Les bases

Clean architecture Go

Untitled.png

Le playground

https://play.golang.org/

Bonjour monde

```
package main

import "fmt"

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

Les types

Langage fortement typé, avec possibilités de faire de l'inférence.

On peut déclarer une variable avec un type de plusieurs façons.

Les types basiques

```
bool            // true / false
```

```
string           // "Hello", "Goodbye"

int  int8  int16  int32  int64
uint uint8 uint16 uint32 uint64 uintptr
□□□□ // 10, 20, 42255

byte             // 01001110 ==> stockage sur un octet (alias de uint8)

rune             // alias de int32

float32 float64  // 3.14 ==> équivalent à float et double
```

Déclaration d'une variable

```
var number int = 20
var age int          // = 0

var firstname string = "Nou"
var lastname string  // = ""
```

Déclaration par inférence

```
number := 10

firstname := "Nono"
```

> On peut aussi utiliser les décalages de bits ! (>> , <<).
> Non ça n'est pas un smiley

Cast

```
var n int = 42
f := float64(n) + .42
fmt.Printf("float=%f\n", f)
```

Revision #3
Created 2022-05-09 18:59:53 UTC by Noé Larrieu-Lacoste
Updated 2022-06-15 16:20:40 UTC by Noé Larrieu-Lacoste