**BITÁCORA DE AVANCE**

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

| **FECHA DE SESIÓN:** | | Semana 6 (23 de Septiembre – 29 de Septiembre)  ASISTENTES: Jhon Alarcón, Fernando Garrido, Ana Gutiérrez,  Cristóbal Hernández, Felipe Lira | | --- | |
| --- | --- | --- |
| **DESARROLLO** | 1. Organización de la etapa actual del proyecto y sus tareas respectivas. 2. Desarrollo de la primera versión de la interfaz gráfica. 3. Redacción de la escritura semanal de la Carta Gantt y la bitácora. |
| **SUGERENCIAS** | 1. Investigar cómo controlar el robot a través de un mando (joystick). |
| **CUESTIONES A RESOLVER** | 1. ¿Cómo conectar una interfaz gráfica para EV3 MINDSTORMS con el servidor socket?  2. Recopilar información sobre las librerías EV3 y pygame.  3. Decidir el diseño de los botones para la interfaz gráfica.  4. Resolver los inconvenientes con el diseño del robot. |

| **PRÓXIMA REUNIÓN** | **FECHA** | 30/09/2024 |
| --- | --- | --- |
|  | **TAREAS Y RESPONSABLES** | TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV3   1. Presentación inicial del proyecto (**R**: Todos). 2. Reportar, generar videos y fotos del avance semanal. (**R**: Todos). 3. Reajustar el diseño del robot EV3 (**R**:Felipe Lira, Fernando Garrido). 4. Trabajar en la bitácora semanal (**R**: Jhon Alarcón, Cristóbal Hernández). 5. Desarrollo del código e interfaz. (**R**: Jhon Alarcón, Cristóbal Hernández, Ana Gutiérrez). |
|  | **TEMAS A TRATAR** | 1. Distribución de tareas. 2. Documentación (informe, wiki, etc.) 3. Concretar diseño de interfaz. 4. Programar las funciones requeridas para la movilidad del robot. 5. Realizar la presentación inicial de nuestro proyecto. |