**BITÁCORA DE AVANCE**

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

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

|  |  |
| --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:**  **Semana 1 (25/08)** | **ASISTENTES:**  Martín Castillo, Adiel Espinoza, Renato Almeyda, Osvaldo Costagliola, Nicolas Zarzuri. |
| **DESARROLLO** | 1. Se terminó la primera versión del robot. 2. Fue posible conectar el robot con el computador a través de Wifi. 3. Se hizo el primer código de prueba en Python, logrando que el robot encendiera sus mecanismos y produzca sonido. 4. Se hizo el ingreso en la plataforma redmine para cada uno de los integrantes. 5. No fue posible hacer más pruebas con el robot por problemas de conectividad con uno de los computadores. |
| **SUGERENCIAS** | 1. Empezar a construir la carta Gann 2. Hacer pruebas con cada una de las piezas del robot. 3. Crear el logo de la empresa y su nombre. |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. ¿Cómo se distribuye una carta Gantt? 2. ¿Cómo se crea un logo para una empresa tecnológica? 3. ¿Cómo haremos la interfaz para controlar al robot? |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 27/08/2024 |
|  | **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. Interfaz de usuario. 2. Interactividad del robot. 3. Identificar posibles problemas en la codificación y conectividad del robot. 4. Diseño del logo del proyecto. 5. Carta Gantt. |