**BITÁCORA DE AVANCE**

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

|  |  |
| --- | --- |
| CURSO: | Proyecto 1 |
| PROYECTO: | Proyecto Eva |
| GRUPO A: | Grupo 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| **FECHA DE SESIÓN:**  **Semana 1 (12/08)** | **ASISTENTES:**  René Ayca, Claudio Carvajal, Álvaro Lovera, Giorgio Rojas, Israel Tebes. |
| **DESARROLLO** | 1. Se puso en marcha la conformación del equipo (presentación de los integrantes). 2. Se le asignó al equipo el Linux y las piezas para el robot 6-2. 3. Se empezó a buscar un diseño para el robot de acuerdo al propósito del proyecto (trasportar bolas). 4. Se inicio la construcción del robot. 5. Se empezó a preparar la micro SD del robot para su funcionamiento con la ayuda del Linux entregado. 6. Se dio inicio a las bitácoras del proyecto. 7. Se propuso días fuera de hora para avanzar en el proyecto (viernes). |
| **SUGERENCIAS** | 1. Crear una carta Gantt para organizar los tiempos de trabajo. 2. Ver ejemplos de trabajos en Redmine. 3. Revisar si el diseño del robot cumple con las funcionalidades requeridas. 4. Escoger expertos en áreas del proyecto. 5. Empezar a hacer otras partes del proyecto (Informe, Codificación, Evidencia del proceso del trabajo ). |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. ¿Cómo codificar instrucciones de funcionamiento o movimiento del robot? 2. ¿Cómo se utilizarían los conocimientos de las asignaturas matemáticas en el proyecto? 3. ¿Cómo subir avances o entregables en Redmine? |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 19/08/2023 |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | **TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV3**   1. Trabajar el armado del robot (Claudio Carvajal, Álvaro Lovera, Israel Tebes). 2. Crear Bitácora semanal (Pendiente). 3. Generar fotos del avance (Pendiente). 4. Trabajar en la preparación y programación del robot (René Ayca, Giorgio Rojas, Israel Tebes). 5. Supervisar avance en la carta Gantt (Pendiente). 6. Organizar avance en informe (Pendiente). 7. Crear Manual de uso del robot (Pendiente). |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Conectar el robot ev3 a internet. 2. Empezar a investigar acerca de cómo programar las funciones del robot con el lenguaje Python y el sistema operativo Linux. 3. Avanzar en el armado del robot. 4. Consultar al docente sobre fechas importantes. |