同的 **slave** 服务器同步可能不一致。更新时同样切换到 **master**，但使用独立连接，且不保证写顺序。因此更新的数据可能不会影响原读操作会话。

Eventual 速度最快，且耗费资源最少，但对于读写操作不能提供有效保证。另外可以用 **SetMode** 的 **refresh** 参数让写操作完成后的 **session** 恢复到最初的状态，比如重新连接 **slave**。

Database

使用很简单，**CollectionNames** 返回当前数据库中所有已存数据集，**C** 返回或创建某个特定名称的集合。

和 **Session** 一样，**DB** 提供了 **Run** 方法，比如下面例子中我们创建 **Capped Collection**。

```
func main() {
    session, err := mgo.DialWithTimeout("localhost", time.Second * 5)
    logError(err)
    defer session.Close()

    db := session.DB("test")
    logError(db.C("mycap").DropCollection())

    result := bson.M{}
    err = db.Run(bson.D{{"create", "mycap"}, {"capped", true}, {"size", 100}}, &result)
    logError(err)

    fmt.Println(result)
}
```

bson 包提供了 **M** 和 **D** 两种数据结构。考虑到 **MongoDB** 将第一个 **Doc Key** 当作命令执行，故 **M** 这种 **map** 无序类型时不适合的，而该用 **D slice**。

```
type M map[string]interface{}

type DocElem struct {
    Name string
    Value interface{}
}

type D []DocElem
```

Collection

Query

Capped Collection Tailable 是 MongoDB 一个很重要的功能。

需要注意的几点:

- 如果 capped collection 为空, 那么 `iter.Next() == false`、`Err() == nil`, 只能重新创建 `iter`, 直到 capped collection 中有文档保存。
- 只有 `iter.Next` 曾成功读取过文档, 才会在没有新文档出现时引发 `Timeout`, 此时无需重新构建 `iter` 对象。
- 当 capped collection cross overwrite 时, `Next` 返回 `false`, 且 `Err()` 引发错误, 此时需要重新 `Find(>lastId)`。

```
package main

import (
    "fmt"
    "labix.org/v2/mgo"
    "labix.org/v2/mgo/bson"
    "time"
)

func main() {
    session, _ := mgo.Dial("localhost")
    defer session.Close()

    collection := session.DB("test").C("data")

    for {
        iter := collection.Find(nil).Sort("$natural").Tail(5 * time.Second)

        for {
            result := bson.M{}

            // 如果没有新的文档, 返回 false。
            for iter.Next(&result) {
                fmt.Println(result)
            }

            // 检查错误。
            if err := iter.Err(); err != nil {
                panic(err)
            }

            // iter.Next 成功读取过文档, 当没有新文档时引发 Timeout。
            if iter.Timeout() {
                println("timeout")
                continue
            }
        }
    }
}
```

```
    }

    // capped collection 为空, iter.Next 自然从未成功读取过文档。
    // 不会引发 Timeout, 且 Err = nil。
    // 继续循环, 重新构建 iter, 期望有文档进入。
    println("no document")
    time.Sleep(5 * time.Second)
    break
}
}
```

DBRef

GridFS

godis – Redis Client

越来越离不开 Redis 了，期待 Cluster 早点推出。

snappy – Compress/Decompress Library

zlib 压缩性能实在差了些，对于海量数据处理系统，我们需要在压缩比和性能间找到平衡。

```
package main

import (
    "bytes"
    "code.google.com/p/snappy-go/snappy"
    "fmt"
    "strings"
)

func main() {
    src := []byte(strings.Repeat("Hello, World!", 10))

    dst := make([]byte, snappy.MaxEncodedLen(len(src)))
    dst, _ = snappy.Encode(dst, src)

    n, _ := snappy.DecodedLen(dst)
    src2 := make([]byte, n)
    src2, _ = snappy.Decode(src2, dst)

    fmt.Printf("%d, %v\n", len(src), bytes.Equal(src, src2))
    fmt.Printf("%d, %v\n", len(dst), dst)
}
```

输出:

```
130, true
22, [130 1 48 72 101 108 108 111 44 32 87 111 114 108 100 33 254 13 0 210 13 0]
```

注意 dst slice，创建指定 len 而不仅是 cap 相符的字节切片。

snappy/encode.go

```
func Encode(dst, src []byte) ([]byte, error) {
    if n := MaxEncodedLen(len(src)); len(dst) < n {
        dst = make([]byte, n)
    }

    ...
}
```

附录