使用容器来模拟枪射击。

1．定义子弹类：Ball,有属性 编号，型号。

默认构造方法，设编号为1， 型号为“M54”。

带参数构造方法：设定编号和型号。

方法1：取得编号

方法2：取得型号。

方法3：显示子弹的编号和型号： 编号-型号。

2.定义枪类：Gun

有属性：编号，型号，弹夹，装弹数量。

默认构造方法：创建编号为1，型号为“M54”，装弹数量为6。

带参数构造方法：与属性相同的参数，设定属性：编号，型号，数量的值。

装弹方法：将一个子弹对象装入弹夹，如果弹夹已满，抛出弹夹满异常。

射击方法：返回一个子弹对象，减少弹夹的一颗子弹，如果弹夹空，则抛出空异常。

显示弹夹内子弹列表信息方法：显示弹夹内的子弹信息：编号-型号

取得当前弹夹子弹数的方法。

3.编写带main方法的测试类，模拟枪的装弹和射击功能。