什么是ThreadLocal

ThreadLocal不是一个线程！多线程环境中，可以ThreadLocal维护变量，它为每个使用该变量的线程分配一个独立的副本。每个线程都可以独立的改变自己的副本，而不影响其他线程中的副本。

ThreadLocal中的方法：

void set(Object value) 设置当前线程用到的变量的值

public Object get() 返回当前线程的线程的变量的值

public void remove() 删除当前线程的变量的值

protected Object initialValue() 返回当前线程的变量的初始值