

在 Android 的 Kotlin 代码中，你可以使用属性动画 (Property Animation) 来实现 `scaleX` 和 `scaleY` 动画，以缩放视图的大小。以下是一个基本示例：

```
val view = findViewById<View>(R.id.your_view) // 替换为你的视图 ID

// 创建 scaleX 和 scaleY 的属性动画
val scaleX = ObjectAnimator.ofFloat(view, "scaleX", 1f, 1.5f) // 将视图的 X 轴缩放到 1.5 倍
val scaleY = ObjectAnimator.ofFloat(view, "scaleY", 1f, 1.5f) // 将视图的 Y 轴缩放到 1.5 倍

// 创建动画集合来同时运行动画
val animatorSet = AnimatorSet()
animatorSet.playTogether(scaleX, scaleY) // 同时播放 scaleX 和 scaleY 动画
animatorSet.duration = 500 // 动画持续时间为 500 毫秒
animatorSet.start() // 启动动画
```

#### 说明：

- `ObjectAnimator.ofFloat(view, "scaleX", 1f, 1.5f)`：创建了一个 `scaleX` 属性动画，动画将视图的 `scaleX` 属性从 `1.0` 缩放到 `1.5`。
- `ObjectAnimator.ofFloat(view, "scaleY", 1f, 1.5f)`：类似地，这个动画将视图的 `scaleY` 属性从 `1.0` 缩放到 `1.5`。
- `AnimatorSet.playTogether(scaleX, scaleY)`：使用 `AnimatorSet` 同时运行两个动画。
- `animatorSet.duration = 500`：设置动画的持续时间为 500 毫秒。

你可以根据需要调整 `scaleX` 和 `scaleY` 的值以及动画的持续时间。