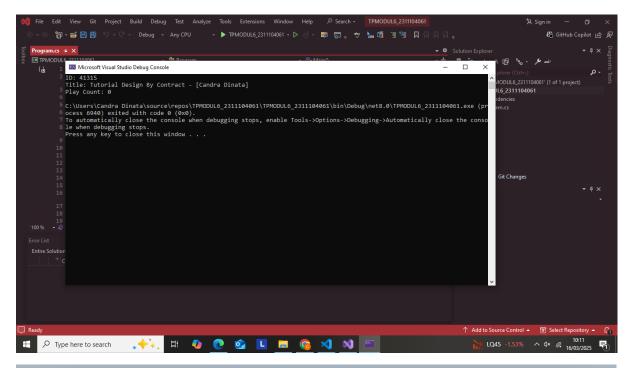
Nama : Candra Dinata Nim : 2311104061 Kelas : SE0702



```
using System;

using System;

public class SayaTubeVideo

f

private int id;
private int playCount;

public SayaTubeVideo(string title)

Random random = new Random();
this.id = random.Next(10000, 99999);
this.itle = title;
this.playCount = 0;
}

public void IncreasePlayCount(int count)

f

public void IncreasePlayCount(int count)

{
 playCount += count;
}

public void PrintVideoDetails()

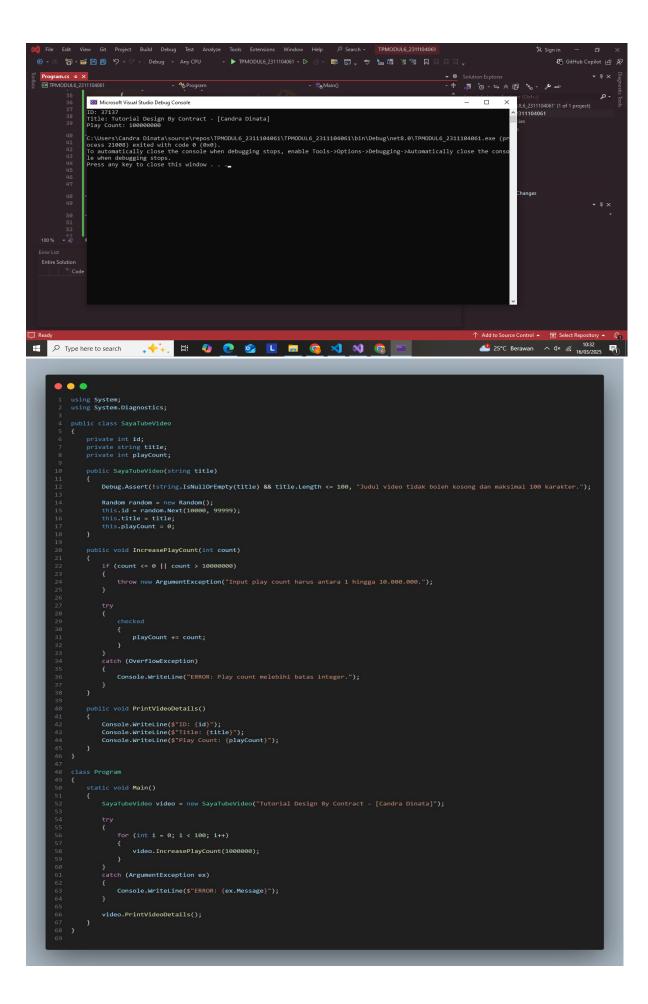
console.WriteLine($"ID: (id)");
Console.WriteLine($"ID: (ittle)");
Console.WriteLine($"Tlate: (title)");

console.WriteLine($"Play Count: (playCount)");
}

class Program

{
 static void Main()
 {
    SayaTubeVideo video = new SayaTubeVideo("Tutorial Design By Contract - [Candra Dinata]");
    video.PrintVideoDetails();
}
}
```

Kode di atas mendefinisikan kelas SayaTubeVideo yang merepresentasikan sebuah video dengan atribut id, title, dan playCount. Konstruktor SayaTubeVideo menerima parameter title, menginisialisasi id secara acak dalam rentang 10000–99999, serta mengatur playCount menjadi 0. Metode IncreasePlayCount(int count) digunakan untuk menambah jumlah pemutaran video, sementara PrintVideoDetails() menampilkan informasi video berupa ID, judul, dan jumlah pemutaran ke konsol. Dalam kelas Program, metode Main() membuat sebuah objek SayaTubeVideo dengan judul "Tutorial Design By Contract – [NAMA_PRAKTIKAN]" lalu memanggil PrintVideoDetails() untuk mencetak informasi video tersebut.



Kode ini merupakan implementasi dari kelas SayaTubeVideo dalam C#, yang merepresentasikan sebuah video dengan atribut id, title, dan playCount. Konstruktor kelas memastikan judul video tidak kosong atau melebihi 100 karakter dan memberikan id acak antara 10.000 hingga 99.999. Metode IncreasePlayCount(int count) digunakan untuk menambah jumlah playCount dengan batasan antara 1 hingga 10.000.000, serta menangani kemungkinan overflow menggunakan blok checked. Metode PrintVideoDetails() mencetak informasi video ke konsol. Dalam Main(), sebuah objek SayaTubeVideo dibuat dengan judul tertentu, lalu dilakukan simulasi penambahan playCount dalam loop hingga 100 kali dengan nilai 100.000 per iterasi, sambil menangani potensi ArgumentException. Jika terjadi overflow, program akan menampilkan pesan kesalahan tanpa menyebabkan crash.