

Conectar con una URL en Kotlin

[crayon-6a9d57a838638750477382/]

Explicación del código:

Se crea una conexión a la URL especificada utilizando el método `openConnection()` de la instancia `url`. El resultado se almacena en la variable `connection`.

Se obtiene un `InputStream` de la conexión utilizando el método `getInputStream()` de `connection`. Esto permite leer los datos recibidos desde la URL.

Se crea un objeto `BufferedReader` que envuelve el `InputStream`. Se utiliza `InputStreamReader` para convertir el `InputStream` en un `Reader` que pueda ser leído de manera eficiente.

Se inicia un bucle `while` que continúa mientras cada línea leída del `bufferedReader` no sea `null`. En cada iteración, se utiliza la función `readLine()` para leer una línea y asignarla a la variable `line`. Luego, se imprime la línea utilizando `println(line)`.

Finalmente, se cierra el `bufferedReader` utilizando el método `close()` para liberar los recursos utilizados durante la lectura de datos.