Nama : Hasrul Dani

Nim : 2201010417

Ide project : Aplikasi untuk menjelaskan bidodata para pemain sepakbola

Deskripsi :

Aplikasi ini memiliki antarmuka pengguna yang memungkinkan pengguna untuk memasukkan dan menghapus data pemain sepak bola seperti negara, nama, prestasi, dan klub. Berikut adalah penjelasan lengkap mengenai struktur program, metode pemrograman, dan teknik OOP yang digunakan.

Struktur Program

Paket dan Kelas

Paket biodata berisi beberapa kelas:

Biodata.java: Kelas model yang menyimpan data pemain.

jForm1.java: Kelas yang mengandung antarmuka pengguna.

tabletampil.java: Kelas yang mungkin digunakan untuk menampilkan data.

Antarmuka Pengguna (UI)

jForm1.java mendefinisikan antarmuka pengguna dengan beberapa JTextField untuk input data: Negara, Nama, Prestasi, dan Klub.

Terdapat tabel untuk menampilkan data pemain yang telah dimasukkan.

Dua tombol utama, SIMPAN untuk menyimpan data dan HAPUS untuk menghapus data dari tabel dan mungkin dari database.

**Metode dan Teknik Pemrograman OOP**

**Encapsulation (Enkapsulasi)**

* + Kelas Biodata digunakan untuk menyimpan data pemain sepak bola dengan atribut negara, nama, prestasi, dan club. Atribut-atribut ini diakses dan dimodifikasi melalui metode getter dan setter, yang melindungi integritas data.

**Inheritance (Pewarisan)**

* Pewarisan digunakan untuk membuat kelas baru yang memiliki sifat dari kelas induk., konsep ini dapat diterapkan jika ada kebutuhan untuk membuat hierarki kelas.

**Polymorphism (Polimorfisme)**

* Polimorfisme memungkinkan metode yang sama untuk berperilaku berbeda berdasarkan objek yang memanggilnya. Misalnya, metode simpanData pada tombol SIMPAN mungkin memiliki implementasi berbeda berdasarkan tipe data yang dimasukkan.

**Abstraction (Abstraksi)**

* Abstraksi digunakan untuk menyembunyikan kompleksitas sistem dan menampilkan antarmuka yang sederhana. Dalam aplikasi ini, abstraksi dapat diterapkan dengan membuat kelas atau antarmuka yang mendefinisikan metode-metode dasar yang harus diimplementasikan oleh kelas lainnya.