

Instituto Tecnológico Superior De Lerdo



Aplicaciones Móviles

Práctica: 1.11

Profesor: Ing. Jesús salas Marín

Alumno: Luis Andres Rodriguez Campos

Carrera: Ing. Informática

Sección: A

Grado: 8

Numero de control: 17231573

Se declara la clase que se va a usar dentro del constructor **override**, la clase tendrá el nombre de **funciones1()** y con comentarios se especifica que esa parte corresponde a la practica 11 como se muestra a continuación.

```
//Funciones 1.11  
funciones1()
```

Después fuera del constructor se acaba declarando la clase creada en la parte de abajo como se muestra a continuación.

```
fun funciones1() {  
  
}
```

Ahora se crean tres variables la primera con el nombre de **n1** y el valor de la variable es 5, la segunda con el nombre de **n2** y el valor de la variable es 10 y la tercera con el nombre de **n3** y el valor de la variable es 3 como se muestra a continuación.

```
}  
  
fun funciones1() {  
    var n1 = 5  
    var n2 = 10  
    var n3 = 3  
}
```

Después se va a crear una función para sumar valores indefinidos, para esto se crea una función usando **fun** seguido del nombre que tendrá que será suma donde se especifican las variables junto con el tipo de dato que es cada una. Es será igual a la suma de las tres variables para luego imprimir el resultado en consola con la operación realizada con el resultado como se muestra enseguida.

```
//Funciones 1.11
funciones1()

}

fun funciones1() {
    var n1 = 5
    var n2 = 10
    var n3 = 3

    //línea de la suma de estos valores
    fun suma(n1: Int, n2: Int, n3: Int) = n1 + n2 + n3;
    println("La suma de los factores es ${n1} + ${n2} + ${n3}= " + suma (n1,n2,n3))
}

```

Se ejecuta el código y una vez que cargue la salida en la consola se puede observar la cadena de texto empleada con la operación y el resultado como se muestra a continuación.

```
I/System.out: La suma de los factores es 5 + 10 + 3= 18
```

Luego se va a crear una constante.

```
//Valores predeterminados
val nombr = "Gerardon"
```

Después se va a crear una función para esto se usa fun seguido del nombre que tendrá que será valPre donde se especifican las variables nombr y materia además del valor que tiene materia que es Dispositivo junto con el tipo de dato que es cada una que son String. Dentro de la función se va a imprimir el nombre y materia como se muestra enseguida.

Se ejecuta el código y una vez que cargue la salida en la consola se puede observar los valores declarados debajo del resultado de la primera función realizada como se muestra a continuación.

```
//Valores predeterminados
val nombr = "Gerardon"

fun valPre(nombr: String, materia: String = "Dispositivo"){
    println("$nombr, $materia")
}
valPre(nombr)
}
```

```
//Argumentos Nombrados
fun calcularIngreso(nombres: String, precio: Int, precioVenta: Int) {
    val valorAgregado = precioVenta - precio
    println("Producto $nombres precio de venta $precioVenta Venta neta $precio Ingreso es $valorAgregado")
}
calcularIngreso( nombres: "PC Gamer", precio: 10000, precioVenta: 22000)
}
```

Se ejecuta el código y una vez que cargue la salida en la consola se puede observar el resultado como se muestra a continuación.

```
Producto PC Gamer precio de venta 22000 Venta neta 10000 Ingreso es 12000
```

CONCLUSION

Kotlin es un lenguaje de programación de tipado estático que corre sobre la máquina virtual de Java y que también puede ser compilado a código fuente de JavaScript. Aunque no tiene una sintaxis compatible con Java, Kotlin está diseñado para interoperar con código Java y es dependiente del código Java de su biblioteca de clases, tal como pueda ser el entorno de colecciones de Java.

Hay maneras de implementar una función y como trabajar los datos para lograr mostrar un resultado en la consola. Por último, también se vio la manera en que se debe usar ya sea variables o constantes en las funciones para lograr su correcto funcionamiento ya sea declarando desde override o en la misma función, todo esto depende de la forma de trabajar de cada persona.