

<b>Cuaderno de bitácora</b>		Nombre: Darío Monestel Corella
		Proyecto: Proyecto 2 Inteligencia Artificial
Fecha	Duración	Breve explicación
30-04-2019	4 horas	Reunión del equipo para definir el lenguaje en el que se desarrollaría el backend y Frontend de la aplicación.
02-05-2019	2 horas	Investigación de trabajos relacionados. Recopilación de papers en donde se aplicaron algoritmos genéticos.
06-05-2019	4 horas	Reunión del equipo para determinar el algoritmo genético que se va a utilizar, lluvia de ideas de la técnica que se utilizara para inicializar la población y cuál será el fitness que se utilizara.
11-05-2019	3 horas	Reunión del equipo para la distribución de las tareas que le corresponderán a cada miembro para lograr el desarrollo del proyecto.
14-05-2019	1 horas	Documentación de las lecciones aprendidas hasta la fecha.
16-05-2019	5 horas	Desarrollo de las tareas asignadas del backend: Desarrollo del algoritmo genético. Contribución en el algoritmo para generar la población inicial de manera random.
20-05-2019	3 horas	Trabajo en el backend: Desarrollo de la fórmula matemática para sacar el fitness, ilustración e implementación en el algoritmo genético.

27-05-2019	2 horas	Finalización de las tareas correspondientes al backend. Contribución al algoritmo de cruzamiento. Y valoración del gen con el mejor fitness.
30-05-2019	1 hora	Explicación a los compañeros de cómo se calcula el fitness en la aplicación.
2-06-2019	1 hora	Colaboración para la optimización del código a la hora de generar las soluciones.

## Lecciones Aprendidas

Estudiante: Darío Monestel Corella

Nro. De Lección	Nombre del Proyecto	Fecha	Lección Aprendida / Recomendaciones
1	Proyecto 2 IA	06-04-2019	El algoritmo genético es una técnica de búsqueda basada en la teoría de la evolución de Darwin, que ha cobrado tremenda popularidad en todo el mundo durante los últimos años. Se presentarán aquí los conceptos básicos que se requieren para abordarla, así como unos sencillos ejemplos que permitan a los lectores comprender cómo aplicarla al problema de su elección.
2	Proyecto 2 IA	09-04-2019	La Función de Fitness evalúa cada uno de los individuos de la población y les asigna un valor numérico según su calidad.
3	Proyecto 2 IA	11-04-2019	JavaScript es un lenguaje que se utiliza para dar interactividad a las páginas web, entre otras muchas cosas. Hoy en día existen una revolución con las librerías Javascript que hacen magia en nuestros proyectos y nos facilitan la vida. Por eso Javascript es el lenguaje que escogimos para el desarrollo del proyecto.
4	Proyecto 2 IA	14-04-2019	Dividir el proyecto en dos partes y realizar la lógica separada de la vista, fue una gran decisión tomada en equipo. Hacer el consumo de los endpoints del lado de servidor y mostrar las acciones solicitadas mediante comandos de voz en el lado del cliente, hace uso de buenas prácticas y mejora el rendimiento y futura escalabilidad.
