



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Contaduría y Administración

Licenciatura en Informática

Nombre del alumno

Daniel Gerardo Reyes Castro

MATERIA

PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES

Nombre del Asesor

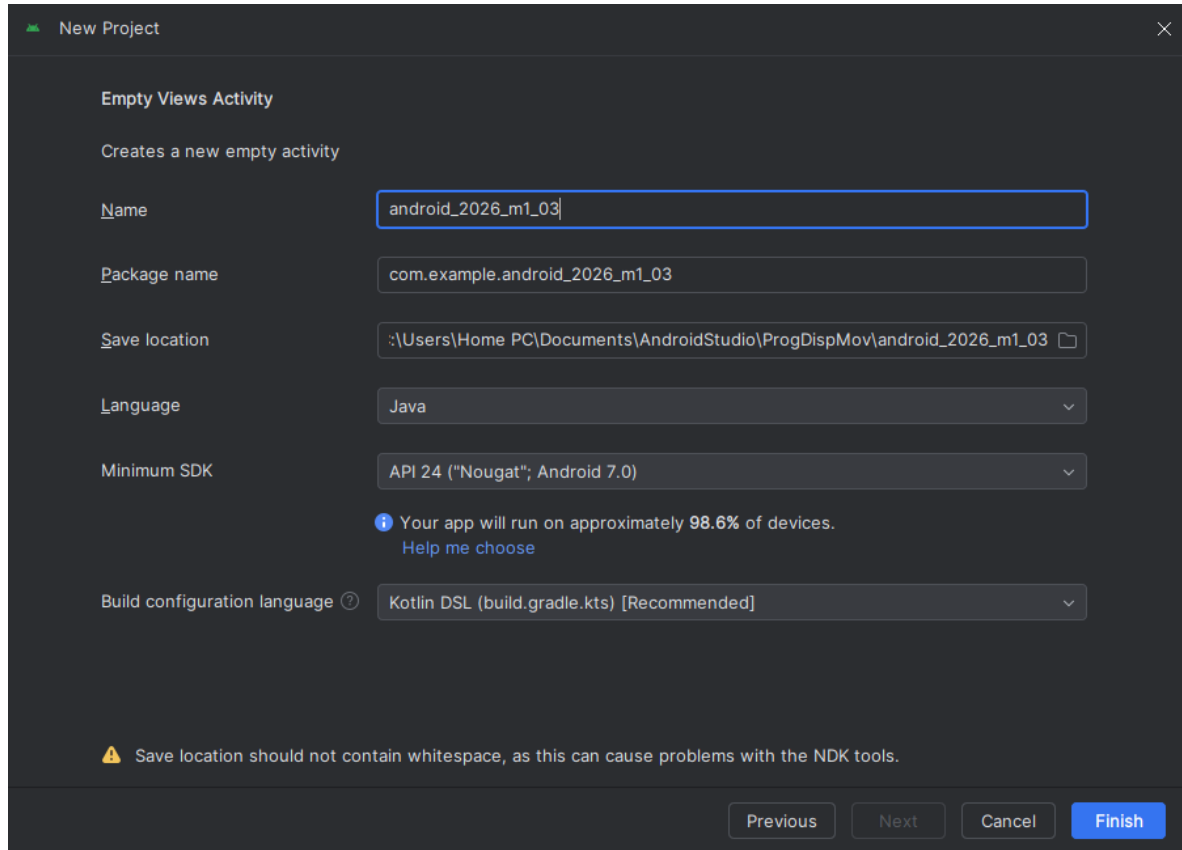
CRISTIAN CARDOSO ARELLANO

UNIDAD 1

ACTIVIDAD 3

## Instrucciones.

1. Crear tu primer activity
2. En lenguaje de programación JAVA dentro de Android Studio, crea una app vacía.



3. Crear un arreglo con 1 millón de elementos enteros de manera aleatoria.

```
24 // Crear un arreglo con 1 millón de elementos enteros de manera aleatoria
25 int[] numbers = new int[ARRAY_SIZE];
26 Random random = new Random();
27 for (int i = 0; i < ARRAY_SIZE; i++) {
28     numbers[i] = random.nextInt();
29 }
```

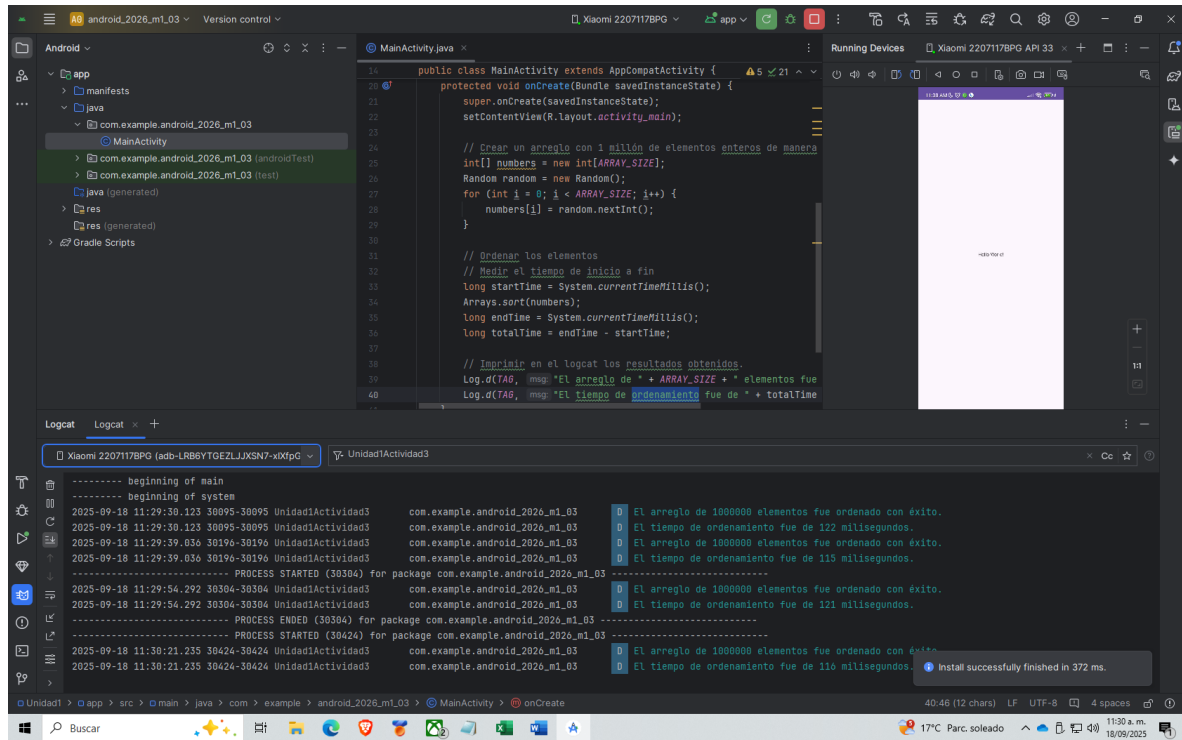
4. Ordenar los elementos.
5. Medir el tiempo de inicio a fin.

```
31 // Ordenar los elementos
32 // Medir el tiempo de inicio a fin
33 long startTime = System.currentTimeMillis();
34 Arrays.sort(numbers);
35 long endTime = System.currentTimeMillis();
36 long totalTime = endTime - startTime;
```

## 6. Imprimir en el logcat los resultados obtenidos.

```
38 // Imprimir en el logcat los resultados obtenidos.
39 Log.d(TAG, msg: "El arreglo de " + ARRAY_SIZE + " elementos fue ordenado con éxito.");
40 Log.d(TAG, msg: "El tiempo de ordenamiento fue de " + totalTime + " milisegundos.");
```

## Vista de la pantalla de Android Studio con la app en ejecución



## Vista del Logcat

