**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 NXT1.- 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.
 |