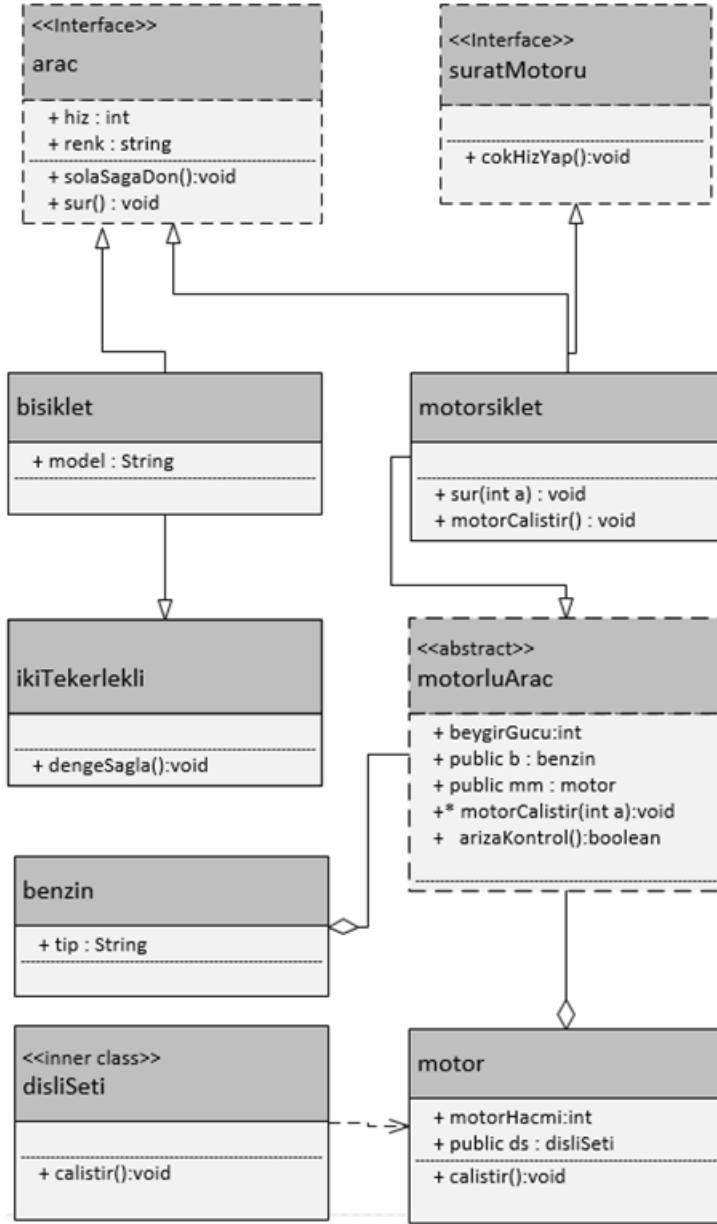


Interface Orneđi



UML diyagramını aşağıdaki kurallara göre Java dilinde kodlayınız.

- *arac* interface'i için varsayılan olarak hız 120, renk "**mavi**" olarak tanımlanmalıdır.
- *benzin* sınıf oluşturulduğu anda otomatik olarak tip "**motorin**" olarak belirlenmelidir.
- *motorluArac* içerisindeki *arizaKontrol* yordamı çalıştığında ekrana "**Arıza yok**" yazsın ve geriye hep **true** göndermelidir.
- *motorluArac* oluşturulurken otomatik olarak *arizaKontrol* yordamı çalıştırılsın.

- motorluArac* sınıfı içerisinde *motor* ve *benzin* tipinde iki *b* ve *mm* referanslarına yeni birer nesne kompozisyon yöntemi ile oluşturulsun.

- Motor** sınıfı içerisindeki *motorHacmi* başlangıç değeri **1400** olarak tanımlayın.

- motor* sınıfından yeni bir nesne üretilirken otomatik olarak *disliSeti* sınıfından bir nesne üretilip bu nesnenin *calistir()* yordamı çalıştırılsın.

- Tüm yordamlarda eğer aksi belirtilmemiş ise ekrana yazdırma komutu ile yordam adı ve "**Çalıştı**" bilgisini ekrana yazmalıdır.

- Örneğin:** *ikiTekerlekli* sınıfında bulunan *dengeSagla* yordamı içerisinde bulunan komut ile ekrana "**dengeSagla() yordamı çalıştı.**" yazmalıdır.

- Bu Sınıf bloğu kendi başına çalışabilen bir yapıya sahip değildir.

- Eğer Şablon ve istenilen maddeler de bir yanlış var ise maddeleri ve hata sebeplerini belirterek hatayı düzeltiniz.