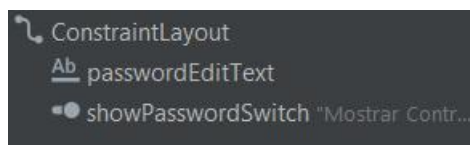
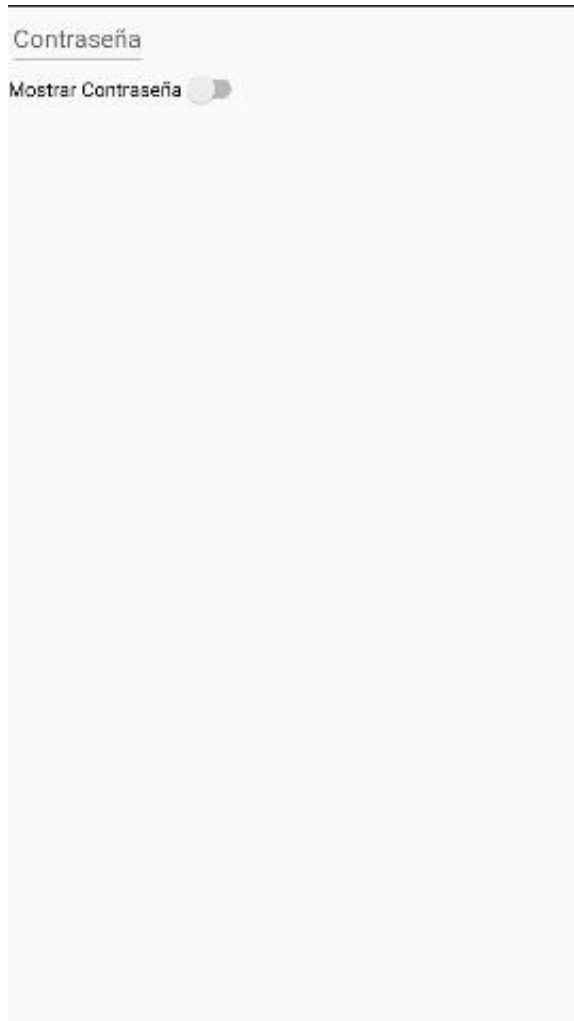
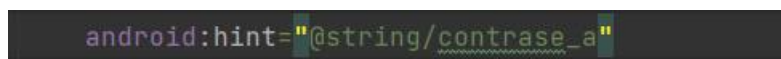


1. Mediante el uso de un switch, hacer que una contraseña sea visible o no (puedes usar la propiedad TYPE_TEXT_VARIATION).



Para el xml, he utilizado un Constraint Layout para poder adaptarlo como quiera, con un EditText cuya id es passwordEditText, y un switch con id showPasswordSwitch.

Además, para el hint del cuadro de texto, he creado un String con el valor "Contraseña" en el xml de Strings.



El código de esta funcionalidad es el siguiente:

```
package com.example.myapplication;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.widget.CompoundButton;
import android.widget.EditText;
import android.widget.Switch;

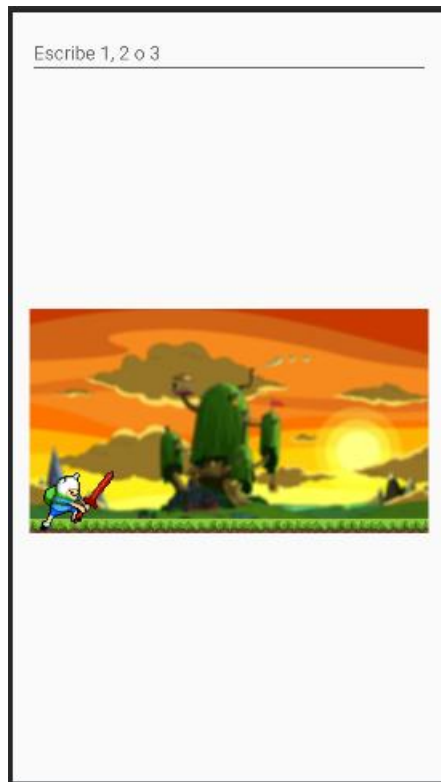
public class MainActivity extends Activity {
    private EditText passwordEditText;
    private Switch passwordVisibilitySwitch;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

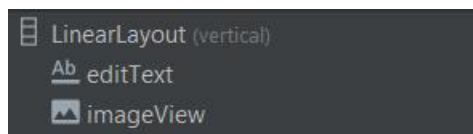
        passwordEditText = findViewById(R.id.passwordEditText);
        passwordVisibilitySwitch = findViewById(R.id.passwordVisibilitySwitch);

        passwordVisibilitySwitch.setOnCheckedChangeListener(new
        CompoundButton.OnCheckedChangeListener() {
            @Override
            public void onCheckedChanged(CompoundButton buttonView, boolean isChecked) {
                if (isChecked) {
                    passwordEditText.setInputType(InputType.TYPE_TEXT_VARIATION_VISIBLE_PASSWORD);
                } else {
                    passwordEditText.setInputType(InputType.TYPE_CLASS_TEXT |
                    InputType.TYPE_TEXT_VARIATION_PASSWORD);
                }
            }
        });
    }
}
```

2. En función de lo que escribamos en una entrada de texto, cambiar el tamaño de una imagen.



Aquí, al introducir un valor 1, 2 o 3, el tamaño de la imagen cambiará, siendo el 1 el valor más pequeño, y el 3 el más grande.



En este caso, he usado un Linear Layout, junto con el editText y la imagen a utilizar guardada en la carpeta drawable.

El código utilizado es el siguiente:

```
package com.example.myapplication;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.text.Editable;
import android.text.TextWatcher;
import android.widget.EditText;
import android.widget.ImageView;

public class MainActivity extends Activity {
    private EditText editText;
    private ImageView imageView;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        editText = findViewById(R.id.editText);
        imageView = findViewById(R.id.imageView);

        @Override
        public void onTextChanged(CharSequence s, int start, int before, int count) {
            String inputText = s.toString();

            int newSize;
            try {
                newSize = Integer.parseInt(inputText);
            } catch (NumberFormatException e) {
                newSize = 1; // Valor predeterminado si no se ingresa un número válido
            }

            newSize = Math.min(3, Math.max(1, newSize));

            // Cambiar el tamaño de la imagen
            int newImageSize = newSize * 100;
            imageView.getLayoutParams().width = newImageSize;
            imageView.getLayoutParams().height = newImageSize;
            imageView.requestLayout();
        }
    }
}
```