

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)
```