**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto 1 |
| PROYECTO: | Proyecto ametralladora ev3 |
| GRUPO: | 2A |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:** | ASISTENTES: Karen Correa, Jhosep Marca, Fabián Orellana, Iván Viscarra. | |
| **DESARROLLO** | 1.- Se finalizó el desarrollo de la formulación del proyecto.  2.- Se continuó el armado del robot.  3.- Se empezó la construcción de la base del robot.  4.-Se inició la Presentación del Proyecto. | |
| **SUGERENCIAS** | 1. Finalizar y presentar la Formulación del proyecto. 2. Entregar el Informe y la Presentación de la Formulación del proyecto. | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1.- Seguir buscando alternativas a piezas faltantes del robot.  2.- Lograr construir una wiki para el robot en Redmine. | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 06/09/2022 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV3  1.-Continuar con el armado del robot. (**RESPONSABLES**: Karen Correa, Jhosep Marca, Fabián Orellana, Iván Viscarra).  2.- Trabajar en la bitácora semanal  (**RESPONSABLES**: Karen Correa).  3.- Continuar la programación del robot. (**RESPONSABLES:** Karen Correa, Jhosep Marca, Fabián Orellana, Iván Viscarra).  4.-Trabajar en los documentos solicitados, como la presentación y el informe de la formulación del proyecto. (**RESPONSABLES:** Karen Correa, Jhosep Marca, Fabián Orellana, Iván Viscarra). |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Investigar la codificación de un programa adecuado a las funciones esperadas para el robot. 2. Elegir el diseño de la presentación del proyecto. 3. Decidir las funciones que realizará el robot para la presentación. |