**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto 1 |
| PROYECTO: | Proyecto ametralladora EV3 |
| GRUPO: | 4 - A |

http://pomerape.uta.cl/redmine/

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:** | ASISTENTES:  Pablo Varas, Patricio Chang, Cristina Cortez, Dylan Rivero. | |
| **DESARROLLO** | * Mediante ensayo y error, se introdujeron diversos códigos y variantes del mismo al robot y se realizaron pruebas de control con un mando de ps4, el resultado de este proceso resulto ser exitoso. * Se realizo una búsqueda de diversos prototipos de robots, con el fin de seleccionar el más apropiado y comenzar su construcción. * Se probaron diversos códigos para averiguar limitaciones y posibilidades (capacidad máxima de complejidad de código, límite de caracteres, etc.) en el robot. | |
| **SUGERENCIAS** | * Comienzo y preparación para la primera presentación del proyecto. | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | * ¿Cómo realizar el armado del robot? * Búsqueda diversa de códigos para autoaprendizaje y posterior uso en el robot. | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 30/08/2022 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV3   * Armado del robot, el cual consta de varias etapas. (**RESPONSABLES**: Pablo Varas y Cristina Cortez). * Reporte, generación de videos y fotos del avance semanal. (**RESPONSABLE**: Cristina Cortez). * Trabajar en la bitácora semanal (**RESPONSABLE**: Dylan Rivero). * Avanzar en la adaptación del código para el programa. (**RESPONSABLES:** Patricio Chang y Dylan Rivero). |
|  | **TEMAS A TRATAR** | * Investigar códigos funcionales para el robot. * Investigar procesos de armado del robot. * Organización de actividades con fechas en específico. |