**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto 1 |
| PROYECTO: | MindCuber (Rubik's Robot Algorithms) |
| GRUPO: | * Grupo 2 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:** | ASISTENTES: Katherine F.  Sebastián H.  Javier R.  Jean V.  Iván V. | |
| **DESARROLLO** | * Avance de Aplicación Remota * Creación de algoritmos de patrones. * Programación y Movimiento del Robot. * Adaptación de Patrones del Cubo Rubik. | |
| **SUGERENCIAS** | * Más enfoque en la programación de los códigos. | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | * La poca eficiencia demostrada en clases en cuanto trabajo en equipo y la estructuración del equipo de trabajo. * Dividir el trabajo para una resolución efectiva. | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 19/10/2017 |
| xc cx | **TAREAS Y RESPONSABLES** | 1. Trabajo MindCuber:   * **RESPONSABLE(S):** Katherine Fuentes.   Sebastian Henriquez.  Encargado de Adaptar el código al programa NXT.   * **RESPONSABLE(S):** Javier Rojas.   Adaptación del Movimiento del Robot.     * **RESPONSABLE(S):** Jean Paul Vadulli.  Encargado del desarrollo de la cuarta bitácora del proyecto. * **RESPONSABLE(S):** Jean Paul Vadulli.   Ivan Vasquez.  Encargado del avance de la aplicación.   * **RESPONSABLE(S):** Javier Rojas   Encargado de la Implementación de Algoritmos y Aplicación de Patrones al lenguaje NXT.   * **RESPONSABLE(S):** Katherine Fuentes.   Sebastián Henríquez  Encargados de la Implementación de Algoritmos y Aplicación de Patrones. |
|  | **TEMAS A TRATAR** | * Enfocar, mayor énfasis al código del programa. * Mejorar fluidez y precisión de los movimientos del Robot. * Interfaz de Aplicación Remota. |