

Tarea 01

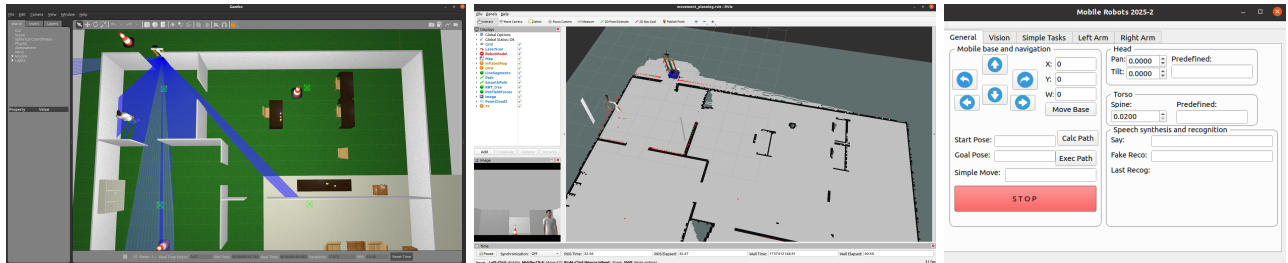
Herramientas de Software*

Robots Móviles (TSM I, TSM II, TSCR), FI, UNAM, 2025-2

Nombre: _____

1. Actividades

1. Abrir una cuenta en GitHub (<https://github.com>) y enviar por correo electrónico a marco.negrete@ingenieria.unam.edu el nombre de usuario y el nombre completo del estudiante. En el mismo correo se puede enviar la aceptación de la forma de evaluar el curso. Se enviará una invitación para ser colaborador del repositorio del curso. Aceptar la invitación (expira en pocos días).
2. Se enviará un correo al estudiante cuando su rama en el repositorio esté creada.
3. Instalar y correr el software del curso de acuerdo con las instrucciones del repositorio <https://github.com/mnegretev/Mobile-Robots-2025-2>. Si la instalación, compilación y prueba se realizan correctamente, se deben desplegar un simulador, un visualizador y una GUI como se muestra a continuación:



4. **Cambiarse a la rama correspondiente.** Para ello, abra una terminal y ejecute los siguientes comandos:

```
1 $ cd Mobile-Robots-2025-2
2 $ git checkout <nombre_de_la_rama>
3
```

El nombre de la rama de cada estudiante será **apellidopaterno.apellidomaterno**. Puede verificar que se encuentra ya en la rama correcta con el comando:

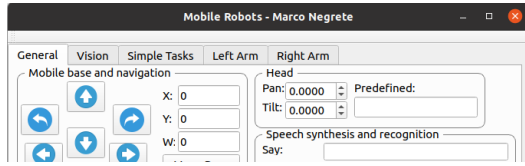
```
1 $ git branch
2 $
3
```

5. Abrir el archivo `Mobile-Robots-2025-2/catkin_ws/src/hri/justina_gui/src/MainWindow.ui` y modificar la línea 14 para colocar el nombre del alumno, como sigue:

```
14 <string>Mobile Robots - NOMBRE COMPLETO</string>
15
```

*Material elaborado con apoyo del proyecto PAPIME PE112525

6. Recompilar y ejecutar de acuerdo con las instrucciones del repositorio (comando `catkin_make`). La barra de título de la GUI debe cambiar como se muestra a continuación:



7. Subir los cambios al repositorio con el comando:

```
1 $ git add .
2 $ git commit -m 'Comentario'
3 $ git push origin <nombre-de-la-rama>
4
```

Se debe verificar que los cambios se hayan subido a la rama correspondiente.

2. Entregables

- Código modificado en la rama correspondiente
- Documento impreso con los siguientes puntos:
 - Capturas de pantalla del visualizador RViz y del simulador Gazebo con puntos de vista (posición de la cámara) diferentes a los mostrados anteriormente.
 - Captura de pantalla de la GUI con la modificación de la actividad 5.

No es necesario pegar el código modificado en el documento escrito. Para eso está el repositorio en línea.

3. Evaluación

Para la evaluación se utilizará la siguiente lista de cotejo:

- **[4 puntos]** Código modificado en la rama correspondiente (rama asignada por el profesor y con cambios subidos desde la cuenta del alumno)
- **[3 puntos]** Capturas de pantalla del visualizador RViz y del Simulador Gazebo corriendo el software del curso
- **[3 puntos]** Captura de pantalla de la GUI con la modificación de la actividad 5