

9全局变量

2020年3月9日 12:18

注意：全局变量和常量全部用带下划线的大写字母表示，必须标注变量的类型，切值必须是在编译期可以计算出来的值，而不能是在运行期计算出来的值。全局变量和常量可以在任何的作用域中声明定义。

1、全局变量

全局变量在Rust中被称为静态 (static) 变量。如果静态变量是引用的话，只能存储拥有

'static生命周期的引用。分为静态不可变变量和静态可变变量。

`static HELLO_WORLD: &str = "Hello, world!";` // 不可变的静态变量，访问是安全的，不需要unsafe

`static mut HELLO_WORLD: &str = "Hello, world!";` //可变的静态变量，访问是不安全的，需要unsafe读取

2、常量

`const HELLO_WORLD: &str = "Hello, world!";` // 不能修改，访问无需unsafe

常量和静态全局变量的区别：

常量不能修改，静态全局变量可以有mut。

常量访问不需要unsafe，静态全局mut的变量，读取要unsafe。

常量的访问是复制数据，静态全局变量有一个固定的内存地址。