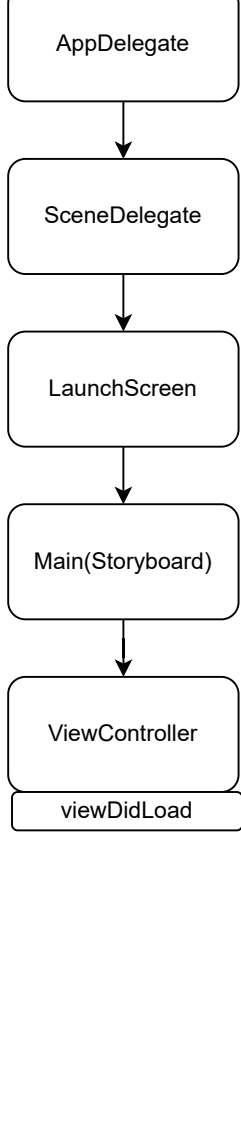
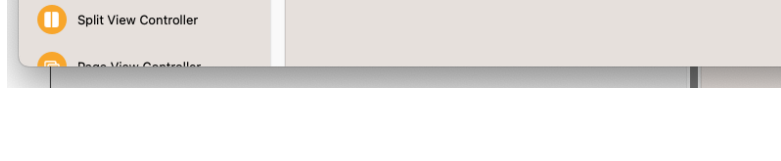


## Start einer UIKit-App

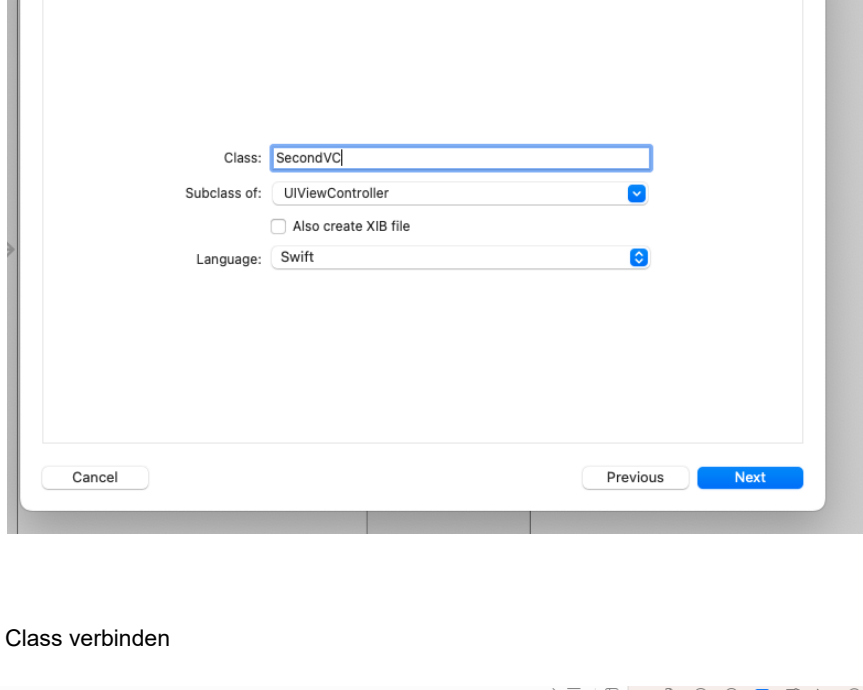
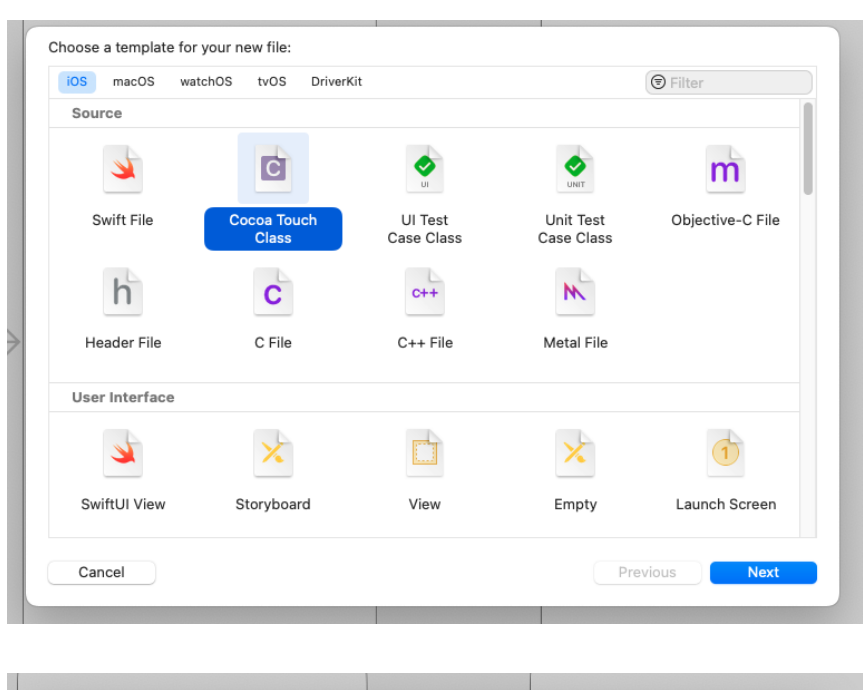
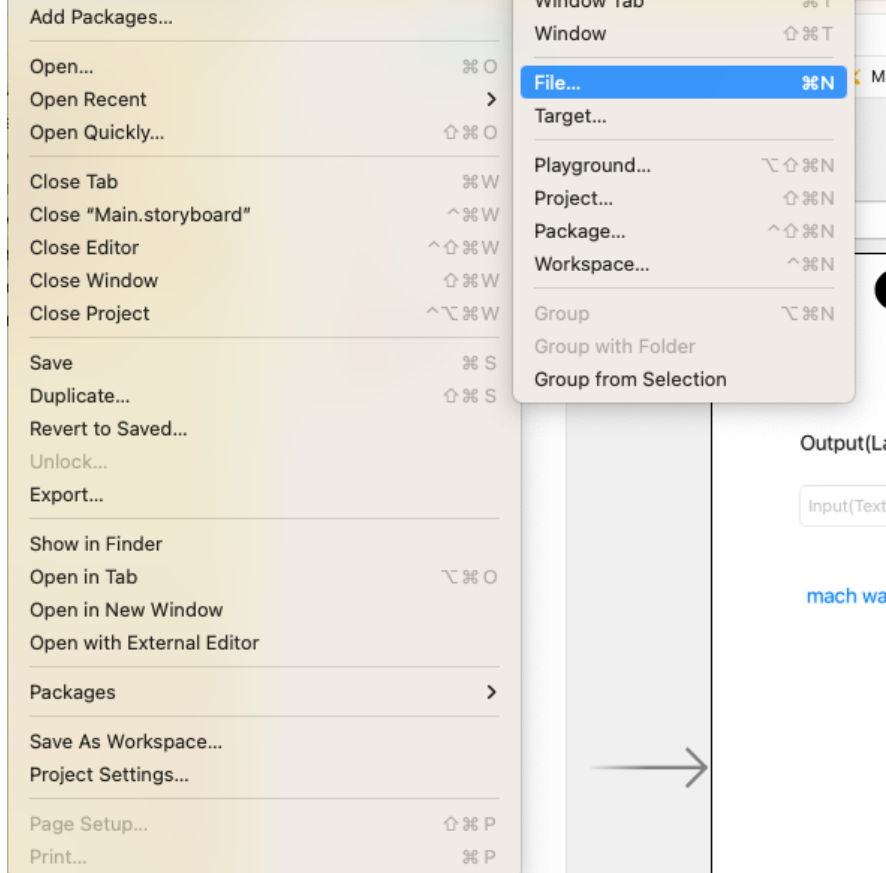


## UIKit - Erstellen von UI-Elementen und die Verknüpfung dieser mit dem Script

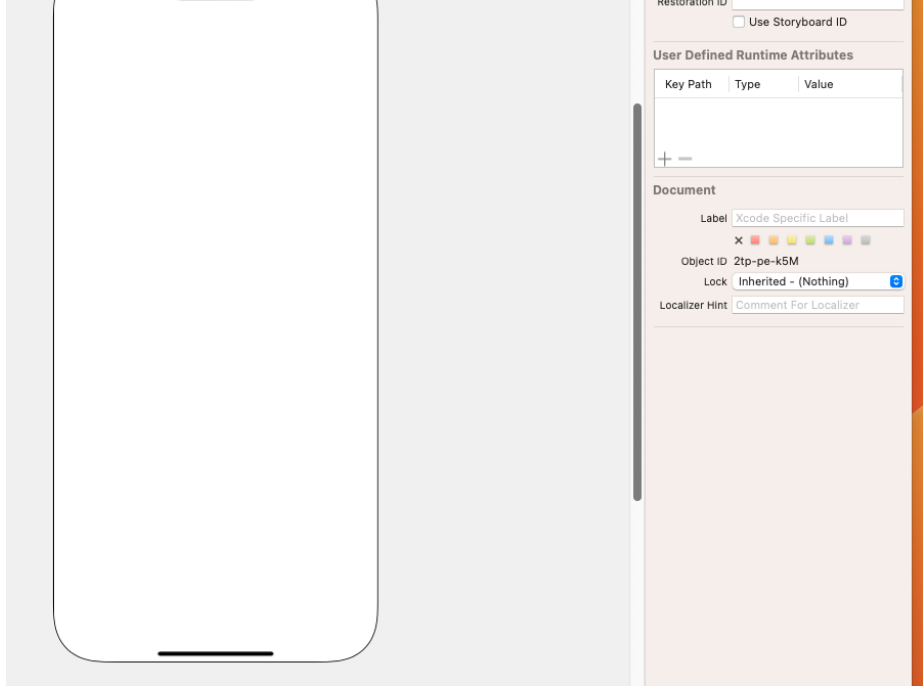
Neues Fenster adden



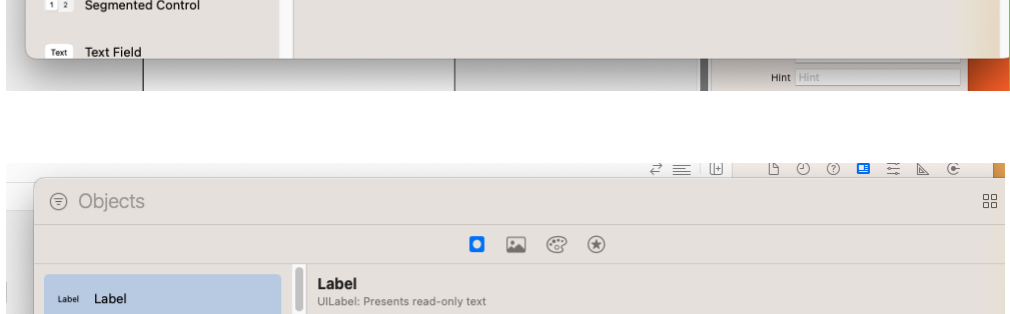
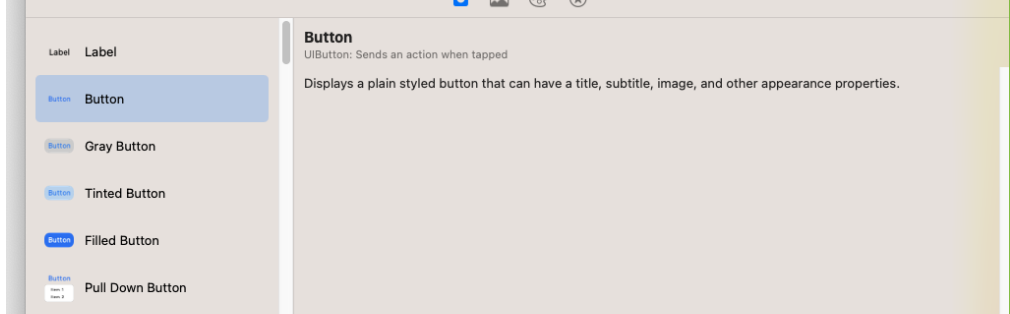
Für das neue Fenster eine Class erstellen



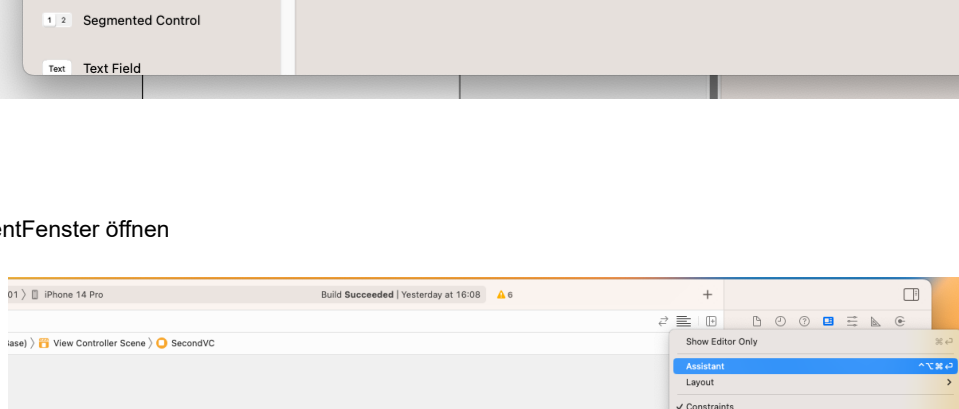
Fenster mit Class verbinden



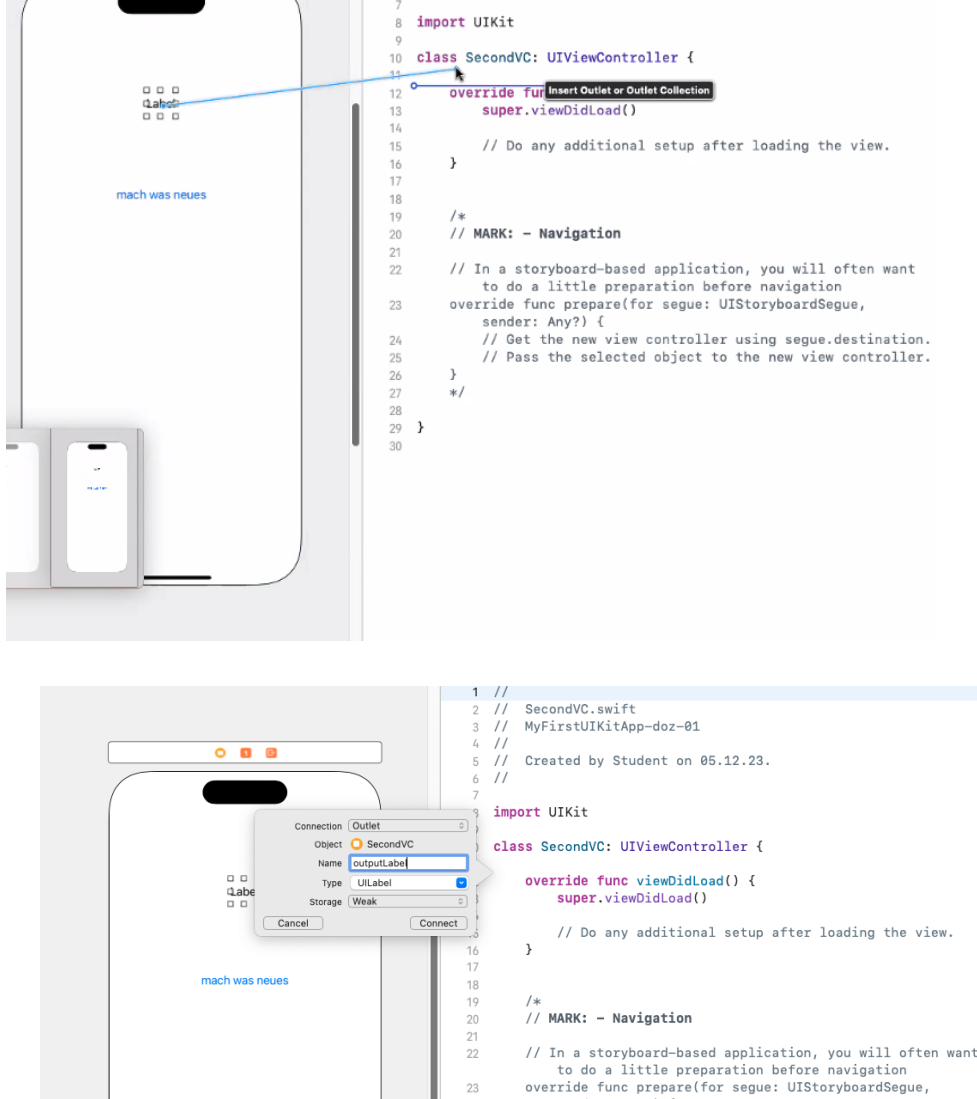
Gewünschte GFX-Elemente erstellen



Assistentenfenster öffnen



GFX-Element mit Script verknüpfen



Funktionalität erstellen -> Button verändert Label

