

Informacje o tej książce

Dla kogo jest przeznaczona ta książka?

Go jest językiem, który przyda się programistom o szerokim zakresie umiejętności, co jest niezbędne w przypadku każdego dużego projektu. Będąc stosunkowo małym językiem, z minimalną składnią i kilkoma koncepcyjnymi ograniczeniami, Go może być kolejnym świetnym językiem dla początkujących.

Niestety, wiele zasobów do nauki Go zakłada praktyczną znajomość języka programowania w języku C. Książka *Zacznij programowanie w Go* powstała więc, aby wypełnić tę lukę i umożliwić twórcom skryptów, hobbystom i nowicjuszom szybkie opanowanie podstaw języka Go. Ułatwieniem będzie możliwość uruchomienia każdego listingu i każdego ćwiczenia z tej książki na platformie Go Playground (play.golang.org), bez konieczności instalowania czegokolwiek!

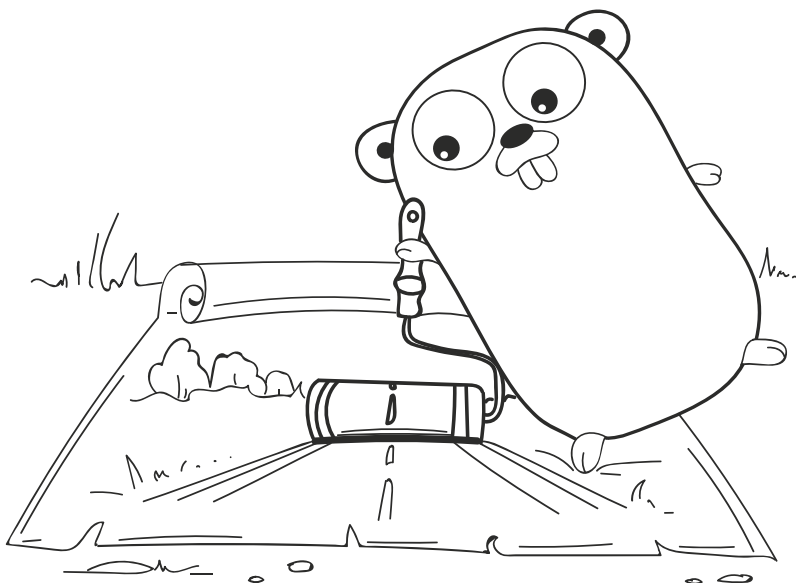
Jeśli kiedykolwiek używałeś języka skryptowego, takiego jak JavaScript, Lua, PHP, Perl, Python lub Ruby, to możesz bez problemu zacząć naukę Go. Jeśli korzystałeś już z formuł w Scratchu lub w Excelu albo tworzyłeś strony w HTML-u, wybór Go jako pierwszego „prawdziwego” języka programowania będzie dobrym krokiem (zobacz film „A Beginner’s Mind” z udziałem Audrey Lim na youtu.be/fZh8uClnefw). Oczywiście, opanowanie Go na poziomie mistrzowskim będzie wymagać cierpliwości i wysiłku, ale mamy nadzieję że ta książka będzie pomocnym źródłem informacji na początku tej drogi.

Jak zorganizowana jest ta książka?

Zacznij programowanie w Go stopniowo wyjaśnia pojęcia potrzebne do efektywnego korzystania z języka Go i daje wiele okazji do ćwiczeń i doskonalenia umiejętności. Książka ta jest przewodnikiem po języku Go dla początkujących. Zakładamy, że czytelnicy przeczytają ją w całości, bo wiadomości podane w kolejnych lekcjach stopniowo budują wiedzę, którą chcemy przekazać. Książka ta nie ma być pełną specyfikacją

języka (ta dostępna jest pod adresem: golang.org/ref/spec), ani nie ma opisywać każdego jego elementu, ale przedstawia ich większość i porusza też zaawansowane tematy, takie jak projektowanie obiektowe i współbieżność.

Nie ważne, czy chcesz tworzyć masowo *współbieżne* usługi webowe, czy małe skrypty i proste narzędzia, książka ta pomoże ci zdobyć solidne podstawy tego języka.



- Część 1 wprowadza *zmiennie*, *pętle* i *instrukcje warunkowe*, umożliwiając tworzenie prostych programów, od powitań, po wystrzeliwanie rakiet.
- Część 2 zajmuje się *typami* tekstowymi i numerycznymi. Nauczysz się w niej dekodować tajne wiadomości zaszyfrowane metodą ROT13, dowiesz się czegoś o katastrofie rakiety Arienne 5 i użyjesz dużych liczb do obliczenia czasu, w jakim światło dociera do galaktyki Andromedy.
- Część 3 opisuje *funkcje* i *metody* na przykładzie budowy fikcyjnej stacji pogodowej na Marsie odczytującej wartości z czujników i przeliczającej temperatury.
- Część 4 mówi, jak użyć *tablic* i *map* do terraformowania Układu Słonecznego, przeliczania temperatur i do symulacji gry w życie Conwaya.
- Część 5 wprowadza do tego jawnie nieobiektywnego języka koncepcje znane z języków *obiektywnych*. Opisuje, jak wykorzystywać *struktury* i metody do nawigacji po powierzchni Marsa, jak spełniać wymagania interfejsów, aby poprawić wydajność, i jak osadzać w sobie struktury, aby tworzyć struktury bardziej złożone.

- Część 6 jest poświęcona bardziej technicznym detalom. Opisuje, jak korzystać ze *wskaźników*, które umożliwiają zmianę przekazywanych danych, aby pokonać Rycerzy, którzy mówią „nil”, i jak poradzić sobie z błędami w programie bez wywoływania paniki.
- Część 7 przedstawia prymitywy *współbieżności* w Go umożliwiające komunikację między tysiącami uruchomionych zadań na przykładzie budowy linii produkcyjnej w fabryce obsługiwanej przez gapowate susły.
- W dodatku do książki znalazły się rozwiązania ćwiczeń, ale pamiętaj, że najciekawsze będzie ich samodzielne rozwiązanie!

Informacje o kodzie źródłowym

Kod programów został wydrukowany czcionką o stałej szerokości, aby odróżnić go od zwykłego tekstu w książce. Wiele listingów zawiera dodatkowe opisy kodu, przekazujące wiele istotnych informacji.

Kod źródłowy wszystkich listingów z tej książki możesz pobrać ze stron wydawnictwa Manning, pod adresem: www.manning.com/books/get-programming-with-go. Znajdują się tam również rozwiązania wszystkich ćwiczeń z tej książki. Jeśli wolisz przeglądać kod źródłowy online, znajdziesz go w repozytorium w serwisie GitHub, pod adresem github.com/nathany/get-programming-with-go.

Chociaż możesz kopiować i wklejać kod z serwisu GitHub, to zachęamy jednak do samodzielnego przepisywania przykładów. Pozwoli ci to wynieść więcej z tej książki, ponieważ pisząc kod samodzielnie, nauczysz się unikania podstawowych błędów i ich poprawiania. Da ci to też więcej okazji do eksperymentowania z kodem.

Forum dyskusyjne poświęcone tej książce

Zakup książki *Zacznij programowanie w Go* uprawnia do bezpłatnego dostępu do prywatnego forum internetowego prowadzonego przez wydawnictwo Manning Publications, na którym można komentować książkę, zadawać pytania techniczne, dzielić się rozwiązaniami ćwiczeń oraz uzyskać pomoc od autorów i od innych użytkowników. Aby uzyskać dostęp do tego forum i zapisać się do niego, wejdź na stronę forums.manning.com/forums/get-programming-with-go. Więcej o forach wydawnictwa Manning i obowiązujących na nich zasadach dowiesz się pod adresem: forums.manning.com/forums/about.