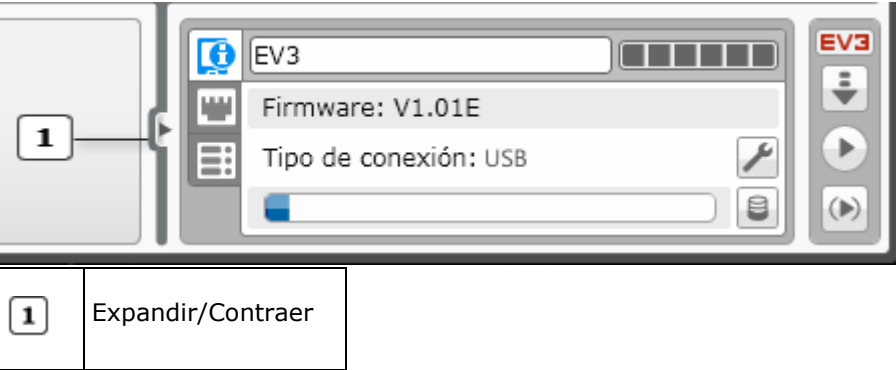


Página de Hardware

La Página de Hardware proporciona información acerca del Bloque EV3. Puede verse haciendo clic en la pestaña Expandir/Contraer.

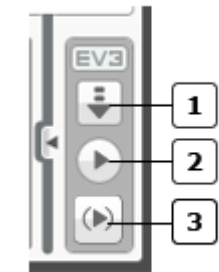


Descargar un programa: modo Programación

Cuando el programa esté listo, puede descargarlo al Bloque EV3.

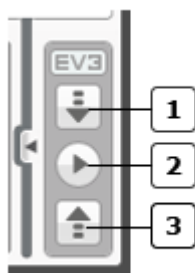
Asegúrese de que el Bloque EV3 esté encendido y conectado al equipo. La conexión puede ser por cable USB, Bluetooth o Wi-Fi. Consulte [Conectar su Bloque EV3](#).

Para descargar el programa al Bloque EV3, haga clic en el triángulo verde en el bloque Iniciar. De manera alternativa, haga clic en el botón apropiado en el controlador de la Página de hardware:



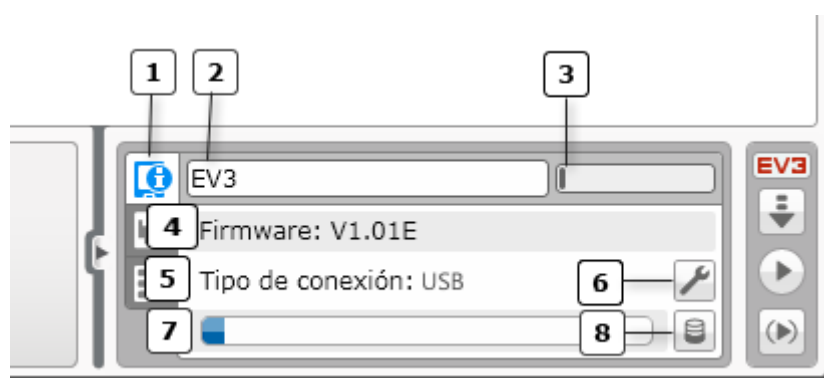
1	Descargar: descarga el programa al Bloque EV3
2	Descargar y ejecutar: descarga el programa al Bloque EV3 y lo ejecuta inmediatamente
3	Ejecutar los seleccionados: descarga al Bloque EV3 solo los bloques resaltados y los ejecuta inmediatamente

Descargar un experimento: solo en Edición de Educación



1	Descargar: descarga el experimento al Bloque EV3
2	Descargar y ejecutar: descarga el experimento al Bloque EV3 y lo ejecuta inmediatamente
3	Transferir: transfiere los conjuntos de datos reunidos a la Tabla de conjunto de datos

Información del Bloque EV3



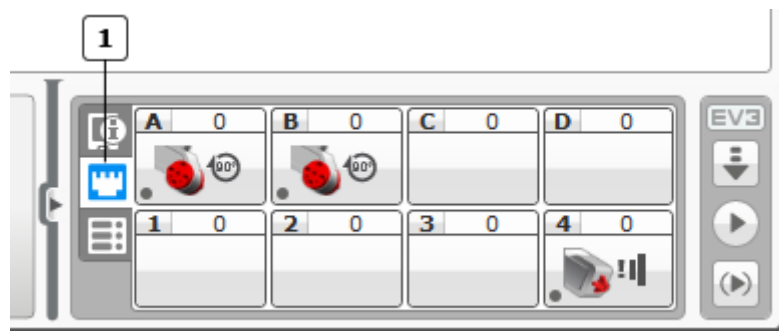
La Información del Bloque EV3 muestra información importante sobre el Bloque EV3 que está conectado.

1	Pestaña Información del Bloque EV3.
2	Nombre del Bloque EV3: el nombre de su Bloque EV3.
3	Nivel de batería: indica cuanta potencia queda en la batería.
4	Versión de firmware: la versión actual del firmware que está ejecutando el EV3.
5	Tipo de conexión: la conexión actual entre el equipo y el Bloque EV3.
6	Configuración de red inalámbrica: abre la Herramienta de configuración inalámbrica para establecer una conexión inalámbrica entre el software y el Bloque EV3.

7	Barra de memoria: la cantidad de memoria que se está utilizando en el Bloque EV3.
8	Explorador de memoria: Abre el Explorador de memoria para administrar archivos.

Vista del puerto

La pestaña Vista del puerto muestra información acerca de los sensores y motores que están conectados al Bloque EV3. Cuando el Bloque EV3 está conectado al equipo, los motores y sensores mencionados se identifican de forma automática.

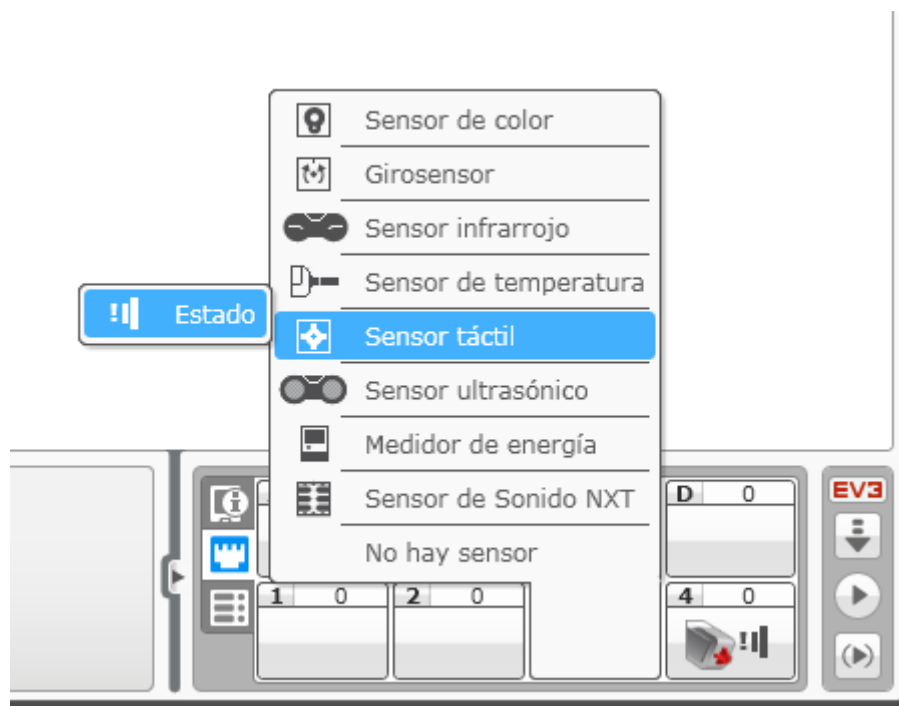


1	Pestaña Vista del puerto
---	--------------------------

Consejos y trucos

Inténtelo: Cuando tenga un Motor grande conectado a un Puerto, gire la rueda y mire cómo cambian los valores. ¡Conecte también un sensor y observe lo que sucede!

Si el Bloque EV3 no está listo para conectarse, puede configurar la pestaña Vista del puerto manualmente. Seleccione un puerto y, luego, seleccione el hardware correspondiente de la lista.



Cuando el hardware en los puertos se haya identificado o configurado, los Bloques de

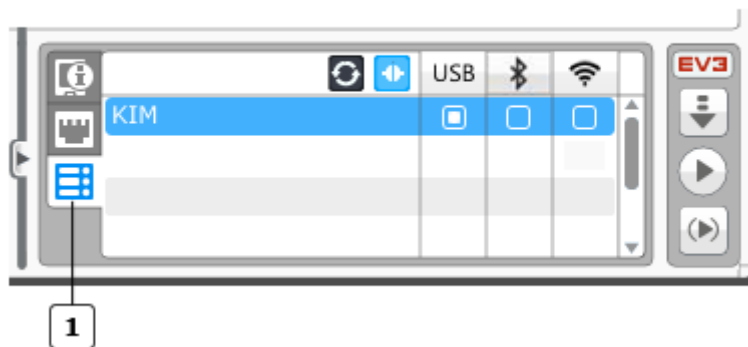
programación usarán esos Valores del puerto por defecto. Por ejemplo, Puede tener un Sensor táctil en el Puerto 4. Después de que el Software de EV3 identifique el Sensor táctil, el Selector de puerto quedará configurado siempre en el Puerto 4 para un Sensor táctil.

¿Qué sucede si usted cambia el robot? Digamos que decide cambiar uno de los motores del Puerto A al Puerto C. Si el Selector de puerto en el Bloque de programación no coincide con la pestaña Vista del puerto, el Software de EV3 utiliza una señal de advertencia para indicar que se requieren correcciones.



Bloques EV3 disponibles

La pestaña Bloques disponibles muestra los Bloques EV3 que están disponibles para realizar una conexión. Puede encontrar más información sobre cómo conectar los Bloques EV3 en [Conectar su Bloque EV3](#).



1 Pestaña Bloques disponibles

Hardware compatible con NXT

El siguiente hardware NXT es compatible con el Bloque EV3:

- Sensor táctil
- Sensor de sonido
- Sensor ultrasónico
- Sensor de luz