**BITÁCORA DE AVANCE**

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto 1 |
| PROYECTO: | Proyecto “” |
| GRUPO: | 5 |

|  |  |
| --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:** | Semana 2 (19 de Agosto – 23 de Agosto)  ASISTENTES: Jhon Alarcón, Fernando Garrido, Ana Gutiérrez, Cristóbal Hernández, Felipe Lira |
| **DESARROLLO** | 1. Confección de diseño provisorio del Robot EV3. 2. Desarrollo de pruebas con código de Python. 3. Designación de roles para cada integrante. 4. Escritura de la segunda bitácora. |
| **SUGERENCIAS** | 1. Comenzar a fotografiar y filmar avances con el robot EV3, para facilitar una mejor documentación. 2. Confeccionar un diseño con las características requeridas para el robot EV3 con el fin de comenzar a programar de manera eficiente. 3. Evaluar el desempeño de cada integrante en su rol designado, para trabajar de manera organizada. |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. ¿Cómo construir el diseño deseado con las piezas que tenemos?, ¿Necesitaremos pedir más piezas? 2. ¿Cómo conectar en código la relación entre usuario y servidor?, ¿Cuáles son las funciones de los sensores de color y el sensor ultrasónico? Se necesita investigación complementaria. 3. ¿Cómo funciona la carta Gantt de Redmine? Asistir a la tutoría del profesor. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 26/08/2024 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV3   1. Perfeccionar el diseño del robot EV3, con un diseño eficiente basado en las características requeridas. (Felipe Lira, Fernando Garrido) 2. Reportar, generar videos y fotos del avance semanal para una mejor documentación visual. 3. Trabajar en la bitácora semanal, detallando los avances y desafíos. (Todos) 4. Trabajar en el código y la interfaz requerida. (Jhon Alarcón, Ana Gutiérrez, Cristóbal Hernández) |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Armado del robot: Definición del diseño final, confección de un diseño y probar más códigos de Python. 2. Desarrollo de la carta Gantt. 3. Avanzar en la codificación del robot EV3. 4. Definir un nombre para el Proyecto. |