

# 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.

## 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>