

基础题目

第一题：需求实现

- 定义HandleAble接口，具备一个处理字符串数字的抽象方法方法HandleString (String num)。
 - 处理方式1：取整数部分。
 - 处理方式2：保留指定位小数，四舍五入。
- 代码实现，效果如图所示：

```
原数字:23.23456789  
取整后:23  
保留4位小数后:23.2346
```

- 开发提示：
 - 匿名内部类的方式，调用所有抽象方法。

第二题：需求实现

- 模拟上课出勤情况。
- 定义学生类：
 - 属性：姓名，出勤。
 - 提供基本的构造方法和get方法，set方法。
- 定义讲师类：
 - 属性：姓名。
 - 提供基本的构造方法和get方法，set方法
 - 成员方法：点名方法，设置每一位的学生出勤情况。假设，小明今日未出勤。定
- 义课程类：
 - 属性：课程名称，讲师，学生集合。
 - 提供基本的构造方法和get方法，set方法
 - 成员方法：show方法，打印课程信息，老师姓名，学生是否上课情况。
- 代码实现，效果如图所示：

```
课程名称:Java  
授课老师:张老师  
上课:小红  
上课:小亮  
旷课:小明
```

第三题：需求实现

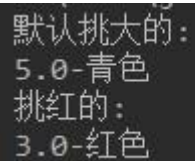
- 模拟接待员接待用户，根据用户id，给用户分组。
- 定义接口Filter：
 - 提供抽象方法filterUser (User u)
- 定义用户类：
 - 属性：用户类型，用户id
 - 提供基本的构造方法和get方法，set方法
- 定义接待员类：
 - 属性：接口Filter
 - 提供基本的构造方法和get方法，set方法
 - 成员方法：接待用户方法，设置用户类型。
- 测试类：
 - 初始化50个User对象，id为1-50。
 - 创建三个接待员对象。
 - 第一个接待员，设置接待规则，将10-19号用户类型设置为v1。
 - 第二个接待员，设置接待规则，将20-29号用户类型设置为v2。
 - 遍历用户集合，给用户分区。
- 代码实现，效果如图所示：

```
未分组：
[1-null, 2-null, 3-null, 4-null, 5-null, 6-null, 7-null, 8-null, 9-null, 10-null, 11-null, 12-null, 13-null, 14-null, 15-null, 16-null, 17-null, 18-null, 19-null, 20-null, 21-null, 22-null, 23-null, 24-null, 25-null, 26-null, 27-null, 28-null, 29-null, 30-null, 31-null, 32-null, 33-null, 34-null, 35-null, 36-null, 37-null, 38-null, 39-null, 40-null, 41-null, 42-null, 43-null, 44-null, 45-null, 46-null, 47-null, 48-null, 49-null, 50-null]
已分组：

1-A 2-A 3-A 4-A 5-A 6-A 7-A 8-A 9-A
10-v1 11-v1 12-v1 13-v1 14-v1 15-v1 16-v1 17-v1 18-v1
19-v1 20-v2 21-v2 22-v2 23-v2 24-v2 25-v2 26-v2 27-v2
28-v2 29-v2 30-A 31-A 32-A 33-A 34-A 35-A 36-A
37-A 38-A 39-A 40-A 41-A 42-A 43-A 44-A 45-A
46-A 47-A 48-A 49-A 50-A
```

第四题：需求实现

- 模拟工人挑苹果。
- 定义苹果类：
 - 属性：大小，颜色。
 - 提供基本的构造方法和get方法，set方法
- 定义接口Comparable：
 - 定义默认方法compare，挑选较大苹果。
- 定义接口实现类Compare。
- 定义工人类：
 - 成员方法：挑选苹果Apple pickApple (Comparable , Apple a1 , Apple a2) 。
- 测试类：
 - 创建Worker对象。
 - 创建两个Apple对象，一个Apple (5 , "青色") ,一个Apple (3 , "红色")
 - 默认挑选大的苹果，打印苹果信息。
 - 指定颜色挑选，通过匿名内部类实现。
- 代码实现，效果如图所示：



```
默认挑大的：
5.0-青色
挑红的：
3.0-红色
```

第五题：需求实现

- 模拟玩家选择角色。
- 定义接口FightAble：
 - 抽象方法：specialFight。
 - 默认方法：commonFight,方法中打印"普通打击"。
- 定义战士类：
 - 实现FightAble接口,重写方法中打印"武器攻击"。
- 定义法师类：
 - 实现FightAble接口,重写方法中打印"法术攻击"。
- 定义玩家类Player：
 - 成员方法：FightAble
select(String str)，根据指令选择角色
 - 法力角色，选择法师。
 - 武力角色，选择战士。
- 代码实现，效果如图所示：

```
选择:法力角色
法术攻击
普通打击
=====
选择:武力角色
武器攻击
普通打击
```