

1. Crea una clase "Persona" con los atributos nombre, edad y género. Instancia tres objetos con diferentes valores y muestra sus atributos en pantalla.
2. Crea una clase "Perro" con los atributos raza, edad y color. Crea un objeto de tipo "Perro" y muestra sus atributos en pantalla.
3. Crea una clase "Calculadora" con los métodos suma, resta, multiplicación y división. Crea un objeto de tipo "Calculadora" y muestra el resultado de algunas operaciones aritméticas.
4. Crea una clase "Rectángulo" con los atributos base y altura, y un método para calcular el área del rectángulo. Crea un objeto de tipo "Rectángulo" con valores aleatorios y muestra su área en pantalla.
5. Crea una clase "Círculo" con el atributo radio y un método para calcular el área del círculo. Crea un objeto de tipo "Círculo" con valor aleatorio y muestra su área en pantalla.
6. Crea una clase "Empleado" con los atributos nombre, salario y un método para calcular el salario anual. Crea un objeto de tipo "Empleado" con valores aleatorios y muestra su salario anual en pantalla.
7. Crea una clase "Producto" con los atributos nombre, precio y cantidad. Crea un objeto de tipo "Producto" y muestra su información en pantalla.
8. Crea una clase "Coche" con los atributos marca, modelo y color, y un método para mostrar su información completa. Crea un objeto de tipo "Coche" con valores aleatorios y muestra su información en pantalla.
9. Crea una clase "Libro" con los atributos título, autor y editorial, y un método para mostrar su información completa. Crea un objeto de tipo "Libro" con valores aleatorios y muestra su información en pantalla.
10. Crea una clase "Persona" con los atributos nombre, edad y género, y un método para mostrar su información completa. Crea un objeto de tipo "Persona" con valores aleatorios y muestra su información en pantalla.
11. Crea una clase "Banco" con los atributos nombre y cantidad de dinero, y dos métodos para depositar y retirar dinero. Crea un objeto de tipo "Banco" con un valor inicial de dinero, realiza algunas operaciones de depósito y retiro, y muestra el saldo final en pantalla.
12. Crea una clase "Alumno" con los atributos nombre, edad y calificaciones, y un método para calcular su promedio. Crea un objeto de tipo "Alumno" con valores aleatorios y muestra su promedio en pantalla. Luego, modifica alguna calificación y muestra el nuevo promedio.