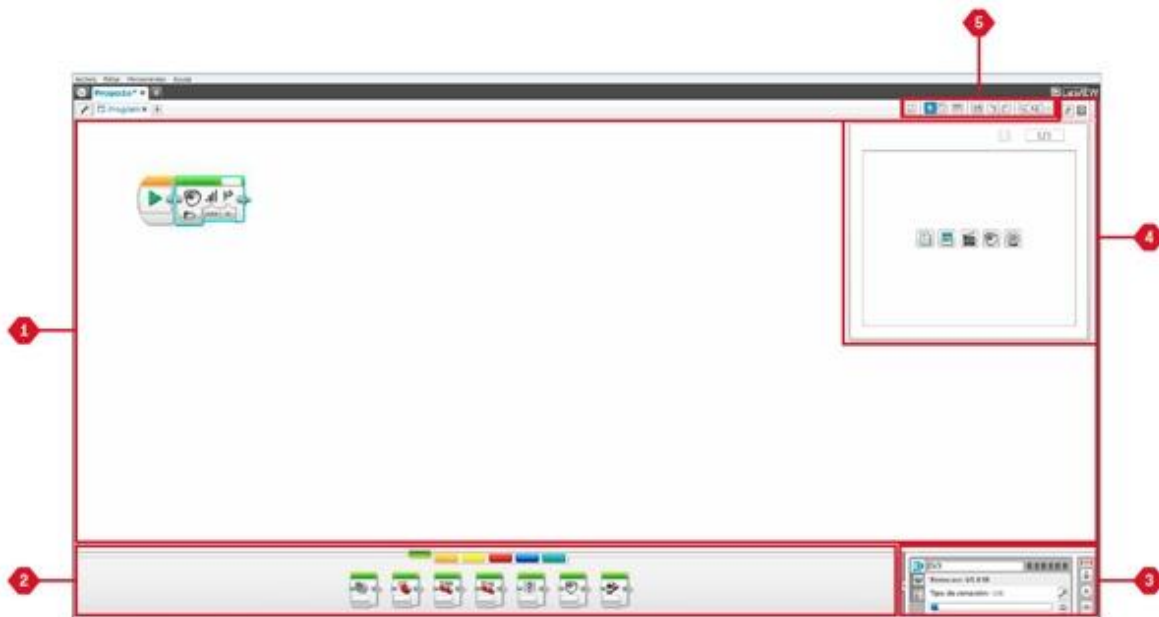


2.3.3 El editor de programas

El **editor de programas para EV3** consta de las siguientes partes:



1. **Área de diseño del programa.** En este panel se sitúan los bloques para crear la secuencia de programación.
2. **Paleta de programación.** Contiene los bloques que se utilizarán para el diseño del programa organizados en categorías.
3. **Panel de Hardware.** Permite establecer la conexión con el bloque EV3, comprobar los sensores y motores conectados y en qué puertos, consultar la versión del firmware instalado en el bloque, actualizarlo, enviar el programa diseñado al bloque para su ejecución, etc.
4. **Editor de contenidos.** Es un cuaderno digital adicional que se utiliza para documentar el proyecto usando textos, audios, vídeos, etc.
5. **Barra de herramientas de programación.** Incluye las herramientas básicas para editar el programa: guardar, zoom, deshacer/rehacer, etc.

