

Iniciación a las corrutinas

1.- Crea una corrutina con ***runblocking()***, dentro de esta crea diez corrutinas usando ***launch()*** para cada una. Estas mostrarán un mensaje diferente cada una por pantalla y esperarán un segundo repitiendo todo esto 10 veces.

Funciones de suspensión

2.- Implementa una función de suspensión que simule una llamada a una API. Esta nos devolverá una lista con las 5 películas más vistas. Muestra por pantalla la progresión de cómo vamos obteniendo las películas: Obteniendo película 1, obteniendo película 2... Entre una y otra pasarán 0,2 segundos. Al final la función de suspensión devolverá un objeto de tipo `List<String>` con los títulos de las películas. Llama a tu función desde la función main.

Corrutinas con resultado

3.- Implementa dos funciones que simulen la llamada a una API. La primera simulará consultar el nombre de usuario, la segunda simulará consultar el número de mensajes nuevos. La primera tardará 1 segundo y la segunda tardará 2 segundos en responder. Usa el resultado de cada una de ellas para mostrar por pantalla: “Hola, X, tienes Y mensajes nuevos” Deberás hacerlo en el menor tiempo posible.

Cancelaciones y timeouts

4.- Crea una corrutina que llame al método de suspensión para obtener la lista de películas más vistas. Transcurridos 0,5 segundos después de lanzar tu corrutina, cancelala.

5.- Crea una corrutina que llame al método de suspensión para obtener la lista de películas más vistas, lánzala con un timeout de 0,5 segundos. Luego lánzala con un timeout de 2 segundos ¿Qué ocurre en cada ocasión?

El contexto de las corrutinas

6.- Investiga los dispatchers: Main, Default, IO y Unconfined y aplica el que más convenga en cada una de tus funciones de suspensión.