



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°	2
1) Trabajo realizado durante la última semana:	
<i>1) Actividad 1: Construcción por partes de Lego Spike (Se trata de fusionar con otros robots Lego)/Responsable: Daniel Flores, Fernanda Tobar y Ariel Colque. 2) Actividad 2: Avances en el informe/ Responsable: Jhilmar Solares. 3) Actividad 2: Creación de carta Gantt./ Responsable: Todos los miembros del equipo.</i>	
2) Problemas encontrados y posibles soluciones:	
<i>1) Primer problema: Nos hemos encontrado con la adversidad de la escasez de piezas, dicho de otra manera, nos han faltado aproximadamente 6 piezas de Lego, es probable que mientras sigamos construyendo falten todavía más piezas. Y de momento la solución ha sido la misma, recurrir a personas externas (Ayudantes) que nos proporcionen piezas extra. 2) Segundo problema, tenemos dificultades para llegar a un acuerdo con los demás equipos, la manera en que todos pensamos "fusionar" los legos es diferente y la posibilidad de que funcione a la primera es prácticamente nula.</i>	
3) ¿El proyecto avanza según lo planeado?	
<i>Tenemos algunas dificultades con la construcción de Lego Spike por las piezas faltantes o partes específicas que no calzaban correctamente, aun con eso, el proyecto ha avanzado satisfactoriamente, lo ideal hubiera sido comenzar con la parte del código esta semana, pero eso no serviría de nada si la pieza de Lego es inestable, es por ello que estos días han sido solamente dedicados a la pieza de Lego, que finalmente ha sido construida.</i>	
4) ¿Cuáles son las tareas para la próxima semana?	
<i>1) Actividad 1: Definitivamente comenzar con la creación del código. / Daniel Flores y Fernanda Tobar (De ser necesario, todos los miembros del equipo) / La segunda tarea importante en el proyecto, esto nos permite probar demos lo antes posible para evitar todos los errores en el camino y perfeccionar la construcción antes de tiempo. 2) Actividad 2: Evaluar capacidades. / Ariel Colque y Jhilmar Solares/ Una vez que el código lo permita (Al menos levantar cosas básicas) levantar y sostener elementos suaves, tendremos que probar lentamente objeto por objeto si es capaz de lograrlo (Se estima que por el momento, soporta el peso de un plátano)</i>	