

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ FACUTAD DE INGENIERÍA

DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

BITÁCORA DE AVANCE

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyectos 1 |
| PROYECTO: | Proyecto Golf ev3 |
| GRUPO: | 3 |

|  |  |
| --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:**  **Semana 1 (15/8)** | ASISTENTES: Fabián Díaz, Andrea Navia, Juan Casilla, Jordan Nina, Oscar Rolack |
| **DESARROLLO** | 1. Empezamos a trabajar en la plataforma Redmine, y aprendimos a utilizarlo. 2. Comenzamos a investigar sobre el armado del robot. 3. Se hizo el recuento de todas las piezas del robot y fue necesario buscar más piezas para la realización de nuestro proyecto. 4. Se empieza la realización de la carta Gantt en relación a nuestro proyecto. 5. Se inició el registro de las bitácoras del proyecto. 6. Análisis de la planificación del robot a través de videos. |
| **SUGERENCIAS** | 1. Empezar a trabajar con Redmine y comenzar a proponer nuevas ideas para la implementación del robot. 2. Instruirnos y ser rigurosos con la plataforma Redmine, con el registro de tareas y documentos relevantes para la documentación del proyecto. |
| **CUESTIONES A**  **RESOLVER** | 1. ¿Cómo será el armado del robot? 2. ¿Qué mecanismos se pueden utilizar para mejorar y optimizar el rendimiento del robot , de manera general? 3. ¿Cómo empezar a codificar en la wiki? 4. ¿Cómo empezar a codificar programas para el robot? |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 21/08/2023 |
|  | **TAREAS Y**  **RESPONSABLE S** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV3   1. Comenzar el armado del robot, el cual consta de varias etapas. (**R**: Oscar Rolack).    1. Construcción de la base del robot.    2. Incluir sensor de distancia. 2. Reportar, generar videos y fotos del avance semanal. (**Rs:** Andrea Navia, Oscar Rolack).    1. Publicar en la wiki de Redmine.    2. Subir archivos y documentos. 3. Trabajar en la bitácora semanal. (**R**: Fabian Diaz). 4. Avanzar en la adaptación del código para el programa. (**R**: Jordan Nina). 5. Trabajar en la carta Gantt. (**R**: Juan Casilla). |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Armado del robot (Inventario, Complejidad, Diseño y piezas adicionales). 2. Realizar asignación de actividades para los integrantes del grupo. |