**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 finalizó la estructura del robot (falta ver últimos detalles).  2.- Se analizó las opciones de entorno de desarrollo para la codificación del programa que ejecutará las funciones del robot. | |
| **SUGERENCIAS** | 1. Adaptación del Movimiento del Robot. 2. Programación de los Algoritmos LEGO EV3 GUN. 3. Programación de la Interfaz EV3. 4. Programación de la interacción inicial con el robot EV3. 5. Preparación informe y presentación de avance. | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1.- Probar que la estructura del robot es estable para las funciones que realizará.  2.- Ejecutar un programa de prueba del robot en lenguaje Python.  3.- Elegir el entorno de desarrollo en el que se trabajará para la codificación de la interfaz gráfica del robot. | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 04/10/2022 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV3  1.-Finalizar con el armado del robot. (**RESPONSABLES**: Karen Correa, Jhosep Marca, Fabián Orellana, Iván Viscarra).  2.- Trabajar en la bitácora semanal  (**RESPONSABLES**: Karen Correa).  3.- Empezar la programación de la interfaz gráfica. (**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. Finalizar últimos detalles de la estructura del robot. 2. Distribuir el rol de cada uno en la presentación del avance del proyecto. |