

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN

DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A

DISTANCIA (SUAYED)

PROGRAMACIÓN DE DISPOSITIVOS MÓVILES

GRUPO

9691

LICENCIATURA

Informática

ESTUDIANTE

Castañeda López Erika Areli

ASESOR

Mtro. Cristian Cardoso Arrellano

UNIDAD 1. Introducción a las tecnologías móviles
(Actividad 3)

Erika Arellí CASTAÑEDA LÓPEZ

CONTENIDO: I. *Desarrollo de la actividad.*
II. *Conclusiones.* III. *Fuentes consultadas.*

I. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Actividad: Arreglos y tiempo de ejecución

Objetivos de Aprendizaje: Ejecutar una sentencia básica de programación en lenguaje Java.

1) Crear tu primer Activity:

- En lenguaje de programación JAVA dentro de Android Studio, crea una app vacía.
- Crear un arreglo con 1 millón de elementos enteros de manera aleatoria.
- Ordenar los elementos.
- Medir el tiempo de inicio a fin.
- Imprimir en el logcat los resultados obtenidos.

A) Captura de Pantalla:

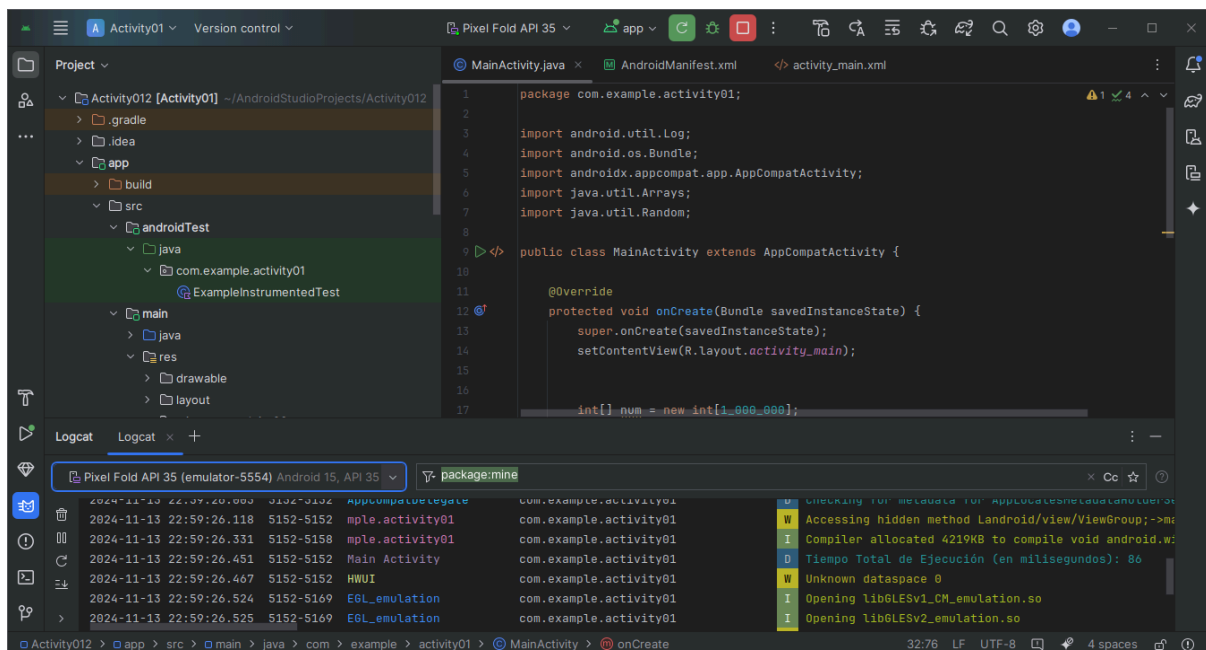


Fig 1. Impresión del “Tiempo Total de Ejecución” en la ventana “logcat” dentro de Android Studio.

II. CONCLUSIONES

Con esta actividad aprendí a resolver las dependencias de la Activity creada, solucionando problemas e inconsistencias de mi código a través de las mismas herramientas del IDE. Me recordó bastante al IDE IntelliJ para el desarrollo de aplicaciones en Java que había utilizado anteriormente.

III. FUENTES CONSULTADAS

- *Keep Learning. (2023, May 7). To Display Hello World in Android Studio | Basic code for Android studio Beginner | MAD [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-PgOI2skQzU>*