





Universidad Nacional Autónoma de México Facultad de Contaduría y Administración Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia

Alumno: López Acevedo Víctor Rafael

Grupo: 9696

Materia: INFORMATICA VI

Unidad: 1

Actividad: M1-03

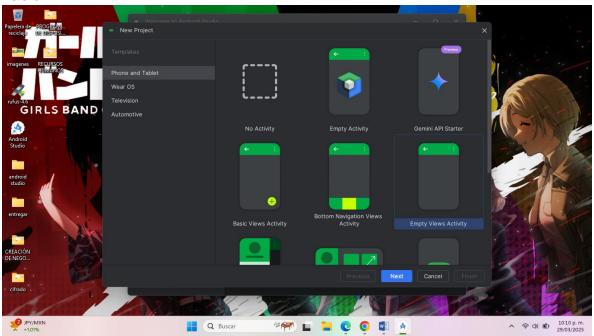
Fecha: 29 de marzo de 2025

Actividad: Arreglos y tiempo de ejecución

Objetivo del aprendizaje: Ejecutar una sentencia básica de programación en lenguaje Java

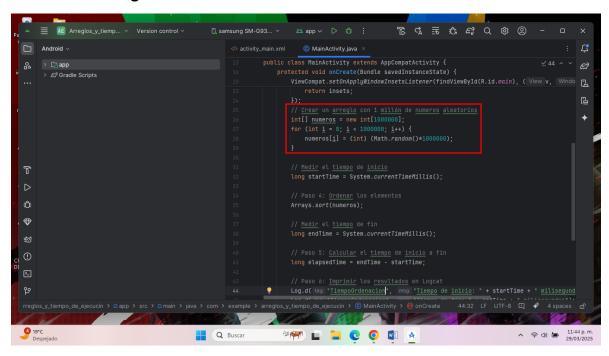
Actividad sugerida:

- 1. Crear tu primer activity
- 2. En lenguaje de programación JAVA dentro de Android Studio, crea una app vacía.

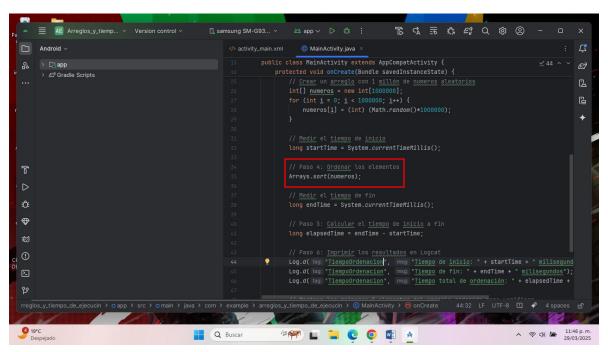


Seleccionamos la opción "empty views activity" para crear la aplicación vacía

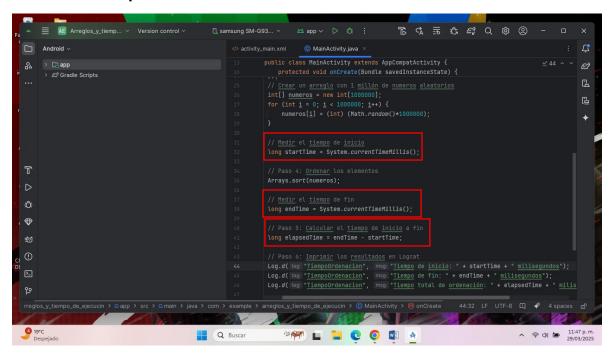
3. Crear un arreglo con 1 millón de elementos enteros de manera aleatoria.



4. Ordenar los elementos.

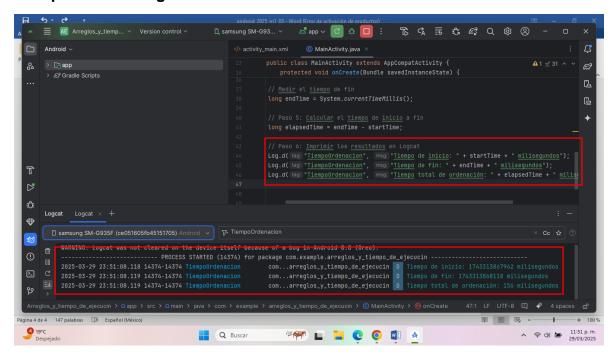


5. Medir el tiempo de inicio a fin.



Aquí ponemos el tiempo de inicio y el tiempo final para realizar la resta y que muestre el tiempo que tardo en ejecutarse y realizar la ordenación

6. Imprimir en el logcat los resultados obtenidos.



Aquí podemos ver que se imprimio en el logcat los tiempos de inicio y fin y muestra el resultado que es el tiempo total

Código usado

```
int[] numeros = new int[1000000];
for (int i = 0; i < 1000000; i++) {
    numeros[i] = (int) (Math.random()*1000000);
}

long startTime = System.currentTimeMillis();

Arrays.sort(numeros);

long endTime = System.currentTimeMillis();

long elapsedTime = endTime - startTime;

Log.d("TiempoOrdenacion", "Tiempo de inicio: " + startTime + " milisegundos");
    Log.d("TiempoOrdenacion", "Tiempo de fin: " + endTime + " milisegundos");
    Log.d("TiempoOrdenacion", "Tiempo total de ordenación: " + elapsedTime + " milisegundos");</pre>
```