1. 假设要完成一个学校的校园管理信息系统，在员工管理系统中有不同的人员信息，包括学生信息、教师信息等。

学生的字段：编号（Id）、姓名（Name）、性别（Sex）、身份证号（Cardid）、联系方式（Tel）、专业（Major）、年级（Grade）

教师的字段：编号（Id）、姓名（Name）,性别 （Sex）、身份证号（Cardid）、联系方式（Tel）、职称（Title）、工资号（Wageno）

方法一：没有使用继承

为学生信息、教师信息创建两个类，并在两个类中分别定义属性和方法：

学生类中定义编号（Id）、姓名（Name）、性别（Sex）、身份证号（Cardid）、联系方式（Tel）、专业（Major）、年级（Grade）7 个属性，并定义一个方法在控制台输出这些属性的值。

教师类（Teacher）中定义编号（Id）、姓名（Name）,性别 （Sex）、身份证号（Cardid）、联系方式（Tel）、职称（Title）、工资号（Wageno），并将上述属性输岀到控制台。

方法二：使用继承

将 Student 类和 Teacher 类中共有的 属性抽取出来定义为一个类Person，并让Student和Teacher继承Person

1. Person类：定义共有属性编号（Id）、姓名（Name）、性别（Sex）、身份证号（Cardid）、联系方式（Tel）；
2. Student类：继承Person类，并定义独有属性专业（Major）、年级（Grade）
3. Teacher类：继承Person类，并定义独有属性职称（Title）、工资号（Wageno）
4. 3个类都要定义一个输出属性的方法。
5. 3个类都要有初始化数据的有参构造方法。

二、使用类来描述游戏中的角色。

在很多RPG游戏中，第一次打开游戏，都会先让你创建自己的“英雄”，或者自己要扮演的角色。这些英雄或者角色都是我们游戏中的“对象”，所以在开发的时候，我们需要针对每个角色都要写相应的类来描述。

见英雄文件夹的图片。

分析1:角色具有以下信息（简单数据）

字段：角色名字，角色介绍，角色昵称，攻击力，防御力，速度。

方法：每个角色都有三个不同的攻击技能。

分析2：四个英雄的公共数据？公共数据向上抽取，抽象成一个Hero类，然后四个英雄继承这个Hero类，然后编写各自特有的类成员。