



链滴

Golang 小记 -- 变量

作者: [DASHU](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1364704335644>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<p>上周关注了一下Go语言。 </p>

<p>感觉Go语言还是挺好的。 </p>

<p>把一些小知识mark一下。 </p>

<p> </p>

<p>Go中定义变量: </p>

```
<pre>// 一般定义
```

```
var a int
```

```
a = 1
```

```
fmt.Println(a)</pre>
```

<p>var关键字 变量名 变量类型。这里要注意，Go中定义变量类型要写在变量名后面。 </p>

<p>fmt.Println();就是输出内容。 </p>

<p>快速定义标量: </p>

```
<pre>// 快速定义
```

```
b := 2
```

```
fmt.Println(b)</pre>
```

<p>上面 b:= 2。就是快速定义变量了。Go语言会根据所赋的值类指定b的类型。这种快速定义方式实很方便。 </p>

<p>同时定义多个变量: </p>

```
<pre>// 定义多个变量
```

```
c, str2 := 3, &quot;你好&quot;
```

```
fmt.Println(c)
```

```
fmt.Println(str2)</pre>
```

<p>这里同时定义了int的3和字符串的“你好”。 </p>

<p>定义数组: </p>

```
<pre>// 数组
```

```
var is [2]int
```

```
is[0] = 1
```

```
is[1] = 2
```

```
fmt.Println(is)</pre>
```

<p>可以看得出。Go中定义数组也是倒过来的。。。数组长度是不可变的。数组是值的传递。 </p>

<p>当然也可以用简单的方式定义数组: </p>

```
<pre>// 数组简单定义
```

```
strs := [3]string{&quot;abc&quot;, &quot;bcd&quot;, &quot;cde&quot;}
```

```
fmt.Println(strs)</pre>
```

<p>数组切片: </p>

```
<pre>// 数组切片
```

```
sl1 := []string{str, str2}
```

```
sl1[0] = &quot;哈哈&quot;
```

```
fmt.Println(sl1)</pre>
```

<p>map: </p>

```
<pre>// map
```

```
map1 := make(map[int] string)
```

```
map1[1] = &quot;你好吗&quot;
```

```
map1[2] = &quot;我很好&quot;
```

```
fmt.Println(map1[1])</pre>
```

<p> </p>