

## 2.3 El entorno del programa

Al iniciar el software de **Lego EV3** se mostrará la **página de inicio** desde la cual es posible acceder a la programación y a todos los recursos digitales necesarios.



1. **Pestaña Página de Inicio.** Al pulsar en este botón siempre se podrá regresar a la página de inicio.
2. **Descripción general de la actividad.** En este panel se mostrarán los contenidos elegidos en la columna lateral izquierda:
  - **Set principal del modelo.** Muestra las instrucciones para construir los distintos modelos de robots: Gyroboy, etc.
  - **Inicio rápido.** Contiene recursos de introducción a la programa y uso del bloque EV3 en formato de texto y vídeo.
  - **Archivo.** Es el administrador de archivos desde donde se puede comenzar un nuevo proyecto o abrir uno existente.
  - **Robot Educador.** Incluye tutoriales paso a paso donde se explica cómo utilizar el hardware o el software de EV3.
3. **Botón Ver.** Al pulsar en este botón podrás regresar al panel de **Descripción general de actividad**.
4. **Botón Buscar.** Facilita la búsqueda de proyectos con contenidos específicos mediante distintas opciones de filtrado.
5. **Botón Ir a Lego Mindstorms Education.** Es un vínculo al sitio web oficial.