1. Пакуем в namespace
2. Const функции расставить. Хотя бы гетеры
3. Деструктор

Class myclass{

Public:

Myclass(int val): val{5} {

Val = 6; //constructor

}

Private:

Int val{7};

}

//Сначало val присвоится 7, потом 5, потом 6. В большинстве случаев 7 и 5 присваиваться не будут, т.к. компилятор оптимизирует и уберет лишние присваивания.

>- какие библиотеки используют?  
Нативные под разные ОС (WPF или WInUI для windows, Qt(KDE) или GTK(Gnome) под Linux Cocoa под MacOS  
Кросс-платформенные: Qt, GTK  
Кросс-языковые (часть отвечающая за UI на одном языке, а основная логика приложения на С++): Flutter, Electron, etc  
  
>- какие есть со свободной лицензией?  
Я так понимаю имеется в виду свободная для коммерческого использования?  
GTK выпускается под LGPL (там есть несколько нюансов, но если соблюдать условия LGPL, то можно выпускать окммерческое ПО без необходимости распространять его исходные коды)  
  
Flutter под BSD-3  
  
>- какие платные, но стоят не очень дорого с возможностью коммерческого использования?  
Qt. Но сейчас не продается для РФ  
Для WPF и WinUI нужно будет приобрести Visual Studio Prof, Для Cocoa кажется достаточно подписать на Apple Developer Account.