**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 realizó la Presentación de la Formulación del Proyecto.  2.- Se continuó la construcción de la base del robot.  3.-Se realizó una prueba del funcionamiento de los motores del robot.  4.-Se entregó el Informe y la Presentación del Proyecto | |
| **SUGERENCIAS** | 1. Estudio del Lenguaje de Programación Python. 2. Estudio de la Librería ev3dev-lang-python. | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1.- Poder unir la base y la torreta del robot.  2.- Lograr construir una wiki para el robot en Redmine.  3.- Ejecutar un programa de prueba en lenguaje Python. | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 13/09/2022 |
|  | **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 la documentación. (**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. Discutir qué funciones del robot serán controladas con la interfaz gráfica. |