**BITÁCORA DE AVANCE**

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

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto 1 |
| PROYECTO: | Proyecto Golf ev3 |
| GRUPO: | 5 A |

|  |  |
| --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:****Semana 1 (15/8)** | ASISTENTES: Diego Ferrada, Fabian Quezada, Javier Huanca, Joshua Jara y Maykol Bravo |
| **DESARROLLO** | 1. Comenzamos a trabajar en la plataforma Redmine, y de igual forma, aprendimos a utilizarlo.
2. Se dio inicio a la investigación de armado del robot en general.
3. Se realizo un inventario de todas las piezas del robot; algunas piezas no estaban presentes y se empezó con la planificación del armado del mismo.
4. Se dio inicio al registro de las bitácoras del proyecto.
 |
| **SUGERENCIAS** | 1. Empezar a aprender a trabajar en Redmine y comenzar el armado del robot.
 |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. ¿Cómo completar el armado del robot, sin las piezas que nos faltan?
2. ¿Qué funciones cumplirá el robot con el código?
3. ¿Cómo empezar a codificar programas para el robot?
 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 18/08/2023 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV31. Comenzar con el armado del robot, el cual consta de varias etapas. (**Responsables**: Maykol Bravo, Diego Ferrada, Joshua Jara).
	1. Construcción de la base.
2. Reportar, generar videos y fotos del avance semanal. (**Responsables**: Maykol Bravo, Fabian Quezada).
	1. Publicar en la wiki de Redmine.
	2. Subir archivos y documentos.
3. Trabajar en la bitácora semanal. (**Responsable:** Javier Huanca).
4. Avanzar en la adaptación del código para el programa. (**Responsables**: Diego Ferrada, Fabian Quezada).
 |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Armado del robot (Inventario, Complejidad, Diseño e Implementos extras).
2. Definir responsables de grupo.
3. Investigar procesos de armado del robot.
 |