Langage GO

3 j (21 heures)

Ref : LGGO

Public

Chefs de projets et développeurs

Pré-requis

Aucun

Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue Présentation des concepts, discussion technique, démonstrations, exercices simples et TP Un poste informatique par stagiaire connecté à internet, à une imprimante en réseau et au réseau informatique

Les salles sont équipées d'un tableau interactif ou d'un vidéoprojecteur et d'un paperboard Support de cours fourni à chaque stagiaire

Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur

Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires

Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage

Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires

Attestation de fin de formation

Objectifs

Développer une application en Go en respectant les idiomes et les nomenclatures

Maîtriser les concepts de concurrence et de programmation parallèle

Structurer, tester et débugger votre application

Programme détaillé

INTRODUCTION

Historique sur les origines de Go

Convention de nommage

Documentation du code source

Exposition de structures et d'interfaces

PREMIERS PAS

Les variables

Les types de bases

Les entrées/sorties

Les conditionnelles

Les boucles

LES TYPES DE COLLECTIONS

Les tableaux

Les slices

Les maps

LES TYPES ET LES STRUCTURES

Création d'alias de type

Création de structure de type

Travailler avec des constantes

LES FONCTIONS ET LES METHODES

Les paramètres de fonction

Création de méthodes sur une structure

Les choix entre valeur par pointeur ou par copie

LES INTERFACES

Implémenter une interface existante

Créer sa propre interface

Composition d'interface

LES TESTS UNITAIRES

Création d'un jeu de tests unitaires

Couverture du code et génération de documents

Création de benchmarks

LA CONCURRENCE

Utilisation de WaitGroupes et Mutexes

Les fonctions atomiques

Création de canaux

Parallélisme vs concurrence

Design Patterns de Goroutines