



## BITÁCORA DE AVANCE

CURSO:	Proyecto 1
PROYECTO:	Kimera
GRUPO:	4

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

<b>FECHA DE SESIÓN:</b> 17/11/2022	ASISTENTES: Javier Choque, Juan Pilco, Diego Alarcón, Leonel García.	
<b>DESARROLLO</b>	1.- Se intentó arreglar la conexión para el computador. 2.- Se vio un poco sobre el programa Python.	
<b>SUGERENCIAS</b>	1. Asegurar un computador fijo para la conexión. 2. Avanzar de manera urgente la interfaz.	
<b>CUESTIONES A RESOLVER</b>	1. ¿Podremos asegurar una conexión? 2.- ¿Tendremos el tiempo suficiente?	
<b>PRÓXIMA REUNIÓN</b>	<b>FECHA</b>	24/11/2022
	<b>TAREAS Y RESPONSABLES</b>	<b>TRABAJO LEGO MINDSTORMS NXT</b> 1.-Asegurar la conexión a un computador fijo. ( <b>RESPONSABLES:</b> Leonel García, Juan Pilco, Javier Choque). <ul style="list-style-type: none"><li>Asegurar programa en un notebook fijo.</li></ul> 2.-Investigar sobre la programación Python. ( <b>RESPONSABLES:</b> Leonel García, Juan Pilco, Javier Choque, Diego Alarcón). <ul style="list-style-type: none"><li>Tener una interfaz mínimo básica.</li><li>Programar en el programa Python.</li></ul> 3.- Reportar avances en forma de videos o fotos para Redmine ( <b>RESPONSABLE:</b> Javier Choque, Diego Alarcón). <ul style="list-style-type: none"><li>Editar la wiki del Redmine.</li><li>Comentar posibles avances.</li></ul> 4.- Trabajar en la bitácora semanal. ( <b>RESPONSABLES:</b> Javier Choque, Diego Alarcón).
	<b>TEMAS A TRATAR</b>	1. Armar una interfaz antes de la fecha pedida. 2. Programar en Python el software del robot.