# 综合练习案例

## 数据建模

在LOL游戏中，游戏中的用户应该用一个类来进行描述，比如，有以下属性信息：

* 用户的游戏账号（比如： "朕御驾亲征痛杀之"）
* 用户所在的对局ID（比如： "艾欧尼亚-1001"）
* 用户所使用的英雄角色（比如： 易大师或者阿狸或蘑菇....）
* 所装配的装备（装备应该可以是多个，比如"无尽之刃"、"狂徒铠甲"等）
* 用户助攻数
* 用户击杀人头数
* 斩杀小兵数
* 用户的本局游戏实时得分（游戏得分=助攻数\*10+击杀人头数\*20+小兵数\*2+装备件数\*5）
* 用户的历史累计得分
* 用户的等级

*注：等级规则如下：*

*累计得分---> [0-100]，等级1*

*累计得分---> [101-200]，等级2*

*.... 以此类推，最高等级为30级*

同时，需要具备以下方法：

* 获取各属性值（如获取账号，对局ID，英雄角色名等）
* 设置各属性值（如设置账号，对局ID，英雄角色名等）

1. *注：游戏实时得分值不应该直接设置，而是，当助攻数、人头数、斩杀小兵数、装备数发生变化时，对象自动更新游戏得分*
2. *注：用户等级不应该直接设置，而是，根据当游戏历史总得分发生变化时，对象自动更新游戏等级*

## 程序功能需求

在程序中创建一个游戏用户对象

然后修改该用户对象的各个能直接修改的属性值

然后查看该用户的当前状态（即对象中的所有当前属性值）

# 作业题1：

定义一个类：Order

包含3个属性： 订单号，订单总金额，订单商品项（数组）；

包含一个set()方法，用来给对象的属性一次性赋值；

写一个测试程序：

创建5个order对象，并都要给属性赋值；

然后将5个order对象存入一个数组；

然后对数组中的order对象按订单总金额大小倒序排序；

然后打印整个数组中的5个order对象的属性信息（要求采用重写toString()的方式实现）；

新增需求：

1、求出成交金额最大的那个订单，并打印

1. 求出成交金额排在前3的订单，并打印
2. 求出这5个订单的总成交金额