1. **Créez une classe Personne**
   * Intitulé: Créez une classe Personne avec les propriétés nom et âge. Ajoutez une méthode sePresenter qui affiche "Je m'appelle [nom] et j'ai [âge] ans."
2. **Créez un prototype pour les objets Chien**
   * Intitulé: Créez un prototype Chien avec les propriétés nom et race. Ajoutez une méthode aboyer qui affiche "Woof ! Je suis [nom], un [race]."
3. **Créez une classe Rectangle**
   * Intitulé: Créez une classe Rectangle avec les propriétés largeur et hauteur. Ajoutez des méthodes pour calculer la superficie et le périmètre du rectangle.