

Programación en GO.

Temario

1. Introducción a Go
2. Fundamentos
 - 2.1. Configurar un espacio de trabajo de programación Go
 - 2.2. Estructura del programa
 - 2.3. Tipos de datos incorporados
 - 2.4. Constantes y variables
 - 2.5. Operadores
 - 2.6. Sentencias de control
3. Tipos de datos derivados
 - 3.1. Arrays y slices
 - 3.2. Estructuras
 - 3.3. Punteros
 - 3.4. Mapas
 - 3.5. Funciones
 - 3.6. Métodos e interfaces
 - 3.7. Paquetes
 - 3.8. Genéricos
4. Concurrencia
 - 4.1. Goroutines
 - 4.2. Canales
 - 4.3. Administración de recursos
5. Programación orientada a objetos
6. Manejo de Errores
7. Reflection API
8. Bibliotecas de GO
9. Workspaces
10. Consumiendo un API REST
 - 6.8.1. Directorios por defecto