**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.