1. 静态成员（static）
2. 静态成员变量

所有对象共享同一份数据；

在编译阶段分配内存（全局区）；

类内声明，类外初始化；

1. 静态成员函数

所有对象共享同一个函数；

静态成员函数只能访问静态成员变量；

1. 成员变量和成员函数分开存储

只有非静态的成员变量属于类的对象上；

1. this指针（指向的是被调用成员函数所属的对象）

避免名字冲突可以使用this访问对象的成员；

返回对象本身用\*this；

1. 空指针访问成员函数

代码的健壮性，考虑空指针的输入

1. 函数调用重载（仿函数）

即，对操作符( )进行重载