

# よいGoわるいGoふつうのGo

Daigo Ikeda

September 28, 2013

# 自己紹介

Daigo Ikeda

@hogedigo

生息地: 静岡

年齢: 19進数でハタチ

専門: Java。最近ではGAE/jaがメイン

合同会社ナイツオ

<http://www.knightso.co.jp/>

# アジェンダ

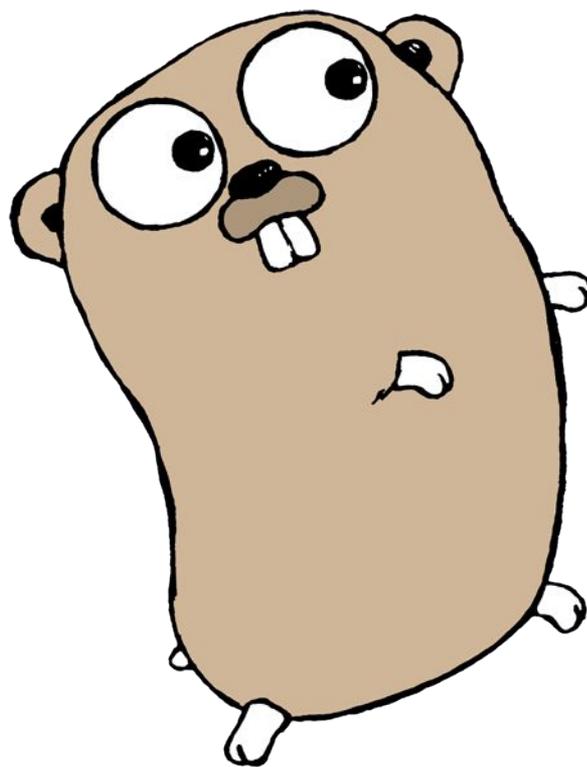
1. Goのいいところ
- ~~2. わるいところ~~

# Goのいいとこ

個人的にGoの気に入ったところをひたすら挙げて  
行きます(^^)

# マスコットがカワイイ

Go Gopher



# 速い

- コンパイルが速い
- 実行速度が速い
  - ネイティブコードで実行
  - 並列処理に強い(マルチコアで激速になる可能性)
  - GAEのspin-upが速い！

# コンパイラが親切

- 分かりやすいコンパイルエラー
- ~~たまたまに鬱陶しい~~構文チェック
  - 波括弧の位置
  - 使用されていないimport

参考:

<http://play.golang.org/p/mKHUi6WYdD>

# 静的な型

- CやJavaと同様の静的型チェック
- 型の階層構造や実装の継承がない
- interfaceを用いたポリモーフィズム
- ダックタイピング

参考:

<http://play.golang.org/p/ufEYhyFkvn>

# シンプルで洗練された言語仕様

- ループはforだけ
- 複数戻り値
- 複数同時代入  
<http://play.golang.org/p/5E08BNuh4J>
- switch文便利  
<http://play.golang.org/p/d9M9aS4ZIT>
- メモリ管理不要(GC)
- ポインタ(演算は不可)
- slice  
<http://play.golang.org/p/-yBxVHx1yW>

# 流行の言語仕様

- First-Class Functions

- 高階関数
- 関数型
- クロージャ
- メソッドオブジェクト

<http://play.golang.org/p/BnwS-ptzHp>

- 型推論
- 並列処理

# 並列処理

- goって書くだけ！
- (おまけ) goroutineとchannelで他言語のいろいろな言語機能を実現できる

<https://sites.google.com/site/gopatterns/concurrency>

<http://jxck.node-ninja.com/slides/gocon-2013spring.html#slide-22>

<http://jxck.node-ninja.com/slides/gocon-2013spring.html#slide-23>

# その他

- コードフォーマット半強制 (gofmt)
- GC
- 標準ライブラリが意外と豊富

<http://golang.org/src/pkg/>

# まとめ

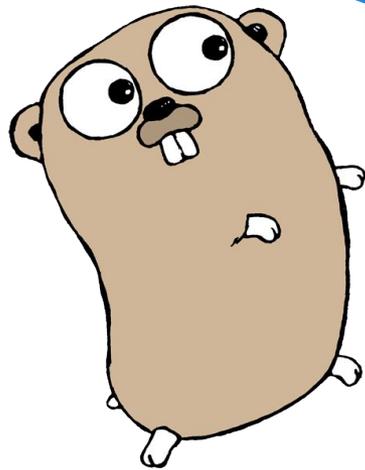
## Goのメリットはバランス

- 近年のいろいろな言語の良いところを採用
- 後発言語ならではの新しいアイデア
- 弱点が少ない・・・気がする

# Goのわるいよくわからんところ

- エラー処理 (panic)  
戻り値チェック面倒
- 検索に引っかかり辛い  
→ golang、go 言語
- 変数名が短い (文化)
- generics やっぱり欲しい・・・かな
- まだマイナー

# Thank you!



Let us Go!