**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto 1 |
| PROYECTO: | Proyecto cubo rubik |
| GRUPO: | 1 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:** | ASISTENTES: Claudio Mena, Simón Muñoz, Jackelyn Rojas, Javier Sánchez, Felipe Valenzuela. | |
| **DESARROLLO** | 1.- Se empezó a trabajar en la plataforma redmine, de la misma manera aprender a utilizarlo.  2.- Comenzó la investigación de patrones del cubo rubik en función de encontrar las más adecuadas para el programa.  3.- Se recopilaron todas las piezas del robot, con excepción de algunas que no estaban disponibles y se comenzó con el armado del mismo, siguiendo el prototipo propuesto en clases. | |
| **SUGERENCIAS** | 1. Empezar a trabajar con redmine y comenzar a modificar el código propuesto. | |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. ¿Cómo completar el armado del robot, sin las piezas que nos faltan?   2.- Comenzar con la investigación de patrones más complejos para ejecutar.  3.- ¿Cómo modificar el código para que ejecute patrones ya definidos? | |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 05/09/2017 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS NXT  1.-Seguir con el armado del robot, el cual consta de varias etapas. (**RESPONSABLES**: Simón Muñoz, Javier Sánchez).   * Construcción de la base.   2.- Reportear, generar videos y fotos del avance semanal. (**RESPONSABLE**: Felipe Valenzuela).   * Publicar en la wiki de redmine. * comentar   3.- Trabajar en la bitácora semanal (**RESPONSABLES**: Claudio mena, Jackelyne rojas).  4.- Avanzar en la adaptación del código para el programa. (**RESPONSABLES** : Claudio Mena, Felipe Valenzuela). |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Decidir las complejidad de los patrones del cubo rubik. 2. Investigar procesos de armado del robot. |