



CURSO:	Proyecto I
PROYECTO:	EVA-Π3
GRUPO	Grupo A N°2

FECHA DE SESIÓN: Semana 2(19/08)	ASISTENTES: Antonella Butrón, Josue Sucso, Benjamin Tamarin, Sebastián Eyraud, Bastián Cruz
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -Se modificó el diseño, optando por un tipo “oruga” para mejorar la movilidad del robot. -Se comienza con la creación de una extensión llamada “La Garra” que permitirá al robot interactuar con objetos, esta es la versión V1. -Se logró conectar el robot a la red. -Se comenzó a planificar la carta gantt. -Se inició la elaboración de la bitácora correspondiente a la semana 2. -Se vinculó el robot EV3 con python, iniciando la codificación de funciones básicas como el movimiento del robot y el control de la garra
SUGERENCIAS	<ul style="list-style-type: none"> - Organizar más sesiones para desarrollar el proyecto. - Aprender a usar el sistema operativo con el que se necesita para programar el robot. - El estudio de las librerías de EV3 y Python. - Mejorar la comunicación entre integrantes
TEMAS A RESOLVER	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenamiento y asignación de tareas en la carta Gantt. - Formato de la documentación.

PRÓXIMA REUNIÓN	FECHA	24/08/24
	TAREAS Y RESPONSABLES	Desarrollo de la codificación del robot: Benjamin Tamarin Comenzar el primer informe: Josue Sucso, Antonella Butrón Desarrollo Bitácora 3: Josue Sucso, Bastian Cruz, Antonella Butrón
	TEMAS A TRATAR	<ul style="list-style-type: none"> -Evaluar la capacidad del robot EV3 para conectarse simultáneamente con 2 o más PCs. -Desarrollar una función en python la cual permita a “La Garra” tomar y soltar objetos.

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
Universidad del Estado