**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 los últimos detalles de la estructura del robot y comprobó que fuera estable.  2.- Se empezó la programación de la Interfaz Gráfica.  3.- Se inicializó el desarrollo del informe y la presentación del avance del proyecto.  4.- Se empezó la programación inicial con el robot EV3. | |
| **SUGERENCIAS** | 1. Adaptación del Movimiento del Robot. 2. Programación de los Algoritmos LEGO EV3 GUN. 3. Programación de la Interfaz EV3. 4. Presentación Informe de Avance I. | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1.- Probar con el programa que los valores asignados de potencias y distancias sean adecuados para las funciones del robot.  2.- Lograr ejecutar las funciones de movimientos de la librería ev3dev-lang-python en el robot EV3.  3.-Finalizar informe y presentación del avance del proyecto. | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 11/10/2022 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV3  1.- Trabajar en la bitácora semanal  (**RESPONSABLES**: Karen Correa).  2.- Continuar la programación de la interfaz gráfica. (**RESPONSABLES:** Karen Correa, Jhosep Marca, Fabián Orellana, Iván Viscarra).  3.-Trabajar en la documentación. (**RESPONSABLES:** Karen Correa, Jhosep Marca, Fabián Orellana, Iván Viscarra). |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Elegir detalles de la interfaz gráfica referidos a la estética. 2. Discutir detalles de la presentación del avance del informe. |