

Le langage Go

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Type de formation : Formation continue

Éligible au CPF : Non

Domaine : Développement

Action collective : Non

Filière : Open Source - LAMP : Linux Apache PHP

Rubrique : Langages : Python, Scala, GO,...

Code de formation : L-LGO

€ Tarifs

Prix public : 2470 €

Tarif & financement :

Nous vous accompagnons pour trouver la meilleure solution de financement parmi les suivantes :

Le plan de développement des compétences de votre entreprise : rapprochez-vous de votre service RH.

Le dispositif FNE-Formation.

L'OPCO (opérateurs de compétences) de votre entreprise.

France Travail: sous réserve de l'acceptation de votre dossier par votre conseiller Pôle Emploi.

CPF -MonCompteFormation

Contactez nous pour plus d'information : contact@aston-institut.com

PRÉSENTATION

Objectifs & compétences

Connaître et maîtriser les concepts de base, savoir écrire des programmes simples en Go et mettre en oeuvre les mécanismes de programmation multi-thread

Présentation

Premiers pas en Go

Fondamentaux

Autres types

Méthodes et interfaces

Programmation concurrente

Compléments

Public visé

Tout développeur souhaitant apprendre la programmation avec le langage Go.

Pré-requis

Connaissance d'un langage de programmation structuré.

📍 Lieux & Horaires

Durée : 28 heures

Délai d'accès : Jusqu'à 8 jours avant le début de la formation, sous condition d'un dossier d'inscription complet

PROGRAMME

Présentation

Historique de Go, objectifs des fondateurs, positionnement par rapport aux autres langages

Particularités techniques : programmation multi-threading, simplicité

Aspects compilation et gestion de la mémoire.

Documentation de référence pour les développeurs.

Premiers pas en Go

Prérequis système

Outils, installation de l'environnement de développement

Création d'un programme simple en Go : "Hello world"

Fondamentaux

notions de packages et d'imports, les variables, types de base, conversion de types, constantes, ...

Instructions de contrôle (boucles, tests, ...) : for, if, else, switch, defer

Mise en pratique : exemples boucles et fonctions,

Autres types

Pointeurs, structures, tableaux. Notion de slices et maps. Exemples et exercices de mise en oeuvre

Méthodes et interfaces

Définition des méthodes en Go, les pointeurs et fonctions,

Définition des interfaces, implémentations. Les types assertions et types switch

Exercices de mise en pratique

Programmation concurrente

Présentation des goroutines : principe et exemple de fonctionnement.

Notion de channel.

Exemple de programmation sur une architecture multi-processeurs

📅 Prochaines sessions

Consultez-nous pour les prochaines sessions.

Compléments

Quelques packages utiles : json, gobs, reflect, image, image/draw

Outils : debugging de code avec GDB

Data Race Detector, Godoc pour la documentation, outils d'optimisation de code

MODALITÉS**Modalités**

Modalités : en présentiel, distanciel ou mixte . Toutes les formations sont en présentiel par défaut mais les salles sont équipées pour faire de l'hybride. – Horaires de 9H à 12H30 et de 14H à 17H30 soit 7H – Intra et Inter entreprise.

Pédagogie : essentiellement participative et ludique, centrée sur l'expérience, l'immersion et la mise en pratique. Alternance d'apports théoriques et d'outils pratiques.

Ressources techniques et pédagogiques : Support de formation au format PDF ou PPT Ordinateur, vidéoprojecteur, Tableau blanc, Visioconférence : Cisco Webex / Teams / Zoom.

Pendant la formation : mises en situation, autodiagnostic, travail individuel ou en sous-groupe sur des cas réels.

Méthode

Fin de formation : entretien individuel.

Satisfaction des participants : questionnaire de satisfaction réalisé en fin de formation.

Assiduité : certificat de réalisation.

Validations des acquis : grille d'évaluation des acquis établie par le formateur en fin de formation.