1. Tạo một lớp **HocSinh** để lưu trữ thông tin của một học sinh, bao gồm tên, tuổi và điểm số. Thêm các phương thức để in thông tin và tính điểm trung bình.
2. Tạo lớp **XeHoi** để biểu diễn một chiếc xe hơi, bao gồm các thuộc tính như hãng sản xuất, màu sắc, và năm sản xuất. Thêm phương thức để hiển thị thông tin xe hơi.
3. Tạo lớp **TroChoi** để biểu diễn một trò chơi đơn giản. Bạn có thể thêm các thuộc tính như tên trò chơi, số lượt chơi, và phương thức để bắt đầu và kết thúc trò chơi.
4. **Lớp Xe Hơi và Xe Máy**:

* Lớp cơ sở: **PhuongTienGiaoThong**
* Lớp con: **XeHoi**, **XeMay**
* Thuộc tính: Hãng sản xuất, màu sắc, năm sản xuất.
* Phương thức: Hiển thị thông tin về xe.

1. **Lớp Hệ Thống Điều Hòa và Lớp Máy Sấy**:

* Lớp cơ sở: **ThietBiDien**
* Lớp con: **DieuHoa**, **MaySay**
* Thuộc tính: Các thuộc tính liên quan đến thiết bị cụ thể, chẳng hạn như công suất, chức năng (làm lạnh hoặc làm nóng), v.v.
* Phương thức: Các phương thức đặc biệt cho từng loại thiết bị.