



UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
FACULTAD DE INGENIERÍA
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN E INFORMÁTICA

BITÁCORA DE AVANCE - Proyecto I (CC091)

Grupo de taller	A
Nombre del grupo	SP-3
Integrantes	Guillermo Contreras Jhilmar Solares Daniel Flores Ariel Colque Fernanda Tobar
Semana de trabajo N°	1
1) Trabajo realizado durante la última semana:	
1) Actividad práctica: Formación del equipo, como ejemplos del trabajo en equipo para un buen desarrollo./ Nombre del responsable: Todos los miembros del equipo. 2) Actividad 1: Aprender conceptos básicos de Lego Spike/ Nombre del responsable: Todos los miembros del equipo. 3) Actividad 2: Creación de informe./ Nombre del responsable: Todos los miembros del equipo. 4) Actividad 3: Inicio de bitácoras. / Nombre del responsable: Guillermo Contreras.	
2) Problemas encontrados y posibles soluciones:	
1) Primer problema encontrado por la brevedad, ha sido gestionar una reunión que se acomode a todo el equipo, la única solución posible y viable, es trabajar por partes (Ej: Tres miembros del equipo trabaja un martes y los demás trabajan un viernes), esta solución se mantiene sujeta a cambios. 2) Segundo problema, la mayoría sino es que todos los miembros del grupo, nunca ha trabajado ni desempeñado un labor relacionado a un Lego Spike, la solución ha esto, según todo el equipo, es investigar todo lo posible, además de guiarse con la página y videos de YouTube.	
3) ¿El proyecto avanza según lo planeado?	
Si, el proyecto se ha decidido de manera unánime en el equipo, además de gestionar reuniones para un mejor avance en el proyecto, de momento también se han elegido roles preliminares que se supone, ayude en el desarrollo.	
4) ¿Cuáles son las tareas para la próxima semana?	
1) Actividad 1: Comenzar con la construcción de la figura Lego Spike./ Daniel Flores y Fernanda Tobar / Esta tarea es una de las más vitales, no solo por ser el inicio, sino que será el proyecto con el que trabajaremos la mayor parte del tiempo. 2) Actividad 2: Creación de un código funcional. / No se ha establecido por el momento / El código se sincroniza al Lego Spike (Elegimos como equipo, una garra que sea capaz de sostener objetos) y lo esperado es que el código sea óptimo, como fácil de entender a simple vista, lo más probable es que ocurran errores en el procedimiento y lo ideal, es solucionarlo a la brevedad mientras se avanza. 3) Actividad 3: Investigación de Lego Spike. / Guillermo Contreras / La actividad que se encarga de investigar toda la construcción de Lego Spike y como se sincroniza de manera correcta al código anteriormente mencionado, con esto, es evitar el mayor margen de error posible.	