

برنامه نویسی به زبان GO

www.ketab.ir

مؤلف: محمدعلی دریاب

سرشناسه	دریاب، محمد علی، 1376 -
عنوان و نام پدیدآور	برنامه نویسی به زبان Go / محمد علی دریاب
مشخصات نشر	قم: انتشارات حضرت عباس (7)، 1400.
مشخصات ظاهری	95 ص. : مصور، جدول؛ 21/5*14/5 سم.
شابک	978 - 600 - 261 - 156 - 7
وضعیت فهرست نویسی	فیبا
موضوع	گو (زبان برنامه نویسی کامپیوتر)
موضوع	Go (Computer program language
رده بندی کنگره	QA 76/73
رده بندی دیویی	005/133
شماره کتابشناسی ملی	7640486
وضعیت رکورد	فیبا



انتشارات حضرت عباس علیه السلام (گروه فنی و مهندسی)

نام کتاب: برنامه نویسی به زبان GO

تألیف: محمدعلی دریاب

ویراستار: مهدی دریاب، محمد مهدی گلزارزاده

طراح جلد: محمدرضا حق پرست کمیشانی

نوبت چاپ: اول / 1400

چاپ: عرفان

شمارگان: 300 نسخه

قیمت: 35000 تومان

شابک: 978-600-261-156-7

کلیه حقوق برای مؤلف محفوظ است

مرکز پخش: قم/ خیابان مولوی/ مقابل بیمارستان آیت الله گلپایگانی (ره)/ کتابسرای مهدی

تلفن: 09124519550 - 02536614970

فهرست مطالب

- فصل اول: مقدمات برنامه نویسی 9
- 1-1- تاریخچه 11
- 1-2- تعریف 11
- 1-3- ویژگی‌های زبان Go 12
- 1-4- اهداف ایجاد زبان Go شامل موارد زیر است 13
- 1-5- ویژگی‌هایی که عمدا حذف شده اند 13
- 1-6- مقایسه زبان Go و زبان Python 14
- 1-7- چرا از زبان Go برای پروژه‌های خود استفاده کنیم؟ 14
- 1-8- کدام زبان برای توسعه وب مناسب تر است 14
- 1-9- کدام زبان برای یادگیری ماشین مناسب تر است؟ 16
- 1-10- خودکارسازی در Go 17
- 1-11- کتابخانه‌های Go 17
- 1-12- نکات منفی در ارتباط با Go: 18
- فصل دوم: شروع کار با Go 19
- 2-1- نصب و راه اندازی Go 21
- 2-2- ساخت یک برنامه ساده در Go 26
- 2-3- ساختار یک برنامه در Go 28
- فصل سوم: بخش‌هایی از Go 31
- 3-1- توضیحات 33

34	2-3- کاراکترهای کنترلی
38	3-3- متغیر
40	4-3- انواع داده
42	5-3- استفاده از متغیرها
43	6-3- تعریف متغیر
45	7-3- نامگذاری متغیرها
46	8-3- ثابت
49	فصل چهارم: عبارات، عملگرها و عملوندها
52	1-4- عملگرهای ریاضی
55	2-4- عملگرهای مقایسه ای
58	3-4- عملگرهای منطقی
62	4-4- عملگرهای بیتی
63	فصل پنجم: دستورات
65	1-5- گرفتن ورودی از کاربر
67	2-5- دستور if
70	3-5- دستور if else
73	4-5- دستور if چندگانه
74	5-5- دستور if تو در تو
76	6-5- دستور switch
80	7-5- حلقه for
82	8-5- دستور break و continue

85.....	فصل ششم: آرایه ها.....
87.....	6-1- آرایه
89.....	6-2- آرایه های چند بعدی
90.....	6-3- Slice
91.....	6-4- Map
93.....	6-5- Range