**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto I |
| PROYECTO: | RobotZuelo |
| GRUPO: | 1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:** | ASISTENTES: Claudio Mena, Simón Muñoz, Jackelyn Rojas, Javier Sánchez, Felipe Valenzuela, Juan Rojas. | |
| **DESARROLLO** | 1.-Esta semana se integró un nuevo integrante al equipo Juan Rojas,  Ya que su equipo tenía problemas.  2.-Se afino detalles del tercer patrón del cubo de rubik pero igual  Contaba con muchos errores.  3.-Se creó un nuevo algoritmo desde cero para el tercer patrón ya que con el que contábamos tenía errores a pesar de modificarlo.  3.-Se empezó con el desarrollo del manual de usuario.  4.-Se trabajó en la aplicación en App inventor 2.  5.-Se empezó con la primera prueba de la conexión remota entre la aplicación y el robot. | |
| **SUGERENCIAS** | 1. Empezar con las pruebas de conexión remota. | |
| **CUESTIONES A**  **RESOLVER** | 1. Terminar la aplicación web. | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 07/11/2017 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS NXT  1.- Adaptación del código para el programa. (**RESPONSABLES**: Claudio Mena, Javier Sánchez).   * Afinando y solucionando detalles del Tercer Patrón del cubo de rubik.   2.- Trabajar en la bitácora semanal.  (**RESPONSABLE**: Jackelyn Rojas).  3.-Trabajar en el Manual De Usuario.  (**RESPONSABLE**: Juan Rojas).  4.-Trabajar en la aplicación para el Android. (**RESPONSABLE**: Felipe Valenzuela). |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Configuración de la conexión remota. |