

Go 开发技巧

说明

本小节是拓展内容，笔者会不定期更新 Go 开发技巧，使该技巧的内容尽可能全，并保证技巧的实用性。

Go 开发技巧

1. package 的名字和目录名一样，main 除外
2. string 表示的是不可变的字符串变量，对 string 的修改是比较重的操作，基本上都需要重新申请内存，如果没有特殊需要，需要修改时多使用 []byte
3. 尽量使用 strings 库操作 string，这样做可以提高性能
4. append 要小心自动分配内存，append 返回的可能是新分配的地址
5. 如果要直接修改 map 的 value 值，则 value 只能是指针，否则要覆盖原来的值
6. map 在并发中需要加锁
7. 编译过程无法检查 interface{} 的转换，只有运行时检查，小心引起 panic
8. 使用 defer，保证退出函数时释放资源
9. 尽量少用全局变量，通过参数传递，使每个函数都是“无状态”的，这样减少耦合，也方便分工和单元测试
10. 参数如果比较多，将相关参数定义成结构体传递