

Spis treści

Przedmowa (9)

- o Pochodzenie języka Go (10)
- o Projekt Go (11)
- o Struktura książki (13)
- o Gdzie można znaleźć więcej informacji (14)
- o Podziękowania (15)

Rozdział 1. Przewodnik (17)

- o 1.1. Witaj, świecie (17)
- o 1.2. Argumenty wiersza poleceń (19)
- o 1.3. Wyszukiwanie zduplikowanych linii (23)
- o 1.4. Animowane GIF-y (28)
- o 1.5. Pobieranie zawartości adresu URL (30)
- o 1.6. Pobieranie zawartości kilku adresów URL równolegle (32)
- o 1.7. Serwer WWW (33)
- o 1.8. Kilka pominiętych kwestii (37)

Rozdział 2. Struktura programu (41)

- o 2.1. Nazwy (41)
- o 2.2. Deklaracje (42)
- o 2.3. Zmienne (43)
- o 2.4. Przypisania (50)
- o 2.5. Deklaracje typów (52)
- o 2.6. Pakiety i pliki (54)
- o 2.7. Zakres (58)

Rozdział 3. Podstawowe typy danych (63)

- o 3.1. Liczby całkowite (63)
- o 3.2. Liczby zmiennoprzecinkowe (68)
- o 3.3. Liczby zespolone (72)
- o 3.4. Wartości logiczne (75)
- o 3.5. Łańcuchy znaków (75)
- o 3.6. Stałe (86)

Rozdział 4. Typy złożone (91)

- o 4.1. Tablice (91)
- o 4.2. Wycinki (94)
- o 4.3. Mapy (102)
- o 4.4. Struktury (108)
- o 4.5. JSON (114)
- o 4.6. Szablony tekstowe i HTML (120)

Rozdział 5. Funkcje (125)

- o 5.1. Deklaracje funkcji (125)
- o 5.2. Rekurencja (127)
- o 5.3. Zwracanie wielu wartości (130)
- o 5.4. Błędy (132)
- o 5.5. Wartości funkcji (137)
- o 5.6. Funkcje anonimowe (139)
- o 5.7. Funkcje o zmiennej liczbie argumentów (146)
- o 5.8. Odroczone wywołania funkcji (147)
- o 5.9. Procedura panic (152)
- o 5.10. Odzyskiwanie sprawności (154)

Rozdział 6. Metody (157)

- o 6.1. Deklaracje metod (157)
- o 6.2. Metody z odbiornikiem wskaźnikowym (159)
- o 6.3. Komponowanie typów poprzez osadzanie struktur (162)
- o 6.4. Wartości i wyrażenia metod (165)
- o 6.5. Przykład: typ wektora bitowego (166)
- o 6.6. Hermetyzacja (169)

Rozdział 7. Interfejsy (173)

- o 7.1. Interfejsy jako kontrakty (173)
- o 7.2. Typy interfejsowe (176)
- o 7.3. Spełnianie warunków interfejsu (177)
- o 7.4. Parsowanie flag za pomocą interfejsu flag.Value (180)
- o 7.5. Wartości interfejsów (182)
- o 7.6. Sortowanie za pomocą interfejsu sort.Interface (187)
- o 7.7. Interfejs http.Handler (191)
- o 7.8. Interfejs error (196)
- o 7.9. Przykład: ewaluator wyrażeń (197)
- o 7.10. Asercje typów (203)
- o 7.11. Rozróżnianie błędów za pomocą asercji typów (205)
- o 7.12. Kwerendowanie zachowań za pomocą interfejsowych asercji typów (207)
- o 7.13. Przełączniki typów (209)
- o 7.14. Przykład: dekodowanie XML oparte na tokenach (211)
- o 7.15. Kilka porad (214)

Rozdział 8. Funkcje goroutine i kanały (215)

- o 8.1. Funkcje goroutine (215)
- o 8.2. Przykład: współbieżny serwer zegara (217)
- o 8.3. Przykład: współbieżny serwer echo (220)
- o 8.4. Kanały (222)
- o 8.5. Zapętlenie równoległe (231)
- o 8.6. Przykład: współbieżny robot internetowy (235)
- o 8.7. Multipleksowanie za pomocą instrukcji select (239)
- o 8.8. Przykład: współbieżna trawersacja katalogów (242)
- o 8.9. Anulowanie (246)

- o 8.10. Przykład: serwer czatu (248)

Rozdział 9. Współbieżność ze współdzieleniem zmiennych (253)

- o 9.1. Sytuacje wyścigu (253)
- o 9.2. Wzajemne wykluczanie: sync.mutex (258)
- o 9.3. Muteksy odczytu/zapisu: sync.RWMutex (261)
- o 9.4. Synchronizacja pamięci (262)
- o 9.5. Leniwe inicjowanie: sync.Once (264)
- o 9.6. Detektor wyścigów (266)
- o 9.7. Przykład: współbieżna nieblokująca pamięć podręczna (267)
- o 9.8. Funkcje goroutine i wątki (274)

Rozdział 10. Pakiety i narzędzie go (277)

- o 10.1. Wprowadzenie (277)
- o 10.2. Ścieżki importów (278)
- o 10.3. Deklaracja package (279)
- o 10.4. Deklaracje import (279)
- o 10.5. Puste importy (280)
- o 10.6. Pakiety i nazewnictwo (282)
- o 10.7. Narzędzie go (284)

Rozdział 11. Testowanie (295)

- o 11.1. Narzędzie go test (296)
- o 11.2. Funkcje testujące (296)
- o 11.3. Pokrycie (310)
- o 11.4. Funkcje benchmarkujące (313)
- o 11.5. Profilowanie (315)
- o 11.6. Funkcje przykładów (318)

Rozdział 12. Refleksja (321)

- o 12.1. Dlaczego refleksja? (321)
- o 12.2. reflect.Type i reflect.Value (322)
- o 12.3. Display - rekurencyjny wyświetlacz wartości (324)
- o 12.4. Przykład: kodowanie S-wyrażeń (329)
- o 12.5. Ustawianie zmiennych za pomocą reflect.Value (332)
- o 12.6. Przykład: dekodowanie S-wyrażeń (334)
- o 12.7. Uzyskiwanie dostępu do znaczników pól struktury (337)
- o 12.8. Wyświetlanie metod typu (340)
- o 12.9. Słowo ostrzeżenia (341)

Rozdział 13. Programowanie niskiego poziomu (343)

- o 13.1. Funkcje unsafe.Sizeof, Alignof i Offsetof (344)
- o 13.2. Typ unsafe.Pointer (346)
- o 13.3. Przykład: głęboka równoważność (348)
- o 13.4. Wywoływanie kodu C za pomocą narzędzia cgo (351)

- o 13.5. Kolejne słowo ostrzeżenia (355)

Skorowidz (356)