



Instituto Politécnico Nacional

Unidad Profesional Interdisciplinaria de Ingeniería y
Ciencias Sociales y Administrativas

Licenciatura en Ciencias de la Informática

Programacion de Dispositivos Moviles.

Profesor:

Bueno Vasquez Francisco Javier

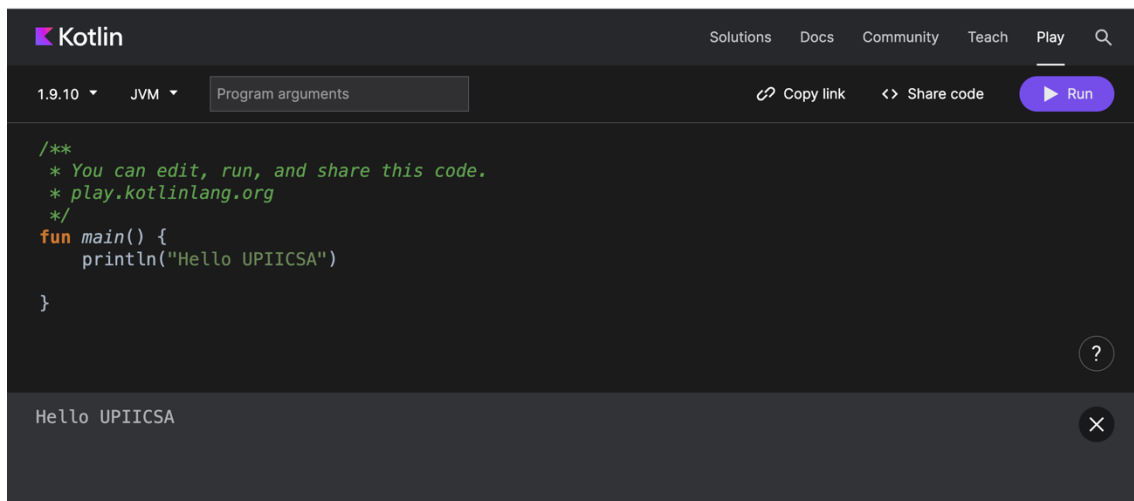
Secuencia:

5CV50

Alumno:

Bernardo Juan Cesar

1. Imprimir el mismo mensaje que imprimimos en la practica "HelloUPIICSA"



The screenshot shows the Kotlin Playground interface. At the top, there are tabs for Solutions, Docs, Community, Teach, and Play. Below the tabs, the version is set to 1.9.10 and the JVM is selected. The program arguments field is empty. The code editor contains the following Kotlin code:

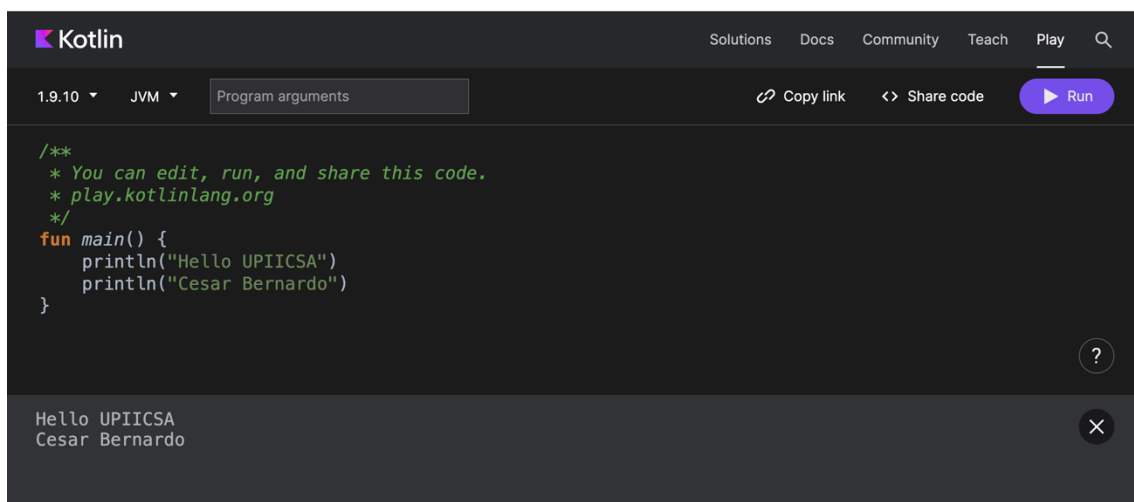
```
/**
 * You can edit, run, and share this code.
 * play.kotlinlang.org
 */
fun main() {
    println("Hello UPIICSA")
}
```

The output console at the bottom shows the result: "Hello UPIICSA".

2. Abajo de la linea de código de la tarea

a. Poner otro mensaje en consola ¿Qué pasa con los dos mensajes?

R= A los dos mensajes les da un salto de linea

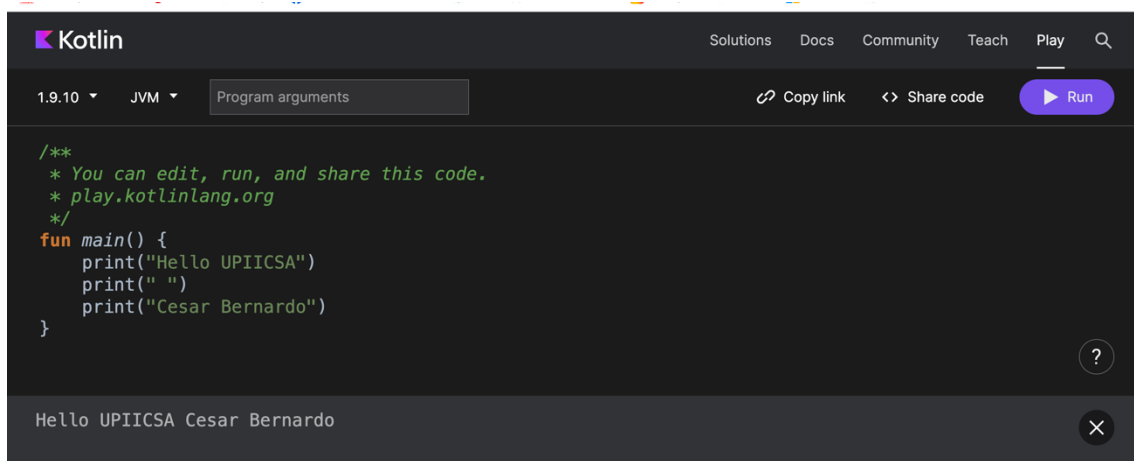


The screenshot shows the Kotlin Playground interface with the same code as before, but with an additional println statement:

```
/**
 * You can edit, run, and share this code.
 * play.kotlinlang.org
 */
fun main() {
    println("Hello UPIICSA")
    println("Cesar Bernardo")
}
```

The output console at the bottom shows the results: "Hello UPIICSA" followed by "Cesar Bernardo" on a new line.

3. Ahora utiliza println e imprime alguna otra cosa, ¿Qué diferencia hay con print? **R= A los mensajes los pone a un lado del otro**



The screenshot shows the Kotlin Playground interface with the following Kotlin code:

```
/**
 * You can edit, run, and share this code.
 * play.kotlinlang.org
 */
fun main() {
    print("Hello UPIICSA")
    print(" ")
    println("Cesar Bernardo")
}
```

The output console at the bottom shows the results: "Hello UPIICSA Cesar Bernardo".