GoLang

1. **GoLang与Java的异同**
2. **相同点**

跨平台语言

1. **不同点**

Go是面向函数编程的语言，Java是面向对象的语言

Go具有更高的效率

https://www.jianshu.com/p/759794ad93b5

1. **数据类型**
2. **布尔类型 bool**

**true 或者 false**

1. **数字类型**

有符号整数

int8（-128 -> 127）

int16（-32768 -> 32767）

int32（-2,147,483,648 -> 2,147,483,647）

int64（-9,223,372,036,854,775,808 -> 9,223,372,036,854,775,807）

int( 32 位操作系统上64 位,64 位操作系统64 位)

无符号整数

uint8（0 -> 255）

uint16（0 -> 65,535）

uint32（0 -> 4,294,967,295）

uint64（0 -> 18,446,744,073,709,551,615）

uint ( 32 位操作系统上64 位,64 位操作系统64 位)

浮点型（没有double）

float32（+- 1e-45 -> +- 3.4 \* 1e38）

float64（+- 5 1e-324 -> 107 1e308）

无float类型

复数

Go 拥有以下复数类型：

complex64 (32 位实数和虚数)

complex128 (64 位实数和虚数)

复数使用 re+imI 来表示，其中 re 代表实数部分， im 代表虚数部分，I 代表根号负 1

var c1 complex64 = 5 + 10i

1. **字符串String**
2. **其它**

浮点类型的值有float32和float64(没有 float 类型)

byte就是unit8的别名

rune就是int32的别名

int和uint取决于操作系统（32位机器上就是32字节，64位机器上就是64字节）

uint是32字节或者64字节

int和uint是一样的大小

为了避免可移植性问题，除了byte（它是uint8的别名）和rune（它是int32的别名）之外，所有数字类型都是不同的。 在表达式或赋值中混合使用不同的数字类型时，需要转换。例如，int32和int不是相同的类型，即使它们可能在特定架构上具有相同的大小。

1. **变量的定义****及使用**
2. **定义**

var i:=1

var I int=1

1. **使用**
2. **常量的定义及使用**
3. **定义**

const X=1

const X int=1

1. **使用**

不能用取址符“&”取址