图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成当声明一个全局对象的时候，如果这个对象的头文件被多个cpp包含，会导致连接错误，破坏单一性原则，而添加内联后，就可以了

静态变量也是一样的道理。

**3.3 constexpr 现在对静态成员意味着 inline**

图形用户界面, 应用程序, Teams

描述已自动生成

C++17 对 static constexpr 成员的这一改进简化了代码的编写和维护。开发者无需再为了满足 ODR 而在类外额外定义 static constexpr 成员

3.4 Inline Variables and thread\_local

图形用户界面, 文本, 应用程序, 电子邮件

描述已自动生成

通过 inline 和 thread\_local 的结合使用，可以方便地在头文件中定义线程局部的变量和对象，每个线程都有自己独立的副本，而静态非线程局部的变量则在整个程序中共享。这样可以在多线程环境中更好地管理数据，避免线程间的数据竞争和不一致问题。

再给出一些使用 inline 变量的例子。

constexpr 对于静态成员变量有哪些限制？

thread\_local 对性能有什么影响？