

"ACTIVIDADES EN ADROID Y JAVA"

Montserrat Olan Lopez

Ingeniería en sistemas computacionales y diseño de software Instituto Universitario de Yucatán

2303040768: Sistemas Operativos

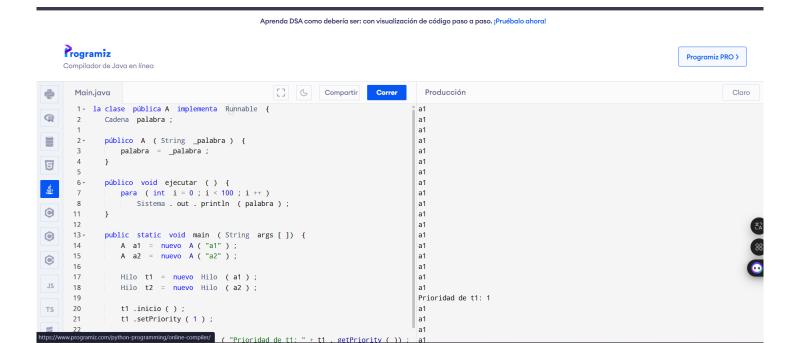
Docente Ing.Perla Alejandra Landero Heredia

20 de Julio del 2025

Actividad 2

Actividad 2. Realizar el siguiente código de manera individual y explicar que realiza en cada línea de sintaxis. Ingresar al siguiente enlace para realizar el ejercicio.

```
public class A implements Runnable {
  String palabra;
  public A (String_palabra) {
    palabra = _palabra;
  }
  public void run () {
    for (int i=0; i<100; i++)
      System.out.println (palabra);
  }
  public static void main (String args[]) {
    A a1 = new A("a1");
    A a2 = new A("a2");
    Thread t1 = new Thread (a1);
    Thread t2 = new Thread (a2);
    t1.start();
    t1.setPriority(1);
    System.out.println ("Prioridad de t1: "+t1.getPriority());
    t2.start();
    System.out.println ("Prioridad de t2: "+t2.getPriority());
  }
}
```

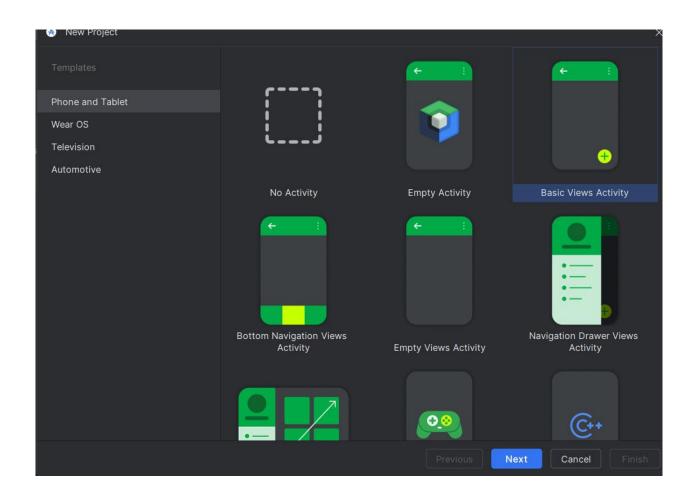


Se definen dos objetos A, cada uno con una palabra diferente: "a1" y "a2".

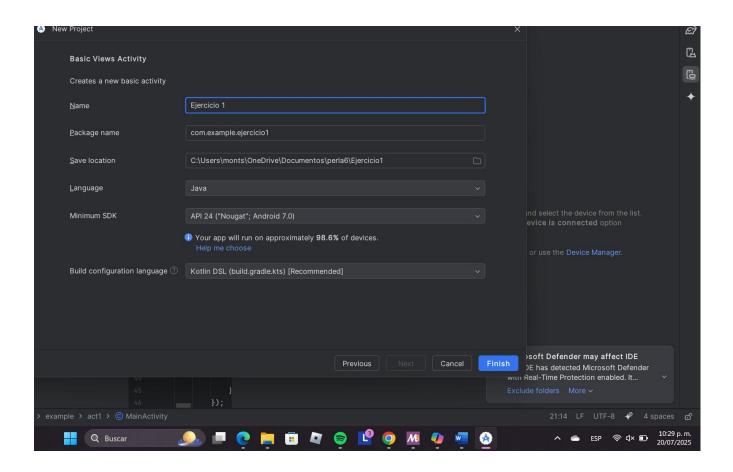
- Cada objeto se asocia a un hilo (Thread).
- Ambos hilos se ejecutan, y cada uno imprime su palabra 100 veces en la consola.
- El hilo t1 se configura con prioridad 1 (la más baja).
- Se imprimen en consola las prioridades de t1 y t2.

El orden de impresión entre "a1" y "a2" puede variar, ya que depende de cómo el sistema operativo administre los hilos. La prioridad influye, pero no garantiza el orden de ejecución.

Actividad 4 De manera individual en la aplicación de Android Studio



- 1. Ingresar en Android Studio
- 2. Crear un proyecto nuevo en el apartado de new
- 3. Seleccionar el apartado de "empty views activity"
- Colocar el nombre del proyecto en el apartado de name, el de nombre de "ejercicio 1"
- En el apartado de save location, seleccionar la carpeta en donde guardaran su proyecto
- 6. En el apartado de "language" seleccionar Java
- 7. Dar clic en finish



Desde esta pantalla se visualizan componentes como botones, texto, etiquetas entre otros.

integrarán los diversos componentes para crear lo siguiente:

