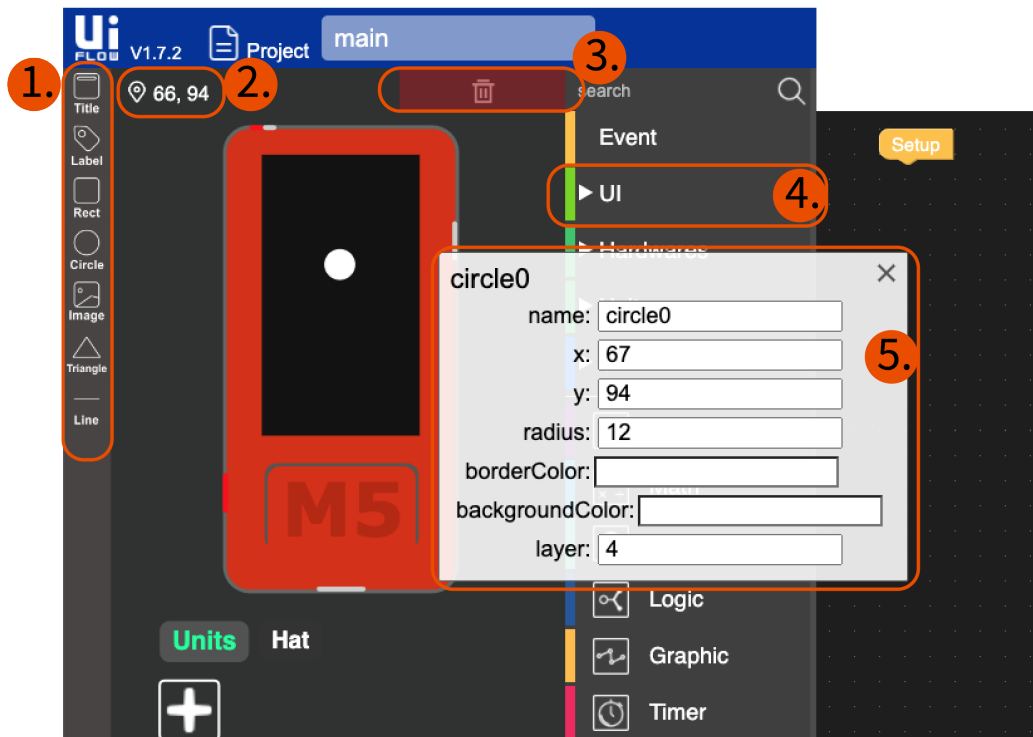


# Het scherm animeren



1. In deze taakbalk vind je de elementen die je op jouw scherm kan plaatsen.

Sleep de UI-elementen (Titel, Label, enz.) naar het M5Stick scherm.

*Let op! Om de veranderingen op het scherm van de stick te zien, moet je op RUN klikken.*

- **Titel:** toont een titelbalk bovenaan het scherm.
- **Label:** om tekstlabels toe te voegen.
- **Rectangle:** om een vierkant of rechthoek toe te voegen → de parameters kunnen worden ingesteld door op het element te klikken en de instellingen te wijzigen.
- **Circle:** om een cirkel toe te voegen → de parameters kunnen worden ingesteld door op het element te klikken en de instellingen te wijzigen.
- **Image:** om een afbeelding toe te voegen die naar het M5-apparaat is geüpload.

2. Dit zijn de coördinaten van het geselecteerde element op het scherm.

3. Klik en sleep elementen hierheen om ze te verwijderen.

4. Onder UI vind je alle codeblokken terug van elementen die je op jouw scherm plaatst om te programmeren.

5. In dit venster vind je de eigenschappen van het geselecteerde element terug. Je kunt er o.a. de naam, de grootte en de kleur in aanpassen.