1.定义一个学生类

包含的成员变量：姓名，班级，学号，年龄

包含的方法：学习（要求显示出\*\*在学习），

toString:返回学生的所有属性 return “name:”+name+” classNo:”+classNo+……

写一个测试类，要求在运行时创建两个学生对象，分别给各个属性赋值，通过toString方法拿到信息打印出来，调用学习方法

张三、1、1、20

李四、2、2、18

两个对象分别学习

2.猜数字游戏：一个类A有一个成员变量v，有一个初值100。定义一个类，对A类的成员变量v进行猜。如果大了则提示大了，小了则提示小了。等于则提示猜测成功。

3.定义一个打印机类 Printer

包含的属性(成员变量)：品牌brand，价格price

包含的方法：

toString()：获取该打印机的信息，即各个属性值

打印：要打印的内容以字符串传入，打印方法中，把要打印的内容输出即可，格式：打印\*\*\*

在main方法中创建一个打印机类对象，进行测试

4.请定义一个交通工具(Vehicle)的类，其中有: 属性：速度(speed)，体积(size)等等

方法：移动(move())，设置速度(setSpeed(int speed))，加速speedUp(),减速speedDown()等等.

最后在测试类Vehicle中的main()中实例化一个交通工具对象，并通过方法给它初始化speed,size的值，并且通过打印出来。另外，调用加速，减速的方法对速度进行改变。

5.小红养了两只猫，一只叫小黑，今年2岁，黑色，另一只叫小白，今年5岁，白色。请编写一个程序，要求当用户输入小猫的名字时，就显示猫的名字、年龄和颜色。如果用户输入的小猫名字错误，则显示“小红没有养这只猫”。

6. 定义一个点类，

包含的属性：x坐标，y坐标

包含的方法：能够获得x坐标(getX())，能够获得y坐标(getY()),能够获取对应的坐标值（toString()），格式为：

(x,y)

写一个测试类（即包含入口方法的类），在入口方法中创建点对象，并且能设置坐标，打印坐标（即练习使用对象的属性及方法）