



Punteros

Golang

- # Definicion

- Es una variable que apunta a la dirección en memoria de otra variable. Un asterisco en un tipo de dato, indica que puede apuntar a otra variable del mismo tipo.

Variable
normal

```
var a int = 100
```

Puntero

```
var p *int = &a
```

Direccion

Valor

0x0000

0x0001

0x0002

0x0003

0x0004

0x0005

0x0006

0x0007

100

0x0001

Apunta a

• Operaciones

Referenciar

&



Determina la dirección de la variable en memoria (operador direccion).

Des
referenciar

*



Provee el valor al que referencia la dirección (operador asterisco).

• Ejemplo

gov1 := "John F. Kennedy"

gov2 := "Richard Nixon"

var president *string



Puntero

president = &gov1

0xc42000e280

president = &gov2



fmt.Println(*president)

• Conclusiones I

- Por defecto en golang se pasan las variables por valor.
- Los punteros guardan direcciones de memoria.
- Un puntero puede ser desreferenciado para acceder o modificar el valor al que apunta.
- Los tipo puntero, se declaran con un * precedente: ***int**

• Conclusiones II

- Se utilizan para cambiar (**Mutar**) valores a través de funciones y métodos.
- Son más útiles con estructuras y arrays.
- Maps y slices trabajan como punteros.
- Evitar el sobre uso.