

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)
```