

Sistem inteligent bazat pe roboți colaborativi

Andrei-Daniel Dedu

Facultatea de Electronica, Telecomunicații și
Tehnologia Informației

Iunie 2020

Conducători științifici:
Prof. Dr. Ing. Corneliu Burileanu
As. Univ. Drd. Ing. Ana-Antonia Neacșu



Cuprins

- 1 Introducere**
 - Sisteme Colaborative
- 2 Componentele Hardware**
 - Kiloboți
 - Overhead Controller
 - Plăci cu LED-uri IR
 - Încărcător
- 3 Spațiul de lucru**
- 4 Implementarea Software**
- 5 Demo**
- 6 Concluzii**

Introducere

Ce reprezintă sistemele colaborative?



Figura: Colaborarea indivizilor dintr-o colonie de furnici

Ce reprezintă sistemele colaborative?

- Sunt inspirate din natură.



Figura: Colaborarea indivizilor dintr-o colonie de furnici

Ce reprezintă sistemele colaborative?

- 1 Sunt inspirate din natură.
- 2 Se bazează pe interacțiunea dintre indivizi.



Figura: Colaborarea indivizilor dintr-o colonie de furnici

Ce reprezintă sistemele colaborative?

- 1 Sunt inspirate din natură.
- 2 Se bazează pe interacțiunea dintre indivizi.
- 3 Nu există un sistem centralizat care ia decizii.



Figura: Colaborarea indivizilor dintr-o colonie de furnici

Ce reprezintă sistemele colaborative?

- 1 Sunt inspirate din natură.
- 2 Se bazează pe interacțiunea dintre indivizi.
- 3 Nu există un sistem centralizat care ia decizii.
- 4 Sunt folosite în aplicații unde un singur individ nu poate duce la capăt sarcina.



Figura: Colaborarea indivizilor dintr-o colonie de furnici

Componentele Hardware

Prezentare generală



Figura: Grupul de 10 kiloboți

Prezentare generală

- Fiecare este un sistem ce poate funcționa **independent**.



Figura: Grupul de 10 kiloboți

Prezentare generală

- 1 Fiecare este un sistem ce poate funcționa **independent**.
- 2 Sunt echipați cu multiple circuite auxiliare ce permit **transmisiunea și receptionarea** de date.



Figura: Grupul de 10 kiloboți

Prezentare generală

- 1 Fiecare este un sistem ce poate funcționa **independent**.
- 2 Sunt echipați cu multiple circuite auxiliare ce permit **transmisiunea și receptionarea** de date.
- 3 Se deplasează cu ajutorul a două motoare cu **vibrății**.



Figura: Grupul de 10 kiloboți

Prezentare generală

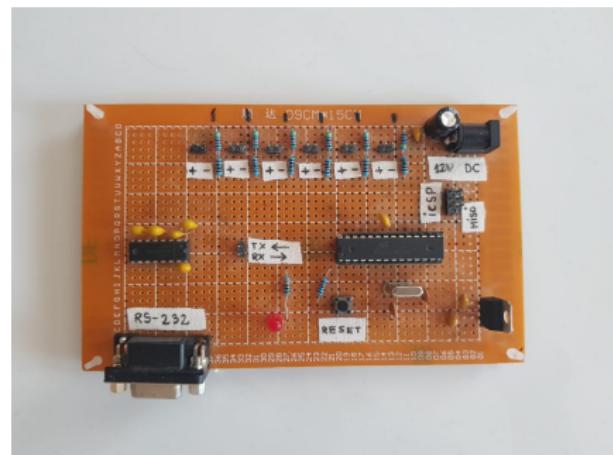


Figura: Overhead Controller

Prezentare generală

- 1 Interfațează comunicarea cu kiloboții.

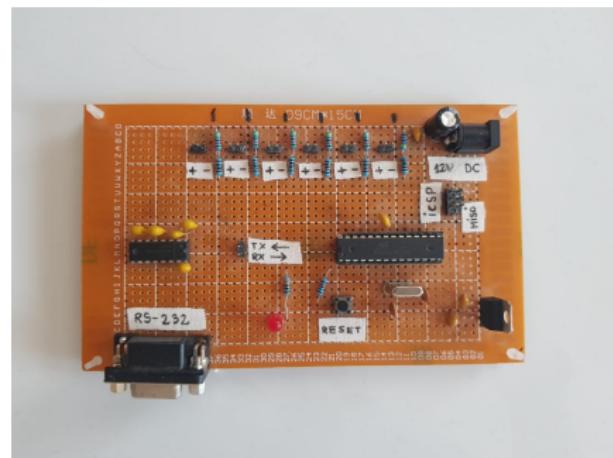


Figura: Overhead Controller

Prezentare generală

- 1 Interfațează comunicarea cu kiloboții.
- 2 Trimite secvența binară primită către plăcile cu LED-uri IR.

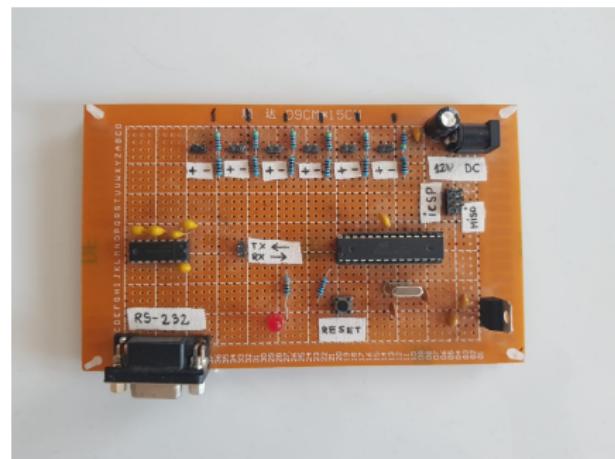


Figura: Overhead Controller

Prezentare generală

- 1 Interfațează comunicarea cu kiloboții.
- 2 Trimite secvența binară primită către plăcile cu LED-uri IR.
- 3 Transformă nivelele de tensiune ale standardului RS232 în nivele TTL.

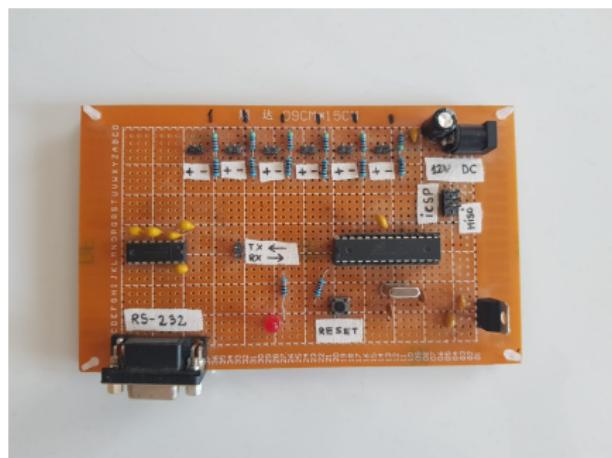


Figura: Overhead Controller

Schematic

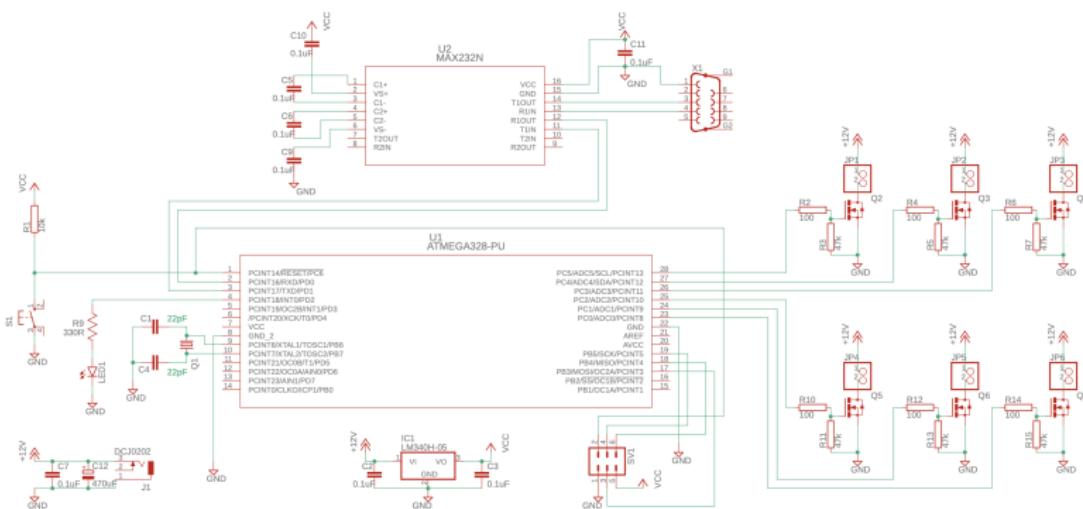


Figura: Schematic Overhead Controller

Prezentare generală



Figura: 6 plăci cu LED-uri IR

Prezentare generală

- Sunt o extensie a Overhead Controller-ului.



Figura: 6 plăci cu LED-uri IR

Prezentare generală

- 1 Sunt o extensie a Overhead Controller-ului.
- 2 Transmit secvențele prin IR.



Figura: 6 plăci cu LED-uri IR

Prezentare generală

- 1 Sunt o extensie a Overhead Controller-ului.
- 2 Transmit secvențele prin IR.
- 3 Acoperă o suprafață mare.

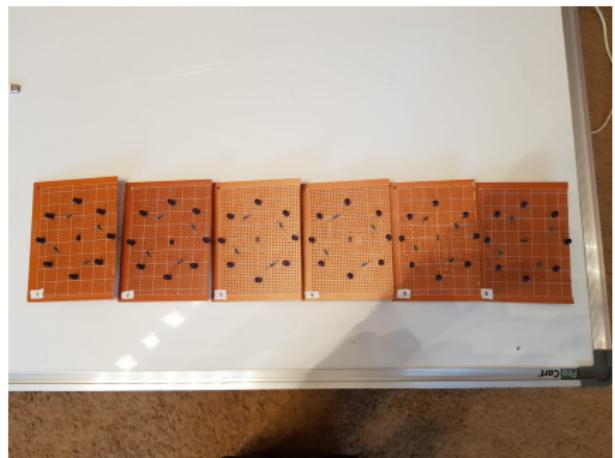


Figura: 6 plăci cu LED-uri IR

Schematic

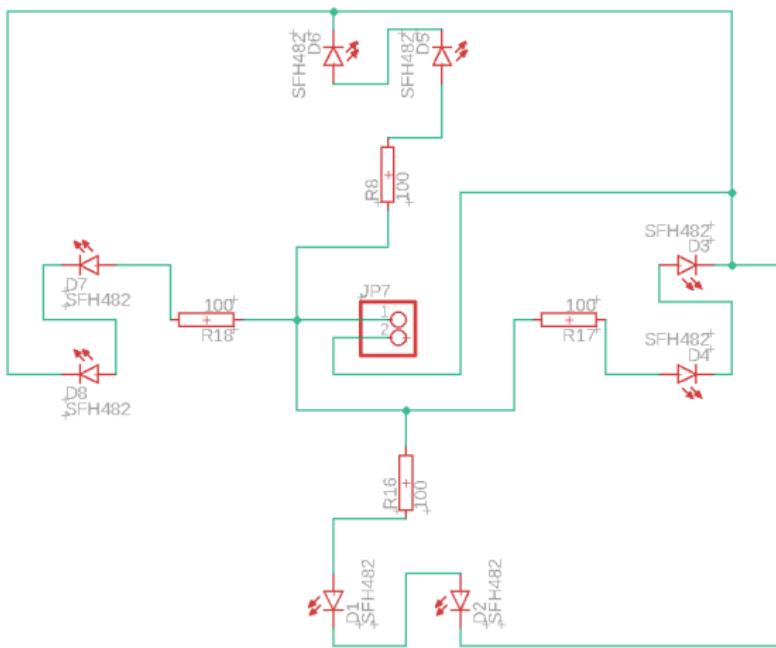


Figura: Schematic cu placă cu LED-uri IR.

Prezentare generală



Figura: Încărcătorul kiloboților

Prezentare generală

- 1 Poate încărca simultan toți cei 10 kiloboți.



Figura: Încărcătorul kiloboților

Prezentare generală

- 1 Poate încărca simultan toți cei 10 kiloboți.
- 2 Design ce minimizează riscul de inversare al polarității.



Figura: Încărcătorul kiloboților

Prezentare generală

- 1 Poate încărca simultan toți cei 10 kiloboți.
- 2 Design ce minimizează riscul de inversare al polarității.
- 3 Protecție la scurtcircuit.



Figura: Încărcătorul kiloboților

Spațiul de lucru

Prezentare generală

- Suprafața de lucru este o tablă albă lucioasă.

Prezentare generală

- Suprafața de lucru este o tablă albă lucioasă.
- Facilitează transmisiunea de mesaje dintre kilobotii.

Prezentare generală

- Suprafața de lucru este o tablă albă lucioasă.
- Facilitează transmisiunea de mesaje dintre kiloboti.



Figura: Spațiul de lucru.



Figura: Măsurători ale distanței de comunicare între kiloboti.

Îmbunătățirea distanței de comunicare dintre kiloboți

Fără sursă de lumină		Cu sursă de lumină	
Puncte	Distanță (cm)	Puncte	Distanță (cm)
A1	9.5	B1	11
A2	10	B2	11.5
A3	11	B3	14
A4	10	B4	16
A5	10.5	B5	14
A6	10.5	B6	14
A7	10	B7	12.5
A8	9	B8	13.5
A9	9	B9	12
A10	10	B10	13
...
Medie	10.63	Medie	13.7

Tabela: Distanța de comunicare dintre kiloboți cu și fără o sursă de iluminare externă



Figura: Măsurători ale distanței de comunicare între kiloboți.

Implementarea Software

Prezentare generală

- 1 Toate programele au fost scrise în embedded C.
- 2 Ca și IDE s-a folosit Atmel Studio.
- 3 Programele kilobotilor se folosesc de librăria kilolib.

Exemplu de cod pentru algoritmul de Strângere

```
1 if state == 1
2     if firstMove == 1
3         goForward
4         firstMove = 0
5     else
6         if currentDistance > lastDistance
7             state = 2
8             firstMove = 1
9
10 if state == 2
11     if fistMove == 1
12         correctDirectionTurn
13         goForward
14         fistMove = 0
15     else
16         if currentDistance > lastDistance
17             changeCorrectDirection
18             firstMove = 1
19         else
20             state = 1
21             firstMove = 1
```

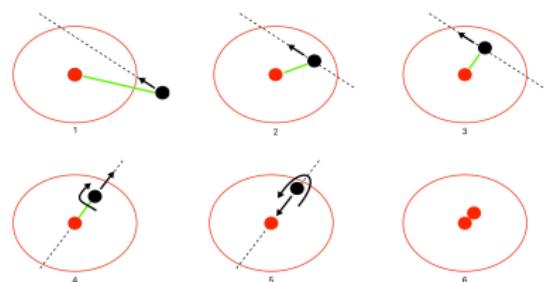


Figura: Pașii de funcționare al algoritmului de Strângere.

Exemplu de cod pentru algoritmul Sir Indian

```
1
2
3 if state == 1
4     moveRandom
5     state = 2
6 else if state == 2
7     if newMessageFromBeacon == 1
8         state = 3
9 else if state == 3
10    if distanceToBeacon < Threshold
11        state = 4
12    else
13        goToBeacon
14 else if state == 4
15     if positionIsCorrect
16         stopMoving
17         state = 5
18     else
19         followLineBorder
20 else if state == 5
21     startTransmittingBeaconMessages
22     state = 6
23 else if state == 6
24     doNothing
```

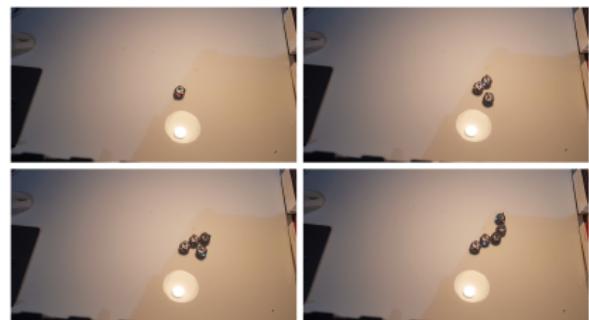


Figura: Exemplificarea algoritmului Sir Indian.

Demo

Împrăștiere

Demo algoritm de Împrăștiere.



Strângere

Demo algoritm de Strângere cu un robot de tip beacon.

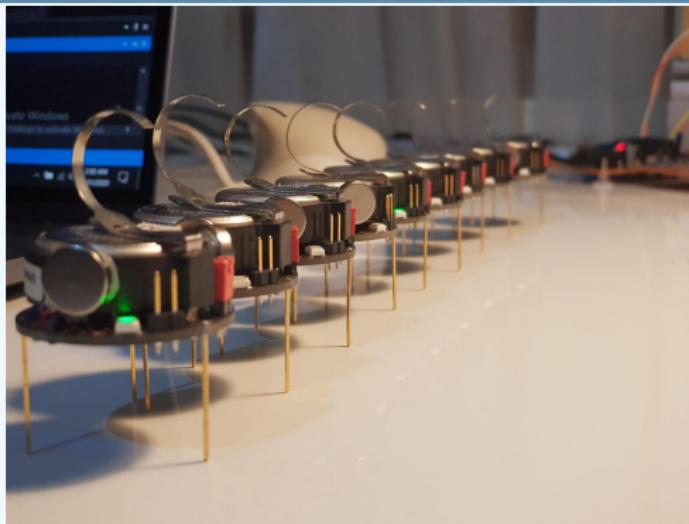


Demo algoritm de Strângere cu doi roboti de tip beacon.



Orbitare

Demo algoritm de Orbitare.



Şir Indian

Demo algoritm Şir Indian.



Concluzii

Concluzii

- Sistemele colaborative reprezintă o alternativă viabilă a sistemelor centralizate.
- Kiloboții reprezintă poate cea mai bună metodă de a studia și simula astfel de sisteme.
- Modelele colaborative au aplicații într-o gamă vastă de domenii.

Contribuții Personale

- 1** Construirea Overhead-Controller-ului.
- 2** Construirea plăcilor cu LED-uri IR.
- 3** Construirea încărcătorului pentru kilobotii.
- 4** Organizarea spațiului de lucru.
- 5** Îmbunătățirea distanței de comunicare dintre kilobotii.
- 6** Realizarea unor aplicații ce pun în evidență comportamentul colaborativ al kilobotilor.

Probleme întâmpinate

- 1 Diferențele de fabricare ale kiloboților.

Probleme întâmpinate

- 1 Diferențele de fabricare ale kiloboșilor.
- 2 Suprafața de lucru ce prezintă imperfecțiuni.

Probleme întâmpinate

- 1 Diferențele de fabricare ale kiloboșilor.
- 2 Suprafața de lucru ce prezintă imperfecțiuni.
- 3 Măsurători eronate din partea kiloboșilor.

Probleme întâmpinate

- 1 Diferențele de fabricare ale kiloboșilor.
- 2 Suprafața de lucru ce prezintă imperfecțiuni.
- 3 Măsurători eronate din partea kiloboșilor.
- 4 Volum mic de materiale utile.

Referințe



Eleftherios Nikolaidis, Chelsea Sabo, James A. R. Marshal, Andreagiovanni Reina

Characterisation and upgrade of the communication between overhead controllers and Kilobots
Department of Computer Science, University of Sheffield, S1 4DP



Michael Rubenstein, Christian Ahler, Radhika Nagpal

Kilobot: A Low Cost Scalable Robot System for Collective Behaviors
2012 IEEE International Conference on Robotics and Automation



Simon Halle , Brahim Chaib-draa

A collaborative driving system based on multiagent modelling and simulations
Departement informatique genie logiciel, Universite Laval, Sainte-Foy, QC, Canada G1K 7P4



Calum Imrie, J. Michael Herrmann

Self-organisation of Spatial Behaviour in a Kilobot Swarm
School of Informatics, Institute for Perception, Action and Behaviour, University of Edinburgh, 10 Crichton St, Edinburgh EH9 8AB, UKP4



Gabriele Valentini, Eliseo Ferrante, Heiko Hamann, Marco Dorigo

Collective decision with 100 Kilobots: speed versus accuracy in binary discrimination problems
Université Libre de Bruxelles, Laboratory of Socioecology and Social Evolution, Department of Computer Science, Heinz Nixdorf Institute

Vă mulțumesc pentru atenție!
