1.定义一个ArrayList<Student> ，放入3个Student对象，然后计算出list中所有Student对象的平均分及平均年龄，并将结果打印到控制台

2.在LOL游戏中，游戏中的用户应该用一个类来进行描述，比如，有以下属性信息：

* 用户的游戏账号（比如： "朕御驾亲征痛杀之"）
* 用户所在的对局ID（比如： "艾欧尼亚-1001"）
* 用户所使用的英雄角色（比如： 易大师或者阿狸....）
* 所装配的装备（装备应该可以是多个，比如"无尽之刃"、"狂徒铠甲"等）
* 用户助攻数
* 用户所杀的人头数
* 斩杀小兵数
* 用户的本局游戏实时得分（游戏得分=助攻数\*10+击杀人头数\*20+小兵数\*2+装备件数\*5）
* 用户的历史累计得分
* 用户的等级

*注：等级规则如下：*

*累计得分---> [0-100]，等级1*

*累计得分---> [101-200]，等级2*

*.... 以此类推，最高等级为30级*

同时，需要具备以下方法：

* 获取各属性值（如获取账号，对局ID，英雄角色名等）
* 设置各属性值（如设置账号，对局ID，英雄角色名等）

1. *注：游戏实时得分值不应该直接设置，而是，当助攻数、人头数、斩杀小兵数、装备数发生变化时，对象自动更新游戏得分*
2. *注：用户等级不应该直接设置，而是，根据当游戏历史总得分发生变化时，对象自动更新游戏等级*

**需求：**在程序中创建一个游戏用户对象

然后修改该用户对象的各个能直接修改的属性值

然后查看该用户的当前状态（即对象中的所有当前属性值）

1. 有如下信息

学号，姓名，年龄，总分

173620,王康,22,470

173623,刘明,22,450

173628,王瑞,20,460

173624,李玉,21,432

173622,李倩,24,480

173634,刘军,23,550

173632,刘向,20,650

将文件中的数据存入到ArrayList<Student>中，然后分别按照优先级学号、年龄、总分进行排序输出