Bài 1:  
Hãy phát triển chương trình Java cho phép cài đặt tính thừa kế. Định nghĩa một lớp Vehicle thể hiện các phương tiện, trong lớp này gồm 2 thuộc tính là: price, color và một method accelerate(). Tiếp theo, hãy định nghĩa 3 lớp con lần lượt là Bike, Car và Bus kế thừa lớp Vehicle. Mỗi lớp này hãy định nghĩa method printDetails() để hiển thị thông tin chi tiết của đối tượng.  
  
Trong hàm main(), hãy khởi tạo 3 đối tượng thuộc 3 lớp con và hiển thị thông tin chi tiết của từng đối tượng này.

Bài 2:  
Hãy tạo một chương trình Java, sau đó định nghĩa một abstract class Animal. Trong class này hãy khai báo 2 abstract method lần lượt có tên là go() và run().  
  
Sau đó hãy định nghĩa 3 class với tên là Snake, Bird và Dog kế thừa từ class Animal. Trong mỗi class con này, hãy cài đặt các abstract method đã được định nghĩa ở lớp Animal.  
  
Hãy thử khởi tạo đối tượng của class Animal, sau đó đọc thông báo lỗi.  
Hãy khởi tạo các đối tượng của các subclass, sau đó gọi các method và xem kết quả.

Bài 3:  
Viết một chương trình Java để minh họa về các bổ từ truy cập. Hãy tạo một class Employee, trong đó có khai báo các thuộc tính sau: id (private), name (default), address (public), balance (protected). Sau đó trong main() method, hãy khởi tạo một đối tượng của lớp, rồi thử truy cập đến các thuộc tính của lớp, để xem kết quả.  
  
Tiếp theo, hãy định nghĩa một method display() trong class Employee, method này cho phép hiển thị thông tin chi tiết của lớp. Hãy gọi method này trong main() method.