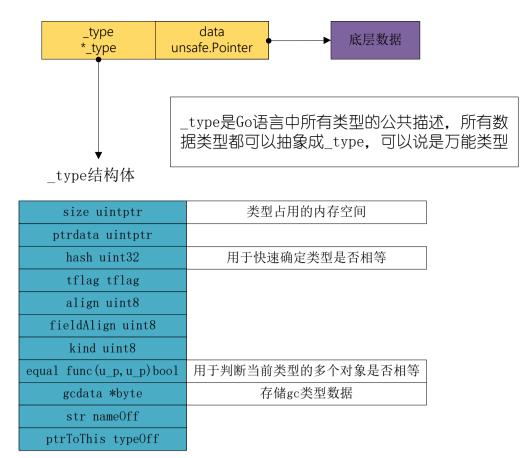
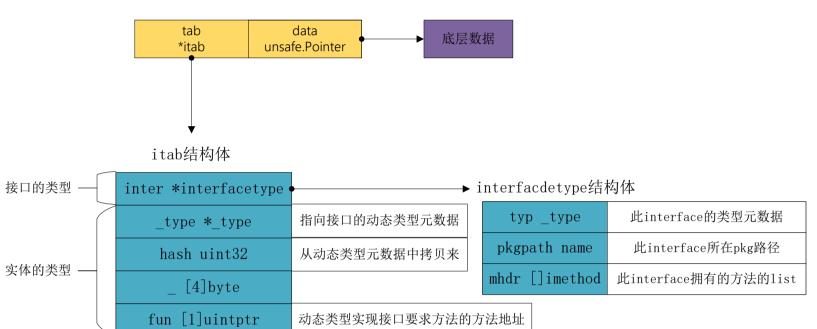
## 接口和反射底层原理

空接口底层-runtime.eface结构体

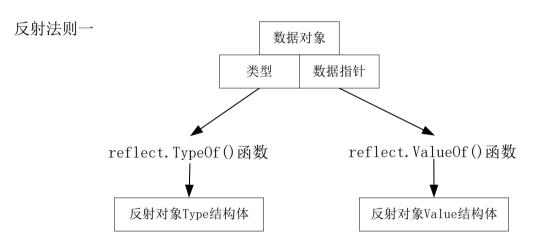


#### 非空接口底层-runtime.iface结构体

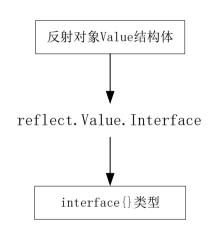


#### 反射的作用

可以让我们在程序运行时(runtime)访问、检测和修改对象本身状态或行为的一种能力常用于处理变量,如序列化、反序列化、ORM等



# 反射法则二



## 反射法则三

反射对象. Canset()=true时才可修改它的值

条件1、v:=reflect.ValueOf(&x), 即需要传递指针 条件2、v本身不可修改, v.Elem()可修改

### 反射原理图

