**Подключение программного обеспечения EV3**

**Свойства и структура проекта**. Когда открываете новую программу, автоматически создаётся файл папки проекта. Все программы, изображения, звуки, видео, инструкции и другие материалы, используемые в проекте, будут автоматически сохраняться в этой папке проекта. Это позволяет легко сохранять проект и делиться им с другими. Каждый проект будет отображаться в виде вкладки в верхней части экрана. Ниже вы увидите вкладки программ, которые относятся к выбранному проекту. Можно добавить новый проект или программу, нажав кнопку «+» справа от остальных кнопок. Чтобы закрыть вкладку − нажать Х.

**Страница свойств проекта**. Выбрать вкладку с гаечным ключом в дальней левой части вкладок программы, переместить на страницу свойств проекта. Эта страница содержит упорядоченное отображение выбранного проекта, включая все программы, изображения, звук и другие ресурсы. Здесь можно описать свой проект с помощью текста, изображений и видео, которые определяют, как проект будет отображаться в лобби.

***Программирование***

Программирование робота осуществляется с помощью интуитивно понятного программного интерфейса, в котором используются пиктограммы. По своему желанию перетаскивать обозначающие действия пиктограммы в окно программирования и корректировать их в соответствии с поведением робота.

Программный интерфейс EV3 состоит из следующих основных областей:

1. Область программирования – здесь вы располагаете свою программу.

2. Палитры программирования – здесь вы найдете конструктивные блоки для вашей программы.

3. Страница аппаратных средств – здесь вы устанавливаете и управляете связью с модулем EV3 и видите, как подключены моторы и датчики. Здесь вы также загружаете программы в модуль EV3.

4. Редактор контента – электронная тетрадь, встроенная в программное обеспечение. Получите инструкции или задокументируйте свой проект, используя текст, изображения и видео.

5. Панель инструментов программирования – здесь вы найдете основные инструменты для работы с вашей программой.

***Программные блоки и палитры программирования***

Все программные блоки, которые используются для управления роботом, находятся на палитрах программирования в нижней части программного интерфейса под областью программирования. Программные блоки подразделяются на категории в зависимости от типа и характера, что облегчает поиск нужного вам блока. Чтобы узнать более подробно о программном интерфейсе EV3 и понять, как начать работу с вашей первой программой, посмотрите видео «Первые шаги» и «Общая информация о программном обеспечении» в разделе лобби «Краткое руководство».

***Страница аппаратных средств***

Информация о модуле Вкладка «Информация о модуле» отображает важную информацию о модуле EV3, который подключён в данный момент, такую как название модуля EV3, уровень зарядки батареи, версию встроенного ПО, тип подключения и панель памяти. Она также предоставляет вам доступ к обозревателю памяти и инструментам настройки беспроводного подключения.

***Представление порта***

Вкладка «Представление порта» отображает информацию о датчиках и моторах, подключённых к модулю EV3. При подключении вашего модуля EV3 к компьютеру эта информация автоматически идентифицируется, и вы сможете видеть текущие значения. Если ваш модуль EV3 не подключён, вы, тем не менее, можете настроить вкладку «Представление порта» вручную. Выберите порт, затем выберите соответствующий датчик или мотор из списка.

***Доступные модули***

Вкладка «Доступные модули» показывает модули EV3, которые в данный момент доступны для подключения. Вы можете выбрать модуль EV3, который вы хотите подключить, и тип связи. Также вы можете отключить существующее подключение модуля EV3.

**Источник:** Руководство пользователя Lego, the Lego logo, Mindstorms and the Mindstorms logo are trademarks of the/ sont des marques de commerce de/son marcas registradas de Lego Group. 2013 The Lego Group. 041329.