**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.-Realizar las pruebas del patrón 3.  2.-Evaluar los errores del patrón 3 y corregirlo.  3.-Continuar trabajando en el manual de usuario.  4.-Continuar trabajando en la aplicación en App inventor 2.  5.-Realizar la primera prueba de conexión vía inalámbrica entre la aplicación androide y el robot.  6.-Realizar el primer patrón vía comunicación inalámbrica desde la aplicación de androide.  7.-Realizar la bitácora de los avances de la semana. | |
| **SUGERENCIAS** | 1.-Empezar con la implementación del entregable 3. | |
| **CUESTIONES A**  **RESOLVER** | 1. Terminar los últimos detalles de la aplicación web (App inventor2) y realizar las pruebas de comunicación entre el robot y la aplicación androide. | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 14/11/2017 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS NXT  1.- Adaptación del código para el programa. (**RESPONSABLES**: Claudio Mena, Javier Sánchez, Simón Muñoz).   * Afinando y solucionando errores 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 App inventor 2. (**RESPONSABLE**: Felipe Valenzuela). |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Corrección del informe 2 e implementación del Entregable 3(presentación Final). |