

年终聚餐时的抽奖活动助兴，规则如下：

1. 200 ~ 3000 间的随机标签，每位参加聚餐的员工入场时可随机取
2. 不同类别的员工可抽取的标签个数不一样，其中：
 - a) 企业高管 (Senior Manager) 可以抽 50 次，取其中构成数字之和最大的数作为最终标签；
 - b) 部门主管 (Department Manager) 可以抽 30 次，每次抽到的是偶数，则记为正数，是奇数，则记为相反数 (负数)。最终求得 30 次结果之和的绝对值作为最终标签；
 - c) 杰出员工 (Outstanding Staff) 可以抽 20 次，每次抽到的是偶数，则记为正数，是奇数，则记为相反数 (负数)，但若抽中标签的构成数字的阶乘之和恰好等于该标签数，则记为 0。最终求得 20 次结果之和的绝对值作为最终标签；
 - d) 普通员工 (Common Staff) 可以抽 10 次，取 10 次间的差值 (第 i 次的值减去第 $i-1$ 次的值称为一次差值) 之和为最终的标签。
3. 不同类别的员工能显示自身的级别信息
4. 设计抽象类 Staff 和四个子类 (SeniorManager, DepManager, OutstandingStaff, CommStaff)，能进行标签抽取，并能显示各自的身份级别
5. 设计一个模拟主类，包含方法：`static void play(Staff stf);`