

# Lembar Praktikum 13

---

- Mata Kuliah : Pemrograman Berorientasi Obyek
  - Pokok Bahasan : Encapsulation
  - Tujuan Pembelajaran :
    - Siswa dapat menerapkan encapsulation dalam studi kasus
- 

## Kegiatan

- Silakan pelajari dan praktikkan dari materi Encapsulation yang ada dalam video <https://www.youtube.com/watch?v=Gu6IMggfxKo>

## Project

Berdasarkan hasil project rental console game yang sudah dibuat pada Praktikum 12 sebelumnya, coba lakukan identifikasi atribut mana saja dari tiap class yang bersifat sensitif. Selanjutnya terapkan encapsulation terhadap atribut-atribut sensitif tersebut.

NB: Pembuatan setter & getter methods disesuaikan dengan kebutuhan.

Simpan project rental console game yang sudah diperbaiki (*improved project*) ini dengan nama project yang berbeda dari sebelumnya.

### Atribut tiap class yang bersifat sensitive

#### Class dataMember

1. String Id, karena besar kecilnya dari id yang dimasukkan akan berpengaruh
2. tglPinjam, karena jumlah hari dalam satu bulan hanya sekitar 30 sampai 31, jika lebih dari itu maka dapat menghasilkan output yang tidak sesuai
3. blnPinjam, karena jumlah bulan dalam satu tahun hanya 12 bulan dan dengan jumlah hari yang berganti setiap bulannya
4. tglKembali, hampir sama dengan tglPinjam, karena dalam satu bulan hanya sekitar 30 sampai 31, jika lebih dari itu maka dapat menghasilkan output yang tidak sesuai
5. blnKembali, hampir sama dengan blnPinjam, karena jumlah bulan dalam satu tahun hanya 12 bulan dan dengan jumlah hari yang berganti setiap bulannya

**Disusun oleh: Rosihan Ari Yuana**

**Petunjuk Pengerjaan Latihan:**

- Silakan push direktori project Java di atas ke repository Github, dan set as public
- Tuliskan URL repository project tersebut di bawah ini

<https://github.com/NIHanifah/PBO13>

---

**Blog:** <https://blog.rosihanari.net>

**Youtube Channel:** <https://www.youtube.com/c/rosihanarie>