LAPORAN PRAKTIKUM TUGAS PENDAHULUAN 6 MODUL 6



Nama:

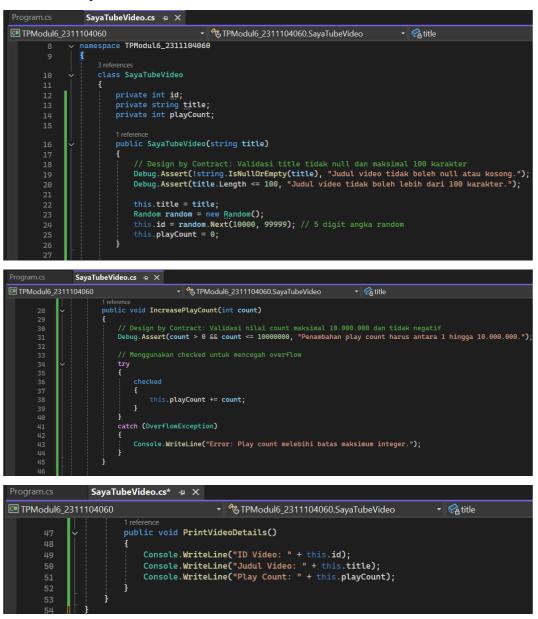
Aulia Jasifa Br Ginting 2311104060 S1SE-07-02

Dosen:

Yudha Islami Sulistya, S.Kom., M.Kom

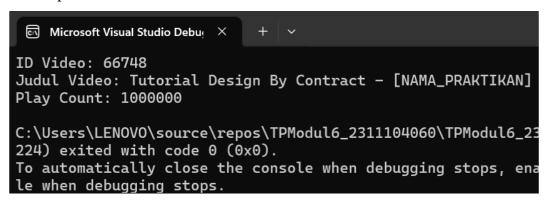
PROGRAM STUDI S1 REKAYASA PERANGKAT LUNAK FAKULTAS INFORMATIKA TELKOM UNIVERSITY PURWOKERTO 2024

- A. Buatlah sebuah class bernama "SayaTubeVideo".
 - a. Class "SayaTubeVideo"



b. Class "Program.cs"

c. Output



B. Penjelasan Code:

1. Class "SayaTubeVideo":

Penjelasan kode ini mencakup berbagai aspek penting yang sesuai dengan konsep *Design by Contract*. Pada class SayaTubeVideo, terdapat tiga field utama: id, title, dan playCount. Field id diatur menggunakan angka acak sepanjang 5 digit dengan memanfaatkan class Random. Field title divalidasi agar tidak kosong dan tidak melebihi 100 karakter, sesuai dengan persyaratan yang telah ditentukan. Sementara itu, playCount diinisialisasi dengan nilai 0.

2. Method IncreasePlayCount:

Method IncreasePlayCount dirancang agar hanya menerima input yang bernilai positif dengan batas maksimal 10.000.000. Untuk mencegah terjadinya overflow pada penambahan nilai playCount, digunakan blok checked yang secara eksplisit memeriksa jika terjadi kelebihan batas maksimal integer. Jika overflow terjadi, program akan menangkapnya melalui blok try-catch dan menampilkan pesan kesalahan yang sesuai.

3. Method PrintVideoDetails:

Method PrintVideoDetails berfungsi untuk menampilkan informasi lengkap mengenai video, mencakup id, title, dan playCount.

4. Method Main:

Pada method Main, dibuat sebuah instance dari class SayaTubeVideo dengan judul video yang sesuai instruksi. Kemudian, metode IncreasePlayCount dipanggil untuk menambahkan nilai pada playCount, dan detail video ditampilkan untuk memastikan semua proses berjalan sebagaimana mestinya.