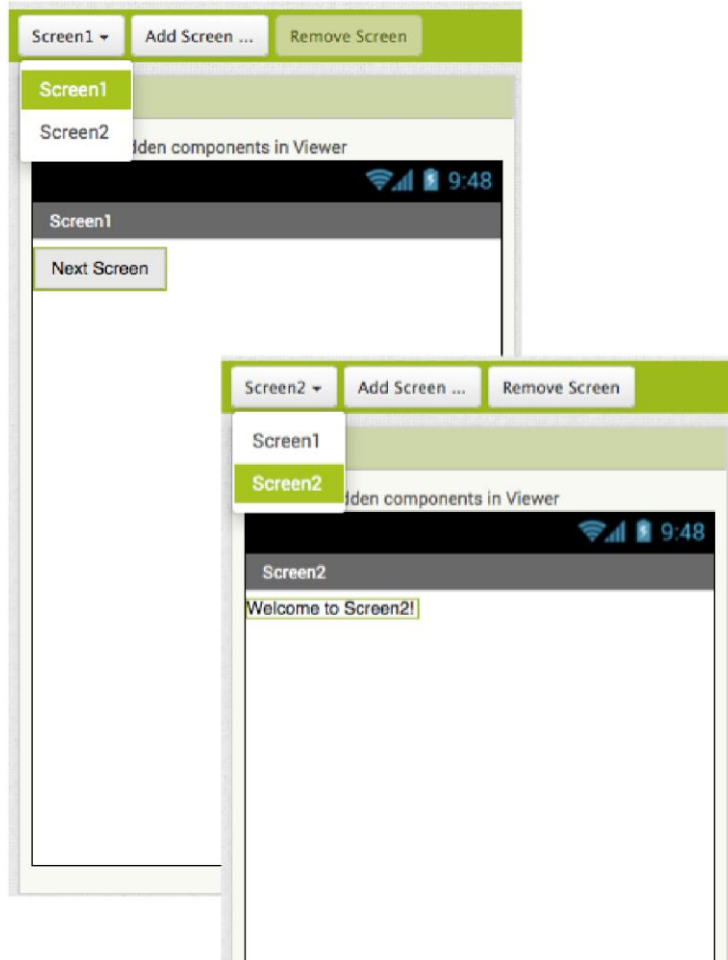




Več zaslonov

Uporabi več zaslonov za svoj program

Odpri naslednji zaslon s pritiskom na gumb



Priprava

Potreboval boš naslednje gradnike:

- **Screen1:** Button
- **Screen2:** Label

Razdelek Blocks

(Za zaslon 1)



Kaj ta blok pomeni?

Ko klikneš gumb **Button1** se izvede ukaz **odpri drug zaslon**, ki odpre zaslon z danim imenom. V tem primeru je to **Screen2**.

