### Diagrama de Classes UML

Vamos representar as principais classes e interfaces que poderiam estar envolvidas no contexto do iPhone:

1. **Interface DispositivoEletronico**
   * Métodos: ligar(), desligar()
2. **Classe iPhone**
   * Implementa DispositivoEletronico
   * Atributos: modelo, cor
   * Métodos: fazerLigacao(), enviarMensagem()
3. **Interface ReprodutorMusical**
   * Métodos: reproduzirMusica(), pausar(), parar()
4. **Classe ReprodutorMP3**
   * Implementa ReprodutorMusical
   * Métodos específicos de um reprodutor de música como tocarMusica(), avancarFaixa(), retrocederFaixa()
5. **Interface NavegadorInternet**
   * Métodos: abrirPaginaWeb(), fecharPaginaWeb()
6. **Classe Safari**
   * Implementa NavegadorInternet
   * Métodos específicos de navegação como buscar(), favoritarPagina()