**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto 1 |
| PROYECTO: | Gorilla-Tank MK ll |
| GRUPO: | 6 |

|  |  |
| --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN** | Semana 2 (22 de Agosto – 28 de Agosto)  |
| **ASISTENTES** | Gabriel Pailamilla, Luciano Vera, Vranika Santiago, Luis Huanca y Brayan García. |
| **DESARROLLO** | 1. Se llevó a cabo el robot, sin embargo, existieron errores que no permitieron seguir el desarrollo de éste.
2. Se realizó una lluvia de ideas para escoger el segundo plan que se ejecutaría.
3. Se decidió el robot finalista y a mitad de camino, Gabriel Pailamilla y Luciano Vera se percataron de que no se podía dar ángulo de trayectoria al lanzamiento.
4. Se volvió a escoger otra idea, la cual se ajusta a los requerimientos pedidos por el profesor.
5. Luis Huanca se encargó de instalar SO en la SD.
6. Vranika Santiago indagó sobre las funcionalidades de la plataforma Redmine.
 |
| **SUGERENCIAS** | 1. Asistir más temprano a las clases.
2. Establecer horarios de trabajo.
3. Buscar ideas nuevas en caso de volver a tener problemas con el robot.
 |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. Ensamblar la plataforma de tiro a la plataforma móvil.
2. Encontrar las piezas faltantes.
3. Comenzar con la wiki y la carta Gantt.
 |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 30/08/2022 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS ev3* Afinar detalles en la estructura del robot. (**RESPONSABLES:** Luciano Vera y Gabriel Pailamilla).
* Avanzar con el código.

(**RESPONSABLES:** Brayan García y Luis Huanca).* Empezar a trabajar en la carta Gantt y la wiki. (**RESPONSABLES:** Vranika Santiago).
 |
|  | **TEMAS A TRATAR** | * Adelantar presentación e informe.
* Averiguar una forma de unir la piezas del robot.
 |