

1. 定义一个 **Person** 类

- ① 定义姓名、年龄、身高、体重、成绩、性别属性。
- ② 定义有参无参构造方法。
- ③ 定义吃方法、睡方法、自我介绍方法（打印所有的属性值）。
- ④ 并在主函数中创建对象、为属性赋值、调用其方法

2. 定义一个 **Computer**（电脑类）

- ① 定义品牌、大小、颜色属性
- ② 定义有参无参构造方法。
- ③ 定义打游戏、放视频、敲代码方法
- ④ 并在主函数中创建对象、为属性赋值、调用其方法

3. 定义一个 **Dog**（狗）类

- ① 定义姓名、品种、年龄、性别属性
- ② 定义有参无参构造方法。
- ③ 定义吃、睡、玩、叫方法
- ④ 并在主函数中创建对象、为属性赋值、调用其方法

4. 定义一个 **Productor**(商品)类

- ① 属性为：商品名、价格、数量、产地
- ② 提供有参数、无参数的构造方法
- ③ 方法：show 方法，展示商品的信息。

- ④ 创建多个对象，打印输出商品的信息；
- ⑤ 并判断该商品是否短缺，如果数量=0，则打印”货品短缺”。

5. 猜数字游戏：

- ① 一个类 A 有一个成员变量 v，有一个初值 100。
- ② 定义一个类，对 A 类的成员变量 v 进行猜。
- ③ 如果大了则提示大了，小了则提示小了，等于则提示猜测成功。

6. 定义一个用户类(User)，并创建多个用户对象：

属性：用户名、密码、年龄、电话、是否在线(是=true)

提供有参数、无参数的构造方法

方法：show 方法，展示用户的所有信息。

创建多个对象，打印输出用户的信息，并判断该用户是否在线，

在线-“用户处于登陆状态”；不在线-“用户暂未登陆”

7. 定义一个员工类(Employee)：

属性：姓名，性别，生日月，工资，电话

提供无参数\有参数的构造方法

定义一个 show 方法，展示员工的所有信息.

创建多个员工对象

8. 定义一个学生类(Student)

定义姓名、年龄、成绩、性别属性

提供无参数\有参数的构造方法

定义一个 sayHi 方法, 展示所有信息

定义多个 eat (吃) 方法, 构成方法重载

创建多个学生对象, 为属性赋值, 并且调用方法