



BITÁCORA DE AVANCE

CURSO:	Proyecto 1
PROYECTO:	Ada
GRUPO:	3

FECHA DE SESIÓN: Semana 8 (30/09)	ASISTENTES: Jeany Aravena, Tiara Canepa, Brandon Pizarro, Catalina Ramírez.
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none">1. Optimización de la operatividad de la interfaz gráfica del teclado y mando para garantizar su completa funcionalidad en el control del robot.2. Implementación del botón para habilitar la conexión y desconexión del Joystick, permitiendo al usuario elegir entre la interfaz gráfica del PC o el Joystick para manejar el robot.3. Se continúa con el ajuste del rediseño de la interfaz gráfica.4. Se avalúan nuevos estilos para la interfaz gráfica.5. Se procede con la elaboración el boceto final.6. El diseño del manual se encuentra a mitad de su desarrollo.
SUGERENCIAS	<ol style="list-style-type: none">1. Finalizar el diseño del manual del robot.2. Evaluar posibles elementos decorativos para incorporar al robot.
CUESTIONES A RESOLVER	<ol style="list-style-type: none">1. ¿Cómo optimizar la operatividad de la interfaz gráfica del teclado y el mando para asegurar su completa funcionalidad?2. ¿Cómo integrar el botón en la interfaz gráfica para permitir al usuario conectar y desconectar un joystick en cualquier momento, facilitando así el manejo del robot?

PRÓXIMA REUNIÓN	FECHA	07/10/2024
	TAREAS Y RESPONSABLES	TRABAJO LEGO MINDSTORMS EV3 <ol style="list-style-type: none">1) Construcción del robot (RS: Jeany Aravena, Tiara Canepa, Brandon Pizarro, Catalina Ramírez).2) Trabajar en la Bitácora semanal (R: Brandon Pizarro, Catalina Ramírez).3) Generar fotos del avance (R: Jeany Aravena, Tiara Canepa, Brandon Pizarro, Catalina Ramírez).4) Creación de la Wiki (R: Catalina Ramírez)5) Elaboración del manual de operación del robot (RS: Brandon Pizarro, Catalina Ramírez)
	TEMAS A TRATAR	<ol style="list-style-type: none">1. Proseguir con el desarrollo del manual.2. Avanzar en el diseño de la interfaz gráfica.