

1. Tạo một lớp điểm trong hệ tọa độ 2D và viết các phương thức để tính khoảng cách giữa hai điểm, tính diện tích của tam giác được tạo bởi ba điểm.
2. Tạo một lớp hình chữ nhật với các thuộc tính chiều dài, chiều rộng và các phương thức để tính chu vi, diện tích, đường chéo và kiểm tra xem nó có phải là hình vuông hay không.
3. Tạo một lớp hình tròn với bán kính và các phương thức để tính chu vi và diện tích của hình tròn.
4. Tạo một lớp động vật với các thuộc tính tên, tuổi và trọng lượng, và các phương thức để tính chỉ số BMI, so sánh tuổi và trọng lượng của các động vật khác nhau.
5. Tạo một lớp người với các thuộc tính tên, tuổi và địa chỉ, và các phương thức để in thông tin của người đó và tính tuổi của người đó.
6. Tạo một lớp phân số với các thuộc tính tử số và mẫu số và các phương thức để tính toán các phép tính toán cơ bản như cộng, trừ, nhân và chia.
7. Tạo một lớp ngày tháng năm với các thuộc tính ngày, tháng và năm, và các phương thức để tính tuổi của người và kiểm tra xem một ngày nhất định có phải là ngày nghỉ lễ hay không.
8. Tạo một lớp tài khoản ngân hàng với các thuộc tính số tài khoản, tên tài khoản và số dư, và các phương thức để rút, nộp tiền và kiểm tra số dư trong tài khoản.
9. Tạo một lớp xe hơi với các thuộc tính màu sắc, kiểu động cơ và số km đã đi, và các phương thức để tính toán chi phí bảo trì, kiểm tra số km đã đi và in thông tin về xe.
10. Tạo một lớp sách với các thuộc tính tên sách, tác giả, năm xuất bản và số lượng, và các phương thức để in thông tin sách, mượn sách và trả sách.