

Buatlah sebuah program Java sederhana tentang **hewan**, dengan menggunakan konsep **encapsulation** (menyembunyikan data dari luar class agar lebih aman).

Ketentuan program :

Buat class bernama Animal.

Class ini punya tiga data (atribut):

- name → untuk nama hewan (contoh: “Kucing”)
- type → untuk jenis hewan (contoh: “Mamalia”, “Burung”, “Ikan”)
- age → untuk umur hewan (contoh: 3)

Semua atribut harus ditulis sebagai private, supaya tidak bisa diakses langsung dari luar class.

Buat **setter dan getter** untuk setiap atribut:

- Setter digunakan untuk **mengisi nilai**.
- Getter digunakan untuk **mengambil nilai**.
- Saat mengisi umur (age), tambahkan **pengecekan**:
Kalau umur ≤ 0 , tampilkan pesan:
"Umur harus lebih dari 0!".

Buat method:

- inputData() → untuk meminta pengguna mengisi data hewan lewat Scanner.
- showInfo() → untuk menampilkan semua data hewan.
- playing() → menampilkan pesan bahwa hewan sedang bermain.
- sleeping() → menampilkan pesan bahwa hewan sedang tidur.

Di dalam main(), lakukan hal berikut:

- Buat objek dari class Animal.
- Jalankan inputData() untuk mengisi data.
- Jalankan showInfo() untuk menampilkan hasil.
- Panggil playing() dan sleeping() agar tampil aktivitasnya.

Contoh output :

```
Masukkan nama hewan: Ular
Masukkan jenis hewan: Reptil
Masukkan umur hewan: 17

=== Data Hewan ===
Nama   : Ular
Jenis  : Reptil
Umur   : 17 tahun
Ular yang berumur 17 sedang bermain-main!
Ular yang berumur 17 sedang tidur
```