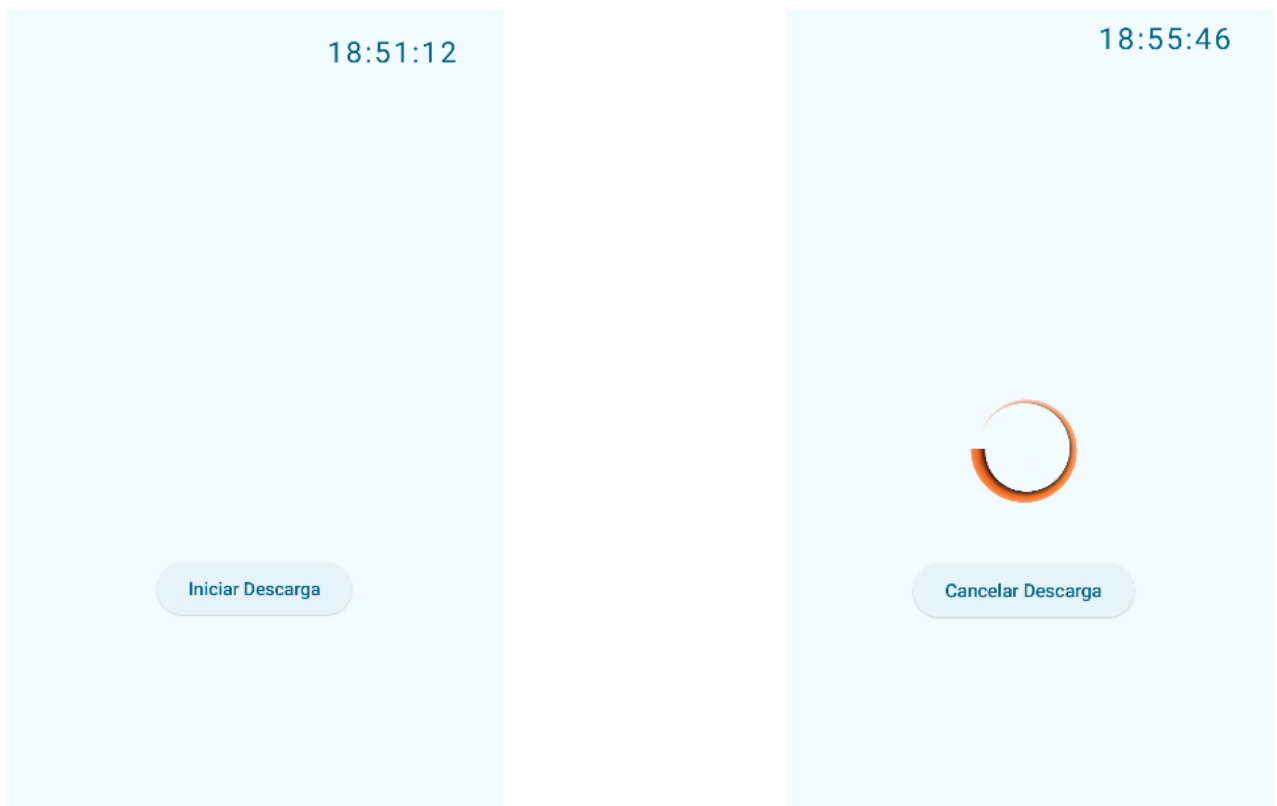


# Ejercicio Simulador Descarga

[Descargar estos apuntes](#)

En este ejercicio crearemos un `InicioScreen.kt` y un `IniciViewModel.kt`, ya que en este caso las corrutinas serán gestionadas en el ViewModel, llegando al composable InicioScreen las variables libres de estado (stateless). El ejercicio gestionará dos bloques de corrutinas distintas, el reloj que se iniciará al cargar la aplicación y se mantendrá durante toda esta, y la carga de imágenes que podrá ser iniciada y cancelada por el usuario al pulsar el botón correspondiente, la app tendrá la siguiente apariencia:



Como se ha comentado en el párrafo anterior, se creará una corrutina que consulte la hora del sistema y que la actualice segundo a segundo, mostrándola con el formato que se puede ver en las imágenes. Esta corrutina se iniciará con la aplicación y se cancelará al finalizar esta, la gestión se hará en el viewModel.

El botón permitirá iniciar la descarga o cancelar la descarga, al iniciar la descarga se lanzarán dos corrutinas distintas, una que mostrará las [imágenes](#) de forma consecutiva hasta que se cancele la descarga o se acabe esta, la funcionalidad de acabarse la descarga se simulará con otra corrutina (async) que realizará un conteo de segundos aleatorios (entre 5 y 10), cuando este termine se procederá a cancelar la corrutina de mostrar imágenes si no se ha cancelado mediante el botón

con anterioridad y devolverá los segundos generados. Si se completa la descarga se mostrará un dialogo con los segundos que ha tardado. [Enlace de video aclarativo.](#)