1. static修饰的属性，相较于实例变量，有哪些特别之处？
   1. 可以直接通过类.属性 调用
   2. 随着类的加载而加载
   3. 再内存中只会加载一次，存在方法区的静态域中
2. final可以用来修饰那些结构，分别表示什么意思？
   1. 类：不可以被继承
   2. 方法：不可以被重写
   3. 变量：常量
3. 代码实现单例模式的饿汉式？

class Order{

private Order(){

}

private static Order instance = new Order();

private static Order getOrder(){

return instance;

}

}

1. 代码实现单例模式的懒汉式？

class Order{

private Order(){

}

private static Order instance = null;

private static Order getOrder(){

if(instance == null){

instance = new Order();

}

return instance;

}

}

1. 类的属性赋值的位置有哪些？先后顺序？
   1. 默认初始化
   2. 显式赋值 代码块赋值
   3. 构造器
   4. 方法