

Sumário

Capítulo I – Metodologia de desenvolvimento	6
1. Introdução.....	6
Capítulo II – Estrutura básica de um programa em Go	7
1. Introdução.....	7
2. Comentários.....	9
Capítulo III – Controle de fluxo	11
1. Comando de decisão IF	11
2. Comando de decisão IF-ELSE	12
3. O comando de decisão SWITCH-CASE	13
4. O comando loop for	14
Capítulo IV – Exemplos práticos	16
1. Introdução.....	16
2. Imprimindo constantes na tela.....	16
3. Imprimindo variáveis na tela	17
4. Lendo valores do teclado	18
5. Cálculo de área	20
6. Funções do usuário	21
7. Exemplo com if.....	22
8. Exemplo com loop for	23