**BITÁCORA DE AVANCE**

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

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto 1 |
| PROYECTO: | Proyecto robot levanta pelota |
| GRUPO: | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:**  **Semana 1 (13/08)** | **ASISTENTES:**  Martín Castillo, Adiel Espinoza, Renato Almeyda, Osvaldo Costagliola, Nicolas Zarzuri. |
| **DESARROLLO** | 1. Se repartieron las áreas en las que trabajará cada uno de los integrantes. 2. Se hizo un recuento de las piezas del robot, faltando pocas piezas y en la caja ya había una tarjeta sd. 3. Se buscó información sobre cómo se instala el filmware del robot en la tarjeta sd. 4. Con ayuda de las instrucciones, se comenzó a construir la base del robot. 5. Desde la documentación de Pybricks encontramos la forma de flashear la tarjeta sd e insertarla en el robot. 6. El flasheo de la tarjeta sd falló y no fue posible hacerlo funcionar en el robot. |
| **SUGERENCIAS** | 1. Empezar a construir la carta Gann 2. Planificar mejor la construcción del robot. 3. Investigar sobre la codificación y cómo interactúan las piezas. |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. ¿Cómo se codifica con Pybricks? 2. ¿Cómo se flashea correctamente una tarjeta sd? 3. ¿Cómo podemos diseñar el robot? |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 22/08/2024 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | **TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV3**   1. Construcción del robot (RS: Osvaldo Costagliola, Nicolas Zarzuri). 2. Bitácoras, carta Gann, informes (R: Martín Castillo). 3. Generar fotos del avance (R: Martín Castillo). 4. Codificación (RS: Renato Almeyda, Adiel Espinoza). |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Identificar posibles problemas durante la construcción o codificación del proyecto. 2. Diseño del logo del proyecto. 3. Carta Gann |