**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto I |
| PROYECTO: | RobotZuelo |
| GRUPO: | 1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:** | ASISTENTES: Claudio Mena, Simón Muñoz, Jackelyn Rojas, Javier Sánchez, Felipe Valenzuela. | |
| **DESARROLLO** | 1.-Se empezó con la adaptación del código, para el primer patrón.  2.-Se optimizo al robot.  3.-Se concluyó el primer patrón del cubo de rubik.  4.-Se empezó a desarrollar el algoritmo para el segundo patrón del cubo rubik.  5.-Se concluyó el segundo patrón del cubo de rubik.  6.-Se empezó a desarrollar el algoritmo del tercer patrón del cubo de rubik.  7. Se subió la información periodística a la wiki de redmine. | |
| **SUGERENCIAS** | 1. Continuar implementando el código. 2. Realizar el segundo informe y presentación. | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. Adaptar el código, con el último patrón que utilizaremos. 2. Investigar acerca de la Conexión Remota. | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 10/10/2017 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS NXT  1.- Adaptación del código para el programa. (**RESPONSABLES**: Claudio Mena, Javier Sánchez).   * Primer patrón del cubo de rubik (terminado). * Segundo patrón del cubo de rubik (terminado). * Tercer Patrón del cubo de rubik. * OPTIMIZACIÓN robotzuelo   (**RESPONSABLE**: Simón Muñoz).  2.- Trabajar en la bitácora semanal  (**RESPONSABLE**: Jackelyn Rojas).  3.- Publicar la información periodística de la semana en la wiki (**RESPONSABLE**: Felipe Valenzuela). |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Configuración De Conexión Remota y terminar el algoritmo del patrón 3. |