



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: M1-02

Fecha: 21 de marzo de 2025

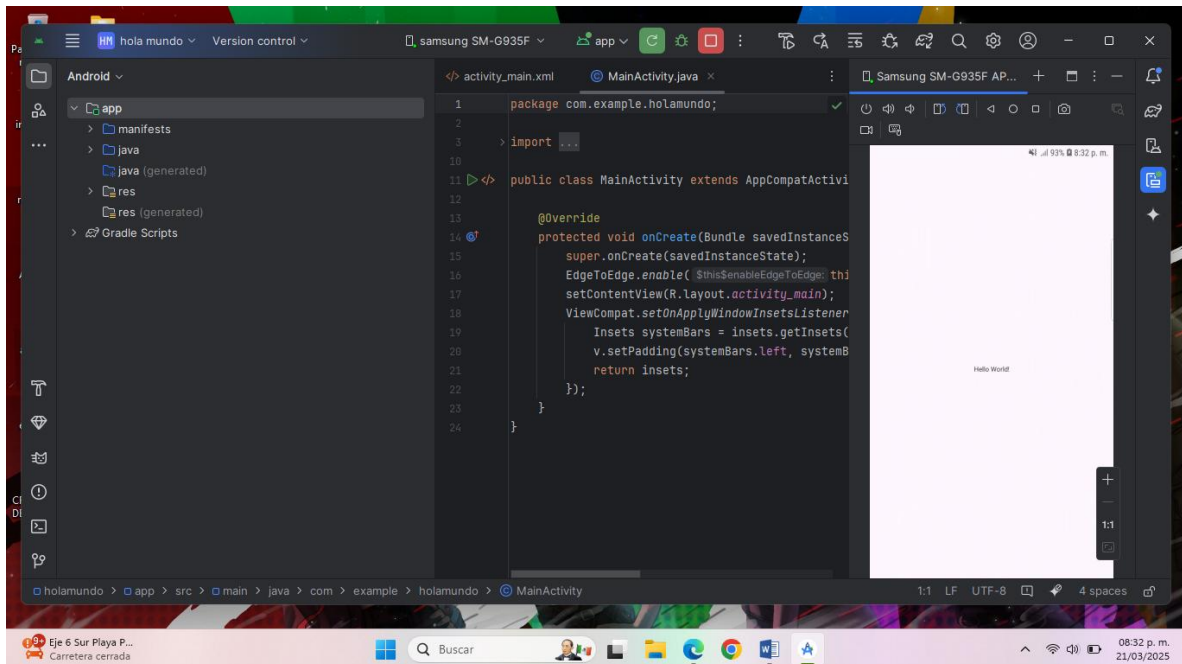
Actividad: Hola Mundo

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

Conocimientos previos requeridos: Sistemas operativos, lenguajes de programación, instalación de Android Studio

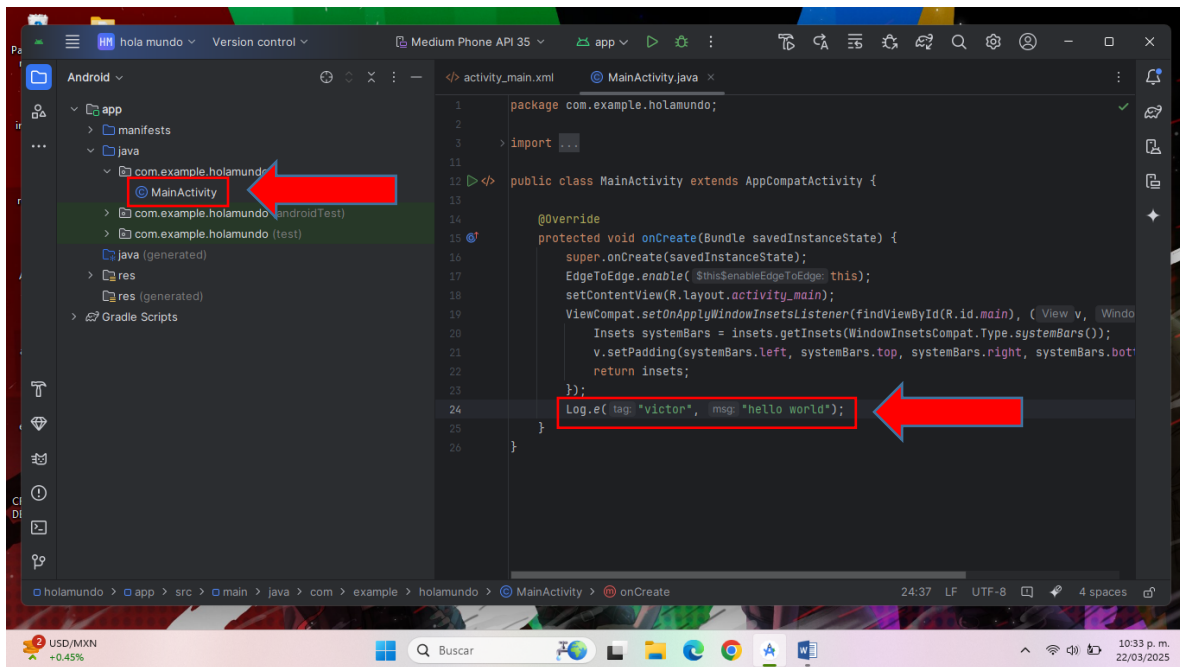
Actividad sugerida previa: M1-01

1. Imprimir un Hello world.



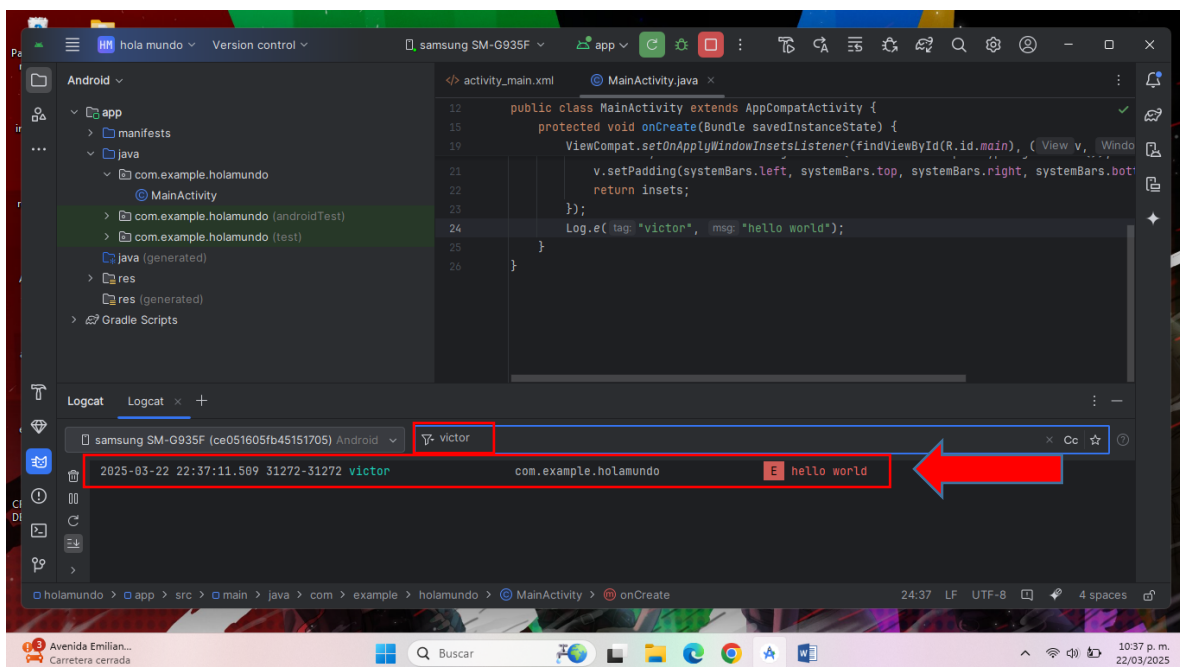
Se puede ver que el “hello world” se imprime en la pantalla del celular al correr la aplicación

2. Ingresar el código de programación para imprimir en el log “Hello World”



Aquí agregamos en el código para que se muestre en el log el “hello world”, esta línea de código se agrega en el main activity

3. Buscar la impresión del “hello world” en la ventana “logcat” dentro de Android Studio.



Se usó la palabra clave para encontrar en el logcat el mensaje de “hello world”

Código usado

```
package com.example.holamundo;

import android.os.Bundle;
import android.util.Log;
import androidx.activity.EdgeToEdge;
import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;
import androidx.core.graphics.Insets;
import androidx.core.view.ViewCompat;
import androidx.core.view.WindowInsetsCompat;

public class MainActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        EdgeToEdge.enable(this);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        ViewCompat.setOnApplyWindowInsetsListener(findViewById(R.id.main), (v, insets) -> {
            Insets systemBars =
            insets.getInsets(WindowInsetsCompat.Type.systemBars());
            v.setPadding(systemBars.left, systemBars.top, systemBars.right,
            systemBars.bottom);
            return insets;
        });
        Log.e("victor", "hello world");
    }
}
```

Conclusión

En este ejercicio, se demuestra cómo se puede imprimir un mensaje en el log de Android Studio utilizando el método `Log.e`

Usar `Log.e()` para imprimir mensajes es una forma de registrar información cuando deseas resaltar algo que puede considerarse un error o una situación anómala en tu aplicación. Aunque en este ejercicio no es necesario que el mensaje sea un error real, usar `Log.e()` puede ayudar en situaciones donde se necesita diferenciar entre diferentes niveles de log (error, advertencia, información, etc.). En Logcat, los mensajes de error se visualizan de forma destacada, lo cual puede ser útil para identificar problemas en el desarrollo de una aplicación.