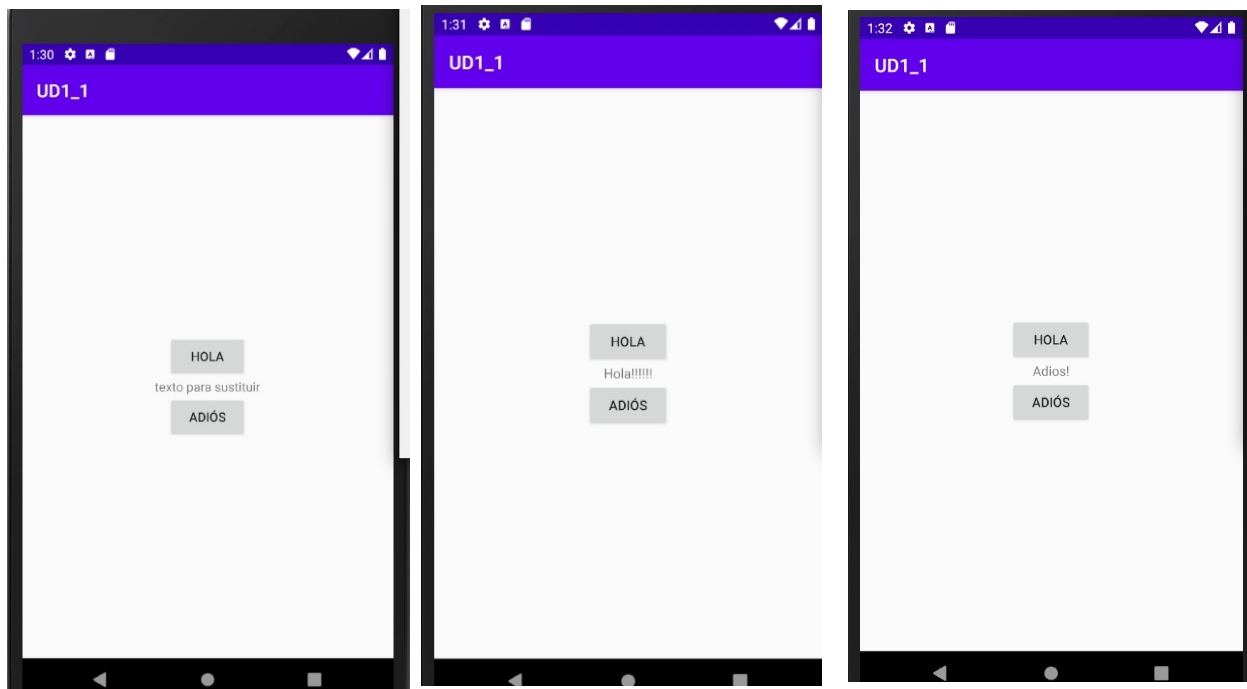


1. Crea una app con una única pantalla.

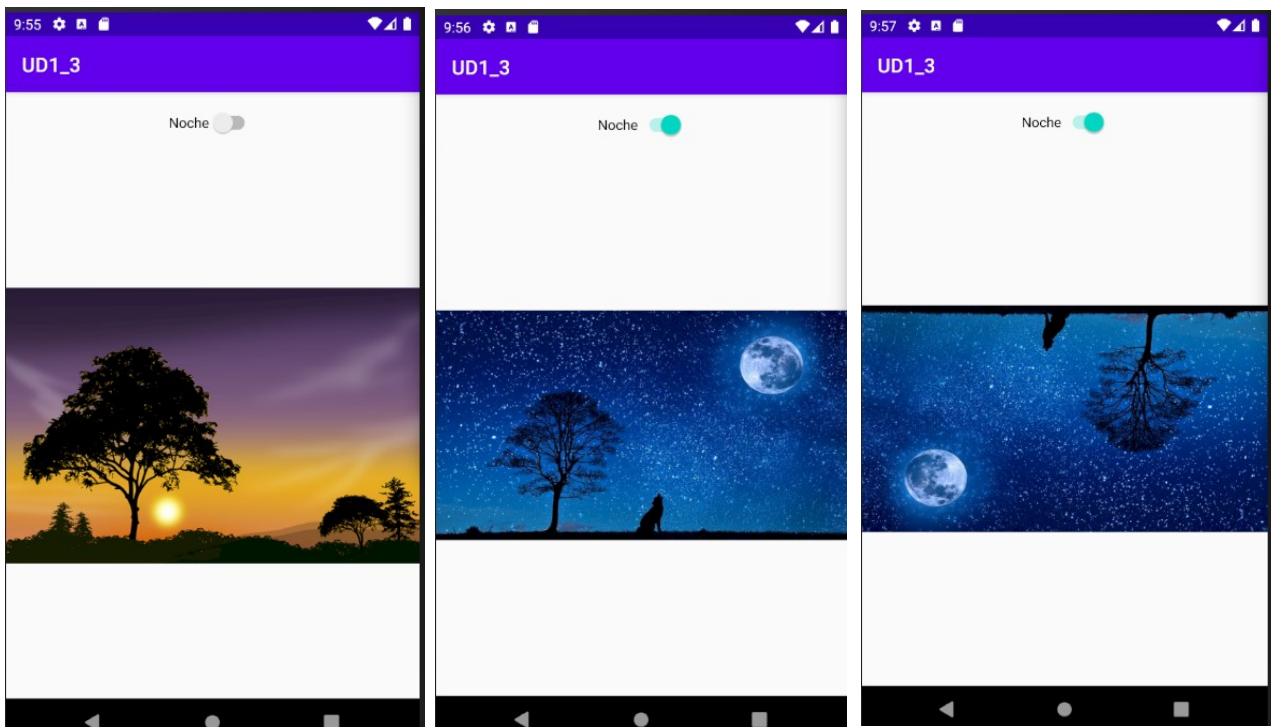
Debe mostrar un texto y disponer de dos botones que, al ser pulsados, modifican el texto.

Ejemplo:



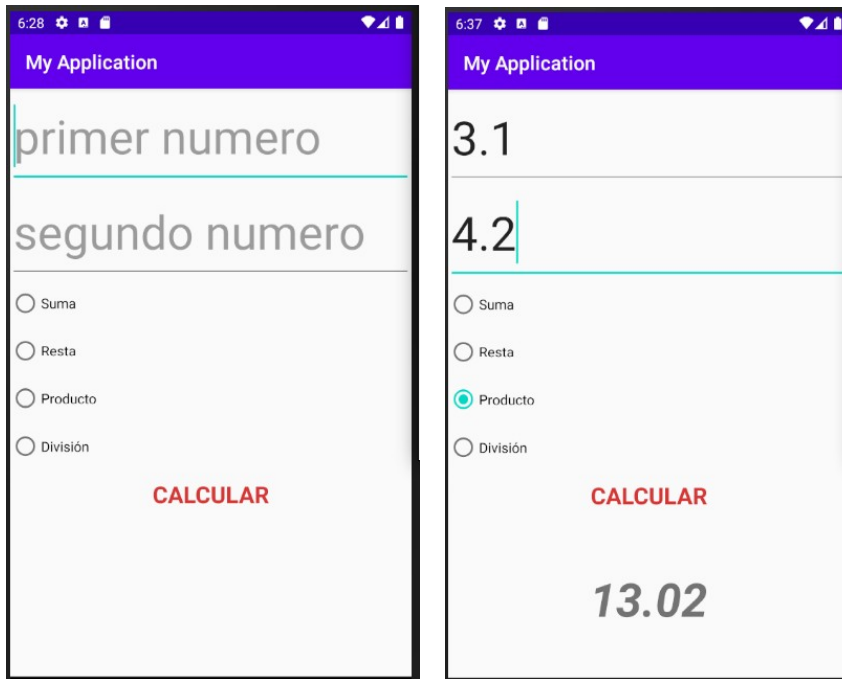
2. Coloca un switch en la parte superior de la pantalla. En función de que esté on u off, se mostrará en la parte inferior una imagen u otra (las que tú quieras).

Además, cuando pulses sobre la imagen ésta deberá rotar 180°.

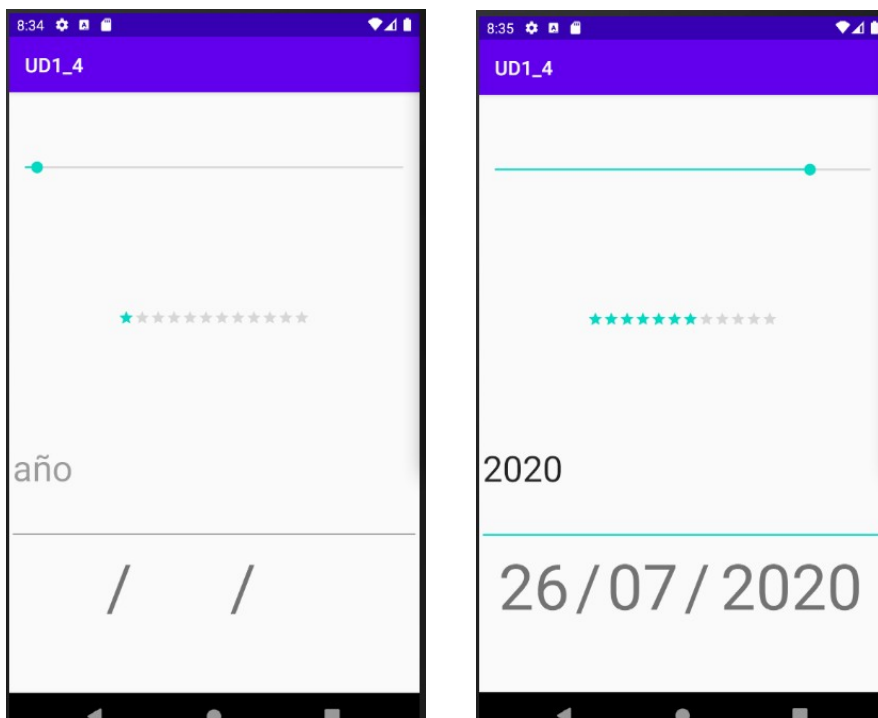


3. Crea una calculadora como la que se muestra a continuación. Los dos campos de entrada sólo pueden admitir números (con decimales, positivos y negativos). La operación sólo puede ser una; cuando una se marca, se desmarcan las demás. Al pulsar sobre el texto “Calcular” se ejecuta la operación elegida.

El resultado se debe mostrar con 2 decimales.



4. Crear una actividad, con un layout que te permita componer una fecha dd/mm/aaaa usando un number picker, un slider(seekbar) y un edittext, como se presenta a a continuación



5. Igual que el ejercicio 2, pero animando la transición entre las imágenes en lugar de, simplemente, sustituir una por otra.

6. Usando las imágenes como modelo, crea una app con una activity en la que puedas dispongas de un único botón para ordenar al androide que empiece a hacer ejercicio o que pare. Ejemplo:

