

# Instituto Tecnológico Superior De Lerdo



## Programación móvil

**Practica:** 1.5

**Profesor:** Jesús Salas Marín

**Alumno:** Luis Andres Rodriguez Campos

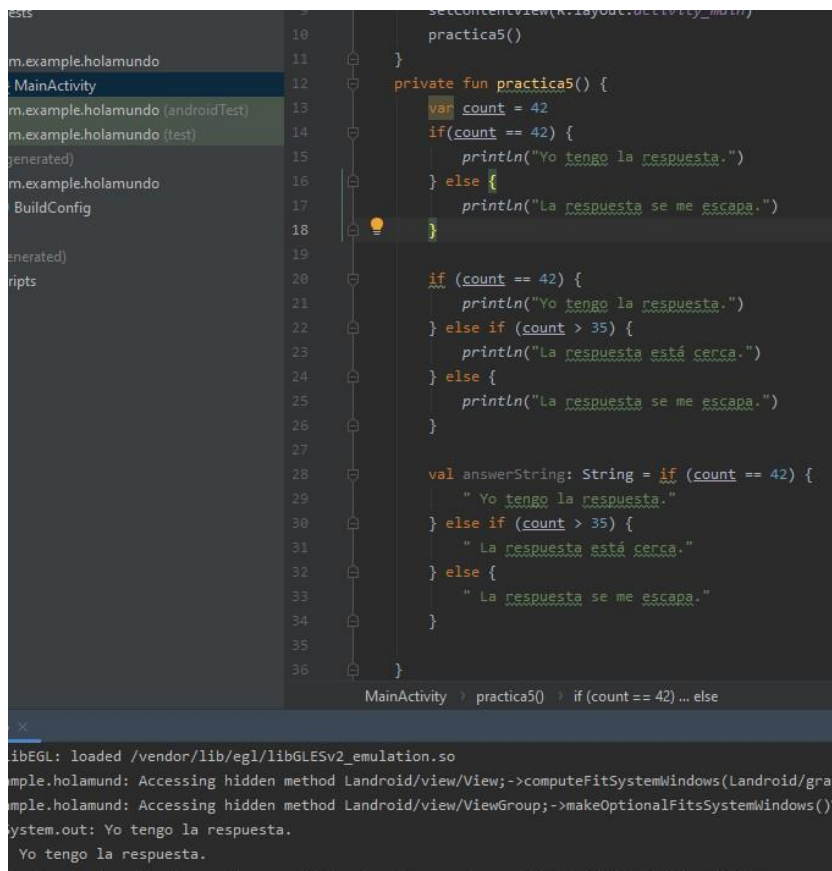
**Carrera:** Ing. Informática

**Sección:** A

**Grado:** 8

**Numero de control:** 17231573

Le asignamos diferentes valores a la variable count

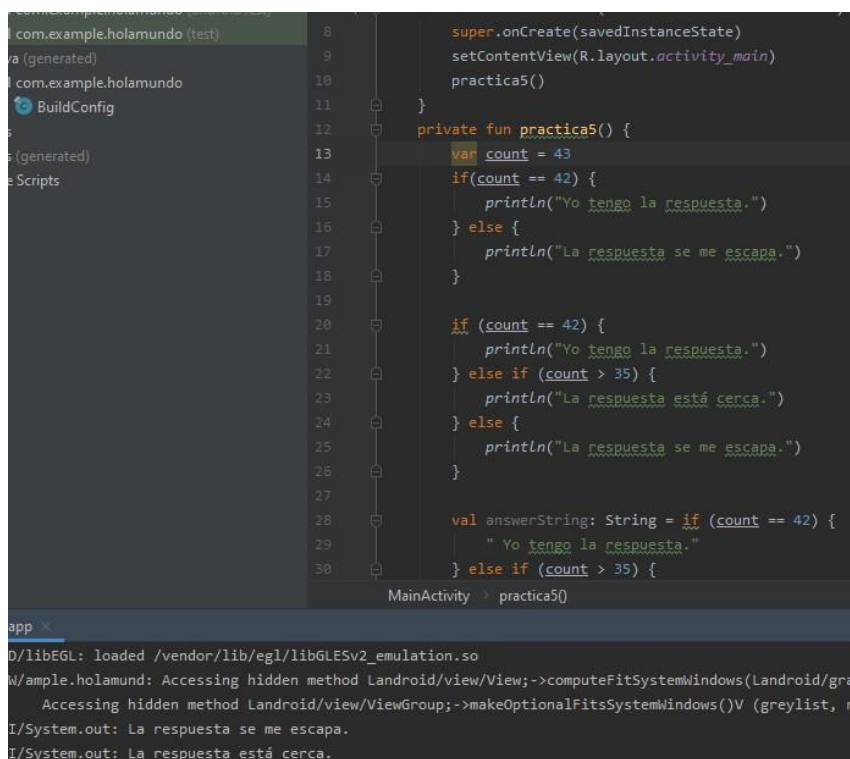


The screenshot shows the Android Studio IDE with the MainActivity.kt file open. The code defines a private function `practica5()` that initializes `count` to 42. It contains an `if` statement: `if(count == 42) { println("Yo tengo la respuesta."); } else { println("La respuesta se me escapa."); }`. The `if` branch is highlighted, indicating it is the active execution path. The logcat at the bottom shows the output: `Yo tengo la respuesta.`

```
10      setContentView(R.layout.activity_main)
11      practica5()
12      private fun practica5() {
13          var count = 42
14          if(count == 42) {
15              println("Yo tengo la respuesta.")
16          } else {
17              println("La respuesta se me escapa.")
18          }
19      }
20      if (count == 42) {
21          println("Yo tengo la respuesta.")
22      } else if (count > 35) {
23          println("La respuesta está cerca.")
24      } else {
25          println("La respuesta se me escapa.")
26      }
27
28      val answerString: String = if (count == 42) {
29          " Yo tengo la respuesta."
30      } else if (count > 35) {
31          " La respuesta está cerca."
32      } else {
33          " La respuesta se me escapa."
34      }
35  }
```

MainActivity > practica5() > if (count == 42) ... else

libEGL: loaded /vendor/lib/egl/libGLESv2\_emulation.so  
com.example.holamundo: Accessing hidden method Landroid/view/View;->computeFitSystemWindows(Landroid/graphics/Rect;Landroid/view/ViewGroup;)Landroid/view/ViewGroup;  
com.example.holamundo: Accessing hidden method Landroid/view/ViewGroup;->makeOptionalFitsSystemWindows()V  
System.out: Yo tengo la respuesta.  
Yo tengo la respuesta.



The screenshot shows the same MainActivity.kt file, but now `count` is set to 43. The `if` statement is still present, but the `else` branch is now the active execution path. The logcat at the bottom shows the output: `La respuesta se me escapa.`

```
8      super.onCreate(savedInstanceState)
9      setContentView(R.layout.activity_main)
10     practica5()
11     }
12     private fun practica5() {
13         var count = 43
14         if(count == 42) {
15             println("Yo tengo la respuesta.")
16         } else {
17             println("La respuesta se me escapa.")
18         }
19     }
20     if (count == 42) {
21         println("Yo tengo la respuesta.")
22     } else if (count > 35) {
23         println("La respuesta está cerca.")
24     } else {
25         println("La respuesta se me escapa.")
26     }
27
28     val answerString: String = if (count == 42) {
29         " Yo tengo la respuesta."
30     } else if (count > 35) {
31         " La respuesta está cerca."
32     } else {
33         " La respuesta se me escapa."
34     }
35 }
```

MainActivity > practica5()

libEGL: loaded /vendor/lib/egl/libGLESv2\_emulation.so  
com.example.holamundo: Accessing hidden method Landroid/view/View;->computeFitSystemWindows(Landroid/graphics/Rect;Landroid/view/ViewGroup;)Landroid/view/ViewGroup;  
com.example.holamundo: Accessing hidden method Landroid/view/ViewGroup;->makeOptionalFitsSystemWindows()V (greylist, restricted)  
System.out: La respuesta se me escapa.  
La respuesta se me escapa.

**Conclusión.**

Las sentencias if en kotlin es muy similar a todo lo que ya hemos visto, se pueden usar para diferentes cosas que en este caso fue, saber si un numero era igual o mas grande que otro.