

1.

定义一个类是员工employee,id、name属性，eat方法。

有一个抽象方法是work,不同的员工工作的内容不同,

定义3个子类,程序员,老师,网管,分别调用work的时候”

id为xx的name”写代码”,”讲课”,”拉网线”

2.代码填空

```
abstract Super{  
  
    • void m();  
  
    • void m2();  
  
}  
  
class Sub extends Super{  
  
    //1.  
  
}  
  
abstract Sub1 extends Super{  
  
    //2.  
  
}
```

3. 设计一个抽象类，并演示它的三级使用

//抽象类 Teacher,有两个方法teach(),add(int a,int b)

//抽象子类 MathTeacher,继承于Teacher类,有一个方法teachMath();

//第三级类 RealMathTeacher,继承于MathTeacher，有两个方法TeachHightMath(),add(int a,int b);

在主函数中，声明Teacher类引用，并且调用add方法

4.假如我们在开发一个系统时需要对员工类进行设计，员工包含3个属性，姓名、工号以及工资。

经理也是员工，除了含有员工的属性外，另外还有一个奖金属性。

请使用继承的思想设计出员工类和经理类。要求类中提供必要的方法进行属性访问。

分析：

普通员工类，

成员变量：姓名、工号以及工资

成员方法：工作

经理类：

成员变量：姓名、工号以及工资，奖金属性

成员方法：工作