**Bitácora**

**6/3/2020:** Pensé como debería ser la interfaz de usuario e investigué sobre librerías que puedan ser útiles para este fin, encontré una llamada Graphics: Legacy Library, la cual es simple y permitirá dibujar el cubo de Rubik.

**8/3/2020:** Cree la ventana inicial y le definí el tamaño, color de fondo, título de la ventana, posición en la pantalla y el resto de parámetros generales.

**9/3/2020:** Tuve una reunión con Brayan, donde mencionamos las ideas que teníamos sobre el proyecto, tanto en la lógica como en la interfaz de usuario, le explique como debería crearse el cubo en la ventana y la animación de los movimientos. También mencionamos la estructura que debería tener el cubo, cada fila se representaría con una lista, cada cara como una lista con cada fila y como representaríamos cada color de las casillas del cubo.

**11/3/2020:** Definí las dimensiones de cada cara del cubo en pantalla y de cada casilla del cubo. Cree las funciones básicas para dibujar la cara frontal del cubo.

**15/3/2020:** No he vuelto a trabajar en el proyecto por motivos de salud, tuve una reunión con Brayan donde hablamos del tema. Definí como deberían hacerse otras dos caras que simularían las 3 dimensiones del cubo.

**17/3/2020:** Definí las funciones encargadas de dibujar el cubo completo, cada una de estas funciones toman cada cara del cubo, que es una lista de las filas de cubo, la descompone y toma cada casilla y la va dibujando una por una.

**18/5/2020:** Definí las funciones encargadas de la animación de la cara frontal y lateral del cubo. Inicié con el manual de usuario del programa.