**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto 1 |
| PROYECTO: | Proyecto Grúa ev3 |
| GRUPO: | 3B |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:** | ASISTENTES: Felipe Guzmán, Milenka Marca, Vaitheare Gomez, Kevin Rojas. | |
| **DESARROLLO** | 1.- Se empezó a trabajar en el siguiente informe, de la misma manera modificando ciertos errores que se vieron en el anterior.  2.- Se da por finalizado el armado del robot (Grúa), dando inicio a la investigación del código para programar sus funciones.  3.- Se da inicio a la carta gantt para dar a conocer fechas y registros de siguientes actividades. | |
| **SUGERENCIAS** | 1. Empezar a trabajar con redmine y comenzar a modificar el código propuesto. | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1.- Comenzar con la investigación de patrones más complejos para ejecutar.  2.- ¿Cómo modificar el código para que ejecute opciones ya definidos? | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 13/09/2022 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS NXT  1.-Seguir con el armado del robot, el cual consta de varias etapas. (**RESPONSABLES**: Felipe Guzmán, Kevin Rojas).   * Construcción de la base.   2.- Reportear, generar videos y fotos del avance semanal. (**RESPONSABLE**: Milenka Marca).   * Publicar en la wiki de redmine. * comentar   3.- Trabajar en la bitácora semanal (**RESPONSABLE**: Kevin Rojas).  4.- Avanzar en la adaptación del código para el programa. (**RESPONSABLE:** Vaitheare Gomez). |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Decidir las complejidad del lanzamiento de proyectil. 2. Investigar procesos de armado del robot. |