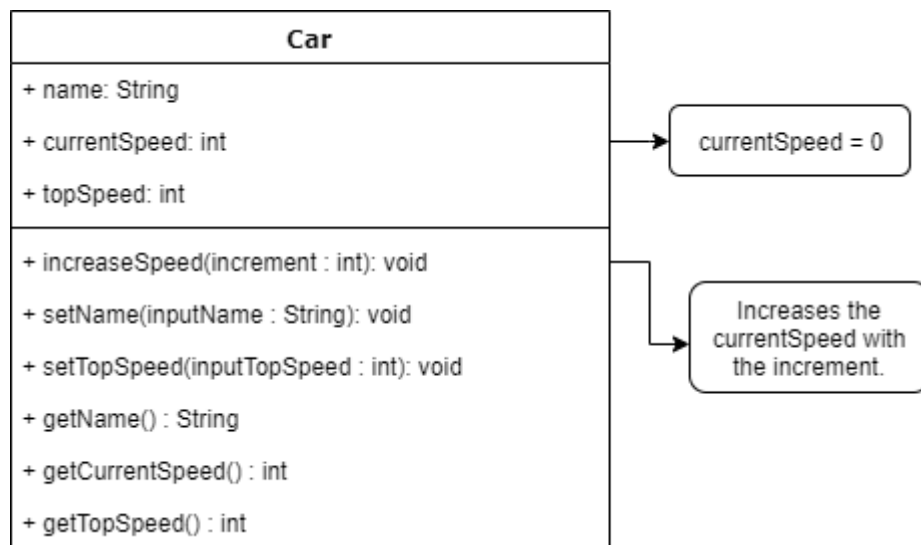


## Assignment 23 – Car



1. Maak een nieuwe class met de naam 'Assignment23' en maak de main methode aan.
2. Maak een nieuwe class met de naam 'Car' en definieer de variabelen (fields) die in het diagram staan met het juiste datatype. Maak de fields private!
3. Maak voor elk field een getter en maak voor de volgende fields een setter:
  - name
  - topSpeed
4. Maak in de main een object van de class 'Car' met de naam 'bmw'. Gebruik de setters om de volgende waarden toe te kennen:
  - name = BMW
  - topSpeed = 250
5. Gebruik de getters om de volgende output te printen:

```
This BMW has a current speed of 0 km/h and has a top speed of 250 km/h
```

6. Maak een methode aan in de class 'Car' met de naam 'increaseSpeed' waar je niks teruggeeft, maar de huidige snelheid verhoogt met een verhoging (input) van het type int.

**Let op!** De snelheid kan niet negatief worden of hoger dan de topsnelheid. Hou hier rekening mee met het maken van deze methode.

7. Roep de gemaakte methode aan in de main methode op het object 'bmw' en verhoog de snelheid met 50. Print de huidige snelheid naar de console.

Output:

```
Current speed is: 50
```

8. Maak een nieuw object aan van de class 'Car' met de naam 'ferrari' en gebruik de setters om de volgende waarden toe te kennen:
  - name = Ferrari
  - topSpeed = 300
9. Verhoog de snelheid van de Ferrari met 325. Zorg dat jouw methode increaseSpeed() zegt in de console als de top snelheid is bereikt. Print de huidige snelheid van de Ferrari naar de console.

Output:

```
Topspeed of Ferrari has been reached: 300 km/h  
Current speed is: 300
```

10. Verhoog de snelheid van de BMW met -10. Zorg ervoor dat jouw methode increaseSpeed() vermeldt dat afremmen met deze methode niet kan en dat de snelheid niet veranderd.

Output:

```
Cannot decrease my speed with this method  
Current speed is: 50
```