Para obtener los datos correspondientes es necesario ejecutar las diferentes pruebas unitarias establecidas en el proyecto de Android Studio, cabe mencionar que el proyecto debe contener nuestro **ApiLog** que genera un archivo **log.json** que contiene lo necesario para generar las gráficas.

Dentro del proyecto encontramos la clase **ExampleInstrumentedTest.java** en la cual ejecutaremos algunos métodos con distintas consultas al WS, en los cuales se establecieron diferentes funcionalidades del **ApiLog** para registrar las peticiones realizadas.

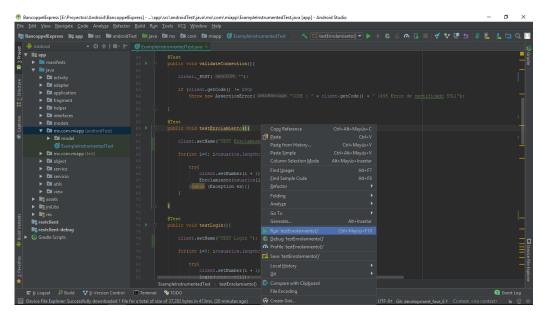
```
Die got view Brogste (Schroyston/Android Sancoppelispres) - Apptor/Android State (Bell Run Jook VC) Window jeldy

| Manager (Schroyston/Android Sancoppelispres) - Apptor/Android State (Bell Run Jook VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android Sancoppelispres) - Apptor/Android State (Bell Run Jook VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook) VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook) VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook) VC) Window jeldy
| Manager (Schroyston/Android State (Bell Run Jook) VC) Window jeldy
| Manager (Bell Run Jook) VC) Window jeldy VC) Window jeldy
| Manager (Bell Run Jook) VC) Window jeldy VC) W
```

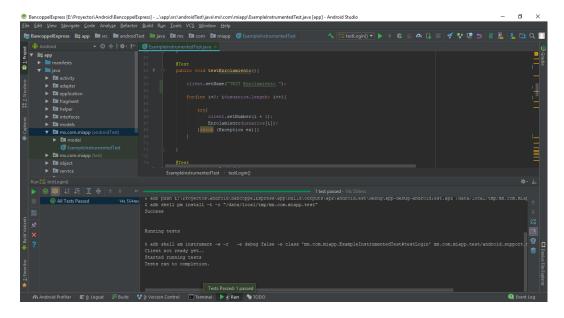
En este caso es necesario agregar los clientes correspondientes para realizar las pruebas, para ello agregamos un objeto con los datos correspondiente como se muestra a continuación:

Los métodos a ejecutar deben tener la notación **@Test** y se debe asegurar de tener un dispositivo conectado al ordenador ya que es requerido por Android Studio.

Para ejecutar el método posicionarse sobre él, hacer click derecho y seleccionar la opción de **Run** 'testEnrolamiento' o Ctrl+Mayus+F10.



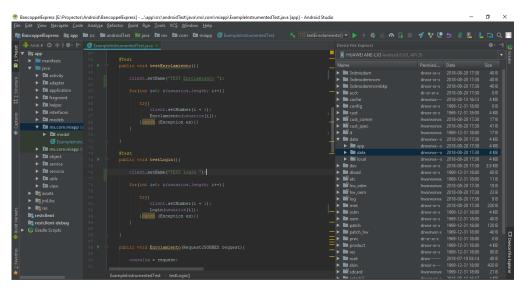
En la parte inferior de Android Studio se visualiza el progreso y estatus de la ejecución de los métodos.

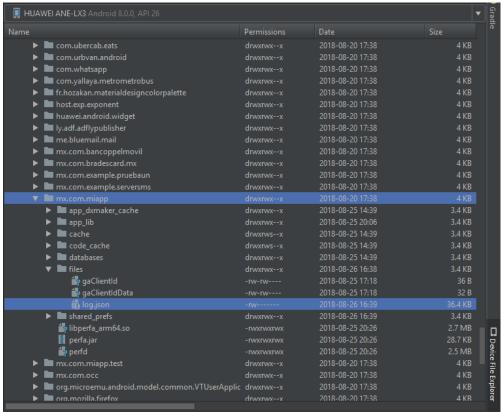


Al finalizar las pruebas la información correspondiente se registra en el archivo **log.json** el cual se almacena en el dispositivo seleccionado.

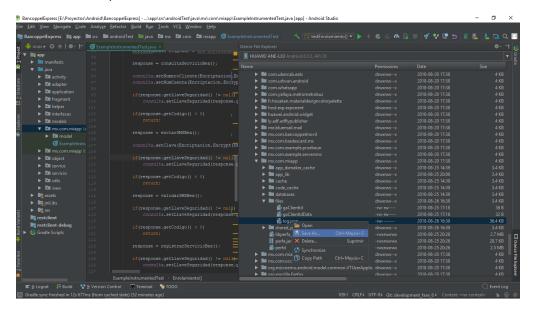
Para obtener el archivo debemos ingresar al dispositivo a través del explorador de Android Studio el cual está ubicado en la parte inferior "**Device File Explorer**".

Ruta: /data/data/(package.app)/files/log.json ejemplo (data/data/mx.com.miapp/files/log.json)

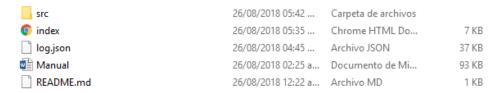




Seleccionamos el archivo log.json, hacer click derecho en la opcion **Save As..** y lo guardamos el el direcctorio de nuestra preferencia.



Para visualizar la información descomprimimos el archivo proporcionado **GraficandoLogs.rar** en el cual encontraremos lo siguiente:



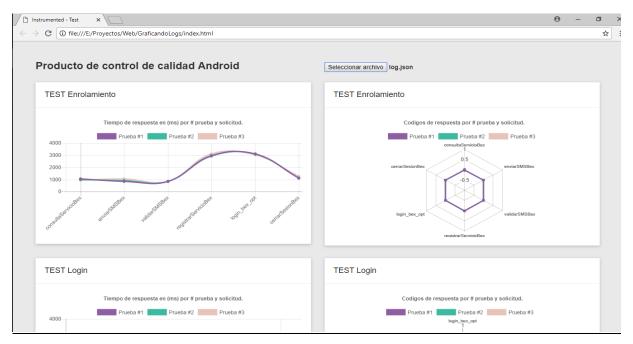
Abriremos el archivo index.html con el explorador de nuestra preferencia, visualizaremos lo siguiente.



Para visualizar la información del archivo **log.json** obtenido, con el botón de **seleccionar archivo** debemos seleccionarlo de la ruta de nuestra preferencia donde lo guardamos.



El archivo será analizado y renderiza las gráficas correspondientes de acurdo a las métricas establecidas.



En este ejemplo los datos y métricas establecidas son las siguientes:

Datos: Métricas:

Número de usuarios: **3** Nombre de métodos:

Tiempo de respuesta por petición Códigos de respuesta por petición

• Enrolamiento

Login