**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 empezó la realización de la wiki en Redmine sobre el proyecto  2.- Se continuó la construcción del robot.  3.- Se estudió la librería ev3dev-lang-python.  4.- Se analizó códigos de lenguaje Python ideales para el objetivo del proyecto. | |
| **SUGERENCIAS** | 1. Programación de los Movimientos del Robot. 2. Programación de la interacción inicial con el Robot EV3. | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1.- Lograr implementar funciones de la librería ev3dev-lang-python en el código.  2.- Conseguir unir la base del robot y la torreta de forma estable.  3.- Ejecutar un programa que realice funciones del movimiento del robot en lenguaje Python. | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 27/09/2022 |
|  | **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. Elegir funciones de la librería ev3dev-lang-python que puedan servir en el objetivo esperado de nuestro robot. 2. Discutir detalles sobre la interfaz gráfica que se creará para controlar el robot. |