

<<Go语言程序设计>>

图书基本信息

书名：<<Go语言程序设计>>

13位ISBN编号：9787115317902

10位ISBN编号：7115317909

出版时间：2013-8-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：Mark

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<Go语言程序设计>>

内容概要

国外最经典的Go语言著作，Go语言编程的先驱者Mark Summerfield的实践经验总结。

这是一本Go语言实战指南，帮你了解Go语言，按Go语言的方式思考，以及使用Go语言来编写高性能软件。

作者展示了如何编写充分利用Go语言突破性的特性和惯用法的代码，以及Go语言在其他语言之上所做的改进，并着重强调了Go语言的关键创新。

注重实践教学，每章都提供了多个经过精心设计的代码示例。

由国内第一个核心服务完全采用Go语言实现的团队——七牛团队核心成员翻译。

<<Go语言程序设计>>

作者简介

Mark Summerfield Qtac公司创始人，独立的培训讲师、顾问、技术编辑，Go、Python、C++、Qt和PyQt方面的技术作家。

他的著作包括Rapid GUI Programming with Python and Qt、C++ GUI Programming with Qt 4（与Jasmin Blanchette合著）、Programming in Python 3和Advanced Qt Programming等。

许式伟——七牛云存储CEO，开源爱好者，发布过十余个C++开源项目，拥有超过15年的C/C++开发经验。

吕桂华——七牛云存储联合创始人，拥有十余年的C/C++大型项目开发经验，也曾在Java和.NET平台上探索多年。

徐立——七牛云存储首席布道师，前盛大创新院高级研究员。

何李石——七牛云存储布道师。

七牛云存储技术团队是国内第一个核心服务完全采用Go语言实现的团队。

<<Go语言程序设计>>

书籍目录

目 录	第1章	5个例子	11.1	开始	11.2	编辑、编译和运行	31.3	Hello Who?	61.4	大数字——二维切片	81.5	栈——自定义类型及其方法	121.6	americanise示例——文件、映射和闭包	181.7	从极坐标到笛卡儿坐标——并发	281.8	练习	33	第2章	布尔与数值类型	352.1	基础	352.2	布尔值和布尔表达式	392.3	数值类型	402.3.1	整型	422.3.2	浮点类型	462.4	例子: statistics	532.4.1	实现一个简单的统计函数	542.4.2	实现一个基本的HTTP服务器	552.5	练习	58	第3章	字符串	603.1	字面量、操作符和转义	613.2	比较字符串	633.3	字符和字符串	653.4	字符串索引与切片	673.5	使用fmt包来格式化字符串	693.5.1	格式化布尔值	733.5.2	格式化整数	743.5.3	格式化字符	753.5.4	格式化浮点数	753.5.5	格式化字符串和切片	763.5.6	为调试格式化	783.6	其他字符处理相关的包	803.6.1	strings包	813.6.2	strconv包	863.6.3	utf8包	903.6.4	unicode包	913.6.5	regexp包	923.7	例子: m3u2pls	1013.8	练习	106	第4章	集合类型	1084.1	值、指针和引用类型	1084.2	数组和切片	1154.2.1	索引与分割切片	1194.2.2	遍历切片	1194.2.3	修改切片	1214.2.4	排序和搜索切片	1254.3	映射	1284.3.1	创建和填充映射	1294.3.2	映射查询	1314.3.3	修改映射	1324.3.4	键序遍历映射	1324.3.5	映射反转	1334.4	例子	1344.4.1	猜测分隔符	1344.4.2	词频统计	1364.5	练习	141	第5章	过程式编程	1445.1	语句基础	1445.1.1	类型转换	1475.1.2	类型断言	1485.2	分支	1495.2.1	if语句	1505.2.2	switch语句	1515.3	for循环语句	1585.4	通信和并发语句	1605.5	defer、panic和recover	1665.6	自定义函数	1715.6.1	函数参数	1725.6.2	init()函数和main()函数	1755.6.3	闭包	1765.6.4	递归函数	1785.6.5	运行时选择函数	1815.6.6	泛型函数	1835.6.7	高阶函数	1875.7	例子: 缩进排序	1925.8	练习	197	第6章	面向对象编程	1996.1	几个关键概念	1996.2	自定义类型	2016.2.1	添加方法	2036.2.2	验证类型	2076.3	接口	2096.4	结构体	2176.5	例子	2246.5.1	FuzzyBool——一个单值自定义类型	2246.5.2	Shapes——一系列自定义类型	2296.5.3	有序映射——一个通用的集合类型	2406.6	练习	248	第7章	并发编程	2517.1	关键概念	2527.2	例子	2567.2.1	过滤器	2567.2.2	并发的Grep	2607.2.3	线程安全的映射	2667.2.4	Apache报告	2717.2.5	查找副本	2787.3	练习	285	第8章	文件处理	2878.1	自定义数据文件	2878.1.1	处理JSON文件	2908.1.2	处理XML文件	2958.1.3	处理纯文本文件	3018.1.4	处理Go语言二进制文件	3078.1.5	处理自定义的二进制文件	3098.2	归档文件	3178.2.1	创建zip归档文件	3178.2.2	创建可压缩的tar包	3198.2.3	解开zip归档文件	3218.2.4	解开tar归档文件	3228.3	练习	324	第9章	包	3269.1	自定义包	3269.1.1	创建自定义的包	3279.1.2	导入包	3339.2	第三方包	3349.3	Go命令行工具简介	3359.4	Go标准库简介	3369.4.1	归档和压缩包	3369.4.2	字节流和字符串相关的包	3369.4.3	容器包	3379.4.4	文件和操作系统相关的包	3399.4.5	图像处理相关的包	3419.4.6	数学处理包	3419.4.7	其他一些包	3419.4.8	网络包	3429.4.9	反射包	3439.5	练习	346	附录A	后记	348	附录B	软件专利的危害	350	附录C	精选书目	353
-----	-----	------	------	----	------	----------	------	------------	------	-----------	------	--------------	-------	-------------------------	-------	----------------	-------	----	----	-----	---------	-------	----	-------	-----------	-------	------	---------	----	---------	------	-------	----------------	---------	-------------	---------	----------------	-------	----	----	-----	-----	-------	------------	-------	-------	-------	--------	-------	----------	-------	---------------	---------	--------	---------	-------	---------	-------	---------	--------	---------	-----------	---------	--------	-------	------------	---------	----------	---------	----------	---------	-------	---------	----------	---------	---------	-------	-------------	--------	----	-----	-----	------	--------	-----------	--------	-------	----------	---------	----------	------	----------	------	----------	---------	--------	----	----------	---------	----------	------	----------	------	----------	--------	----------	------	--------	----	----------	-------	----------	------	--------	----	-----	-----	-------	--------	------	----------	------	----------	------	--------	----	----------	------	----------	----------	--------	---------	--------	---------	--------	---------------------	--------	-------	----------	------	----------	-------------------	----------	----	----------	------	----------	---------	----------	------	----------	------	--------	----------	--------	----	-----	-----	--------	--------	--------	--------	-------	----------	------	----------	------	--------	----	--------	-----	--------	----	----------	----------------------	----------	------------------	----------	-----------------	--------	----	-----	-----	------	--------	------	--------	----	----------	-----	----------	---------	----------	---------	----------	----------	----------	------	--------	----	-----	-----	------	--------	---------	----------	----------	----------	---------	----------	---------	----------	-------------	----------	-------------	--------	------	----------	-----------	----------	------------	----------	-----------	----------	-----------	--------	----	-----	-----	---	--------	------	----------	---------	----------	-----	--------	------	--------	-----------	--------	---------	----------	--------	----------	-------------	----------	-----	----------	-------------	----------	----------	----------	-------	----------	-------	----------	-----	----------	-----	--------	----	-----	-----	----	-----	-----	---------	-----	-----	------	-----

<<Go语言程序设计>>

编辑推荐

国外最经典的Go语言著作，Go语言编程的先驱者Mark Summerfield的实践经验总结。这是一本Go语言实战指南，帮你了解Go语言，按Go语言的方式思考，以及使用Go语言来编写高性能软件。

作者展示了如何编写充分利用Go语言突破性的特性和惯用法的代码，以及Go语言在其他语言之上所做的改进，并着重强调了Go语言的关键创新。

注重实践教学，每章都提供了多个经过精心设计的代码示例。

由国内第一个核心服务完全采用Go语言实现的团队——七牛团队核心成员翻译。

<<Go语言程序设计>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>