

Editor de contenidos

El Editor de contenidos ofrece una manera conveniente para que los usuarios documenten el propósito, el proceso y el análisis de sus proyectos. Puede incluir texto, imágenes, videos, efectos de sonido e incluso instrucciones de construcción. Además, en el Editor de contenidos se muestra y se utiliza el contenido que ya se ha creado, por ejemplo, las Misiones del Robot.

Cada página puede personalizarse con diferentes diseños y puede realizar automáticamente una variedad de acciones, como la apertura de programas específicos o el resaltado de un bloque de programación en particular.

El Editor de contenidos se encuentra en la esquina superior derecha del Software de EV3 y está disponible siempre que esté trabajando en un proyecto. Para abrir el Editor de contenidos, utilice el botón grande con el icono del bloque. Una vez que haya abierto el Editor de contenidos, podrá ver todo el contenido creado para un proyecto o programa.

El Editor de contenidos consta de las áreas principales y los elementos siguientes:

1. Abrir/cerrar el Editor de contenidos: aquí abre y cierra el Editor de contenidos.

2. Modo Editar/Ver: le permite ver o editar sus páginas.

3. Navegación de la página: vaya a la página anterior o siguiente.

4. Título de la página: agregue un título a su página.

5. Área de la página: aquí se muestra y se editan los contenidos principales.

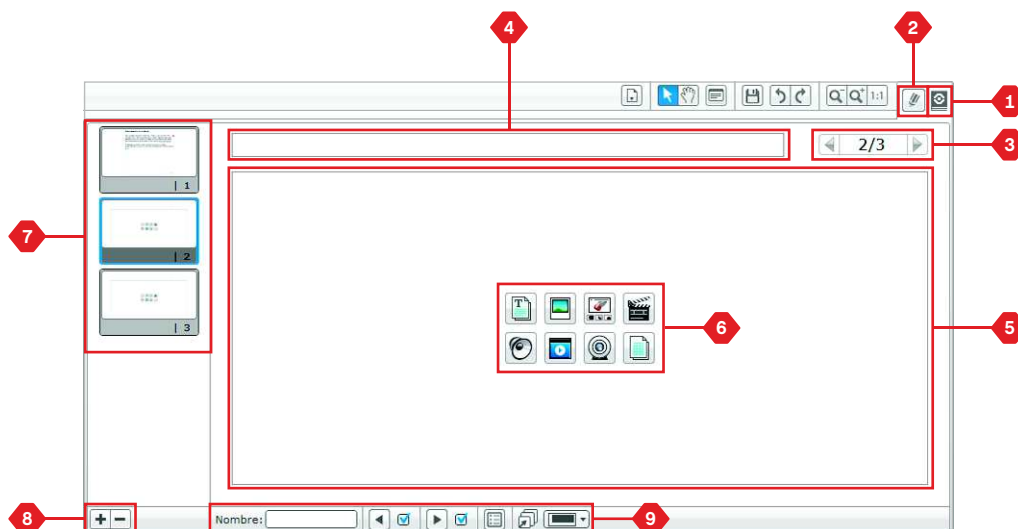
6. Iconos: seleccione qué tipo de componentes desea agregar al área de la página.

7. Vistas miniatura de la página: vaya a una página específica utilizando las imágenes en miniatura.

8. Agregar/eliminar página: al agregar una página, puede elegir entre catorce plantillas diferentes.

9. Configuración de la página: realice ajustes especiales para cada página, como formato, acción de la página y navegación a la página siguiente.

Puede encontrar más información acerca de cómo utilizar el Editor de contenido en la **Ayuda del Software de EV3**.



Editor de contenidos