**Konu: Metotlar, Statik Metotlar ve Değişkenler**

**Öğrenci No:**
**İsim Soyisim:**

**Görevler:**

1. **Statik Metot ve Değişken Kullanımı (30 Puan)**
	* IntelliJ IDEA kullanarak "Matematik" adında bir sınıf oluşturunuz. Bu sınıf içinde bir static metot yazınız: public static int kare(int x), bu metot verilen sayının karesini döndürsün.
	* Ana sınıfta (main method içinde) bu metodu kullanarak bir sayının karesini hesaplayınız ve sonucu ekrana yazdırınız.
	* Programınızı derleyip çalıştırarak, çıktının ekran görüntüsünü bu lab föyü belgesinin sonuna resim olarak ekleyiniz.
	* Yazdığınız kodu bu lab föyü belgesine ekleyiniz.
2. **Math Sınıfı Kullanımı (30 Puan)**
	* Java'nın Math sınıfını kullanarak, verilen bir sayının karekökünü, mutlak değerini, veya üstel değerini hesaplayan bir program yazınız.
	* Hangi hesaplamanın yapılacağını, kullanıcının girdiği bir girdi üzerinden belirleyiniz.
	* Programınızda Math.sqrt(), Math.abs(), ve Math.pow() metotlarını kullanınız.
	* Çıktının ekran görüntüsünü bu lab föyü belgesinin sonuna resim olarak ekleyiniz.
	* Yazdığınız kodu bu lab föyü belgesine ekleyiniz.
3. **Aşırı Yükleme (Overloading) ve Nesne Kurucular (Constructors) (40 Puan)**
	* "Araba" adında bir sınıf oluşturunuz ve bu sınıf için farklı parametreler alan iki adet kurucu (constructor) yazınız: Biri sadece renk alacak, diğeri ise renk, beygir gücü ve hız alacak şekilde olmalı.
	* Bu sınıftan iki farklı nesne oluşturunuz, biri sadece renk bilgisi ile, diğeri tüm parametrelerle.
	* Oluşturulan nesnelerin özelliklerini ekrana yazdıran bir metod (yine overloading kullanarak) yazınız.
	* Buna göre, kullanıcı, oluşturulan özelliğin herhangi bir kombinasyonunu ekrana yazdırabilmelidir.
	* Programınızı derleyip çalıştırarak, çıktının ekran görüntüsünü bu lab föyü belgesinin sonuna resim olarak ekleyiniz.
	* Yazdığınız kodu bu lab föyü belgesine ekleyiniz.