

Rapport TP4 : Commande d'un robot mobile à roues.

Table des matières

Réalisation du simulateur	2
Question 1 :	2
Question 2 :	2
Régulation de position	3
Question 3 :	3
Question 4 :	3
Question 5 :	4
Suivi de chemin	5
Question 6 :	5
Question 7 :	5
Question 8 :	5
Question 9 :	6

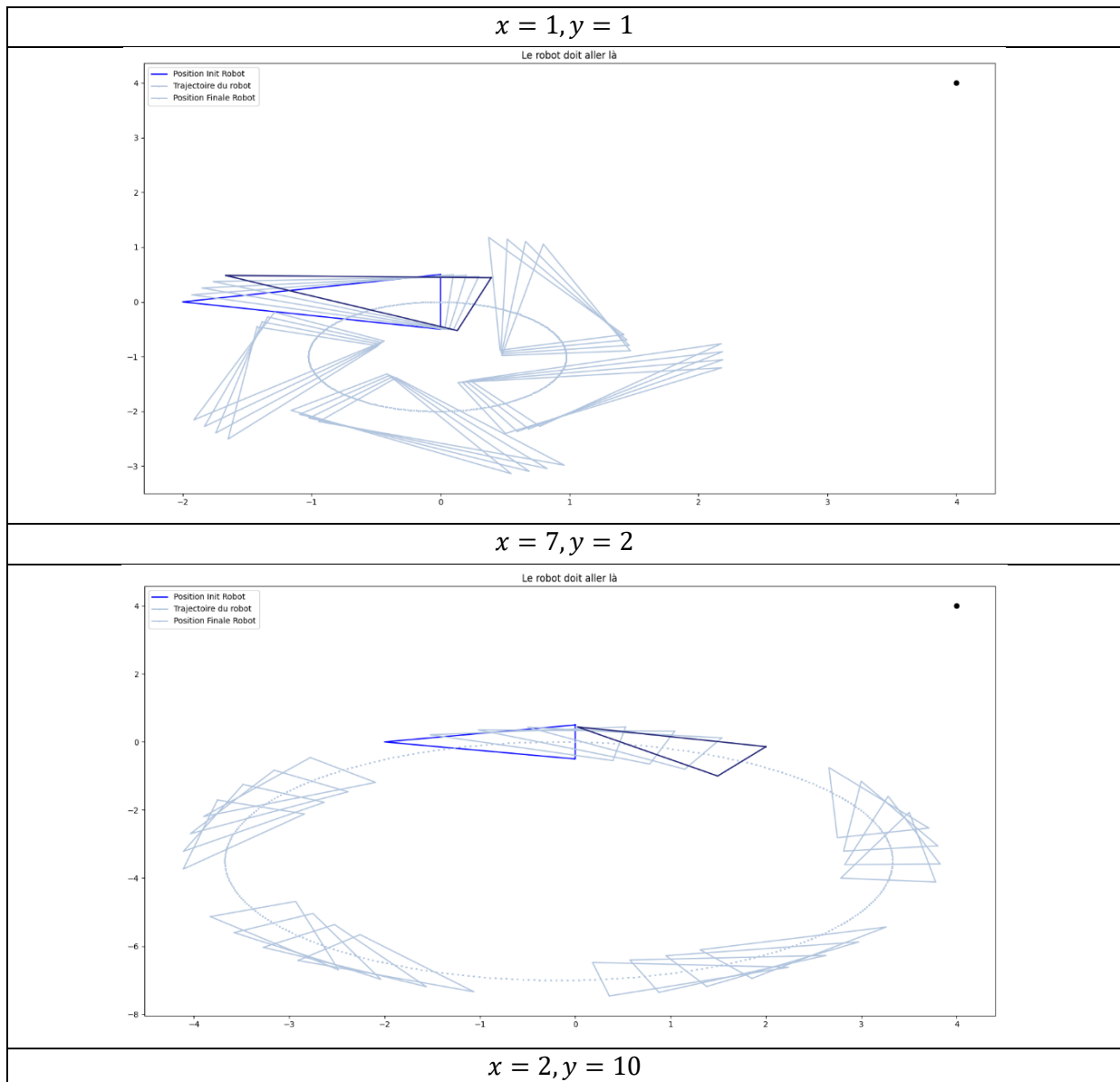
Réalisation du simulateur

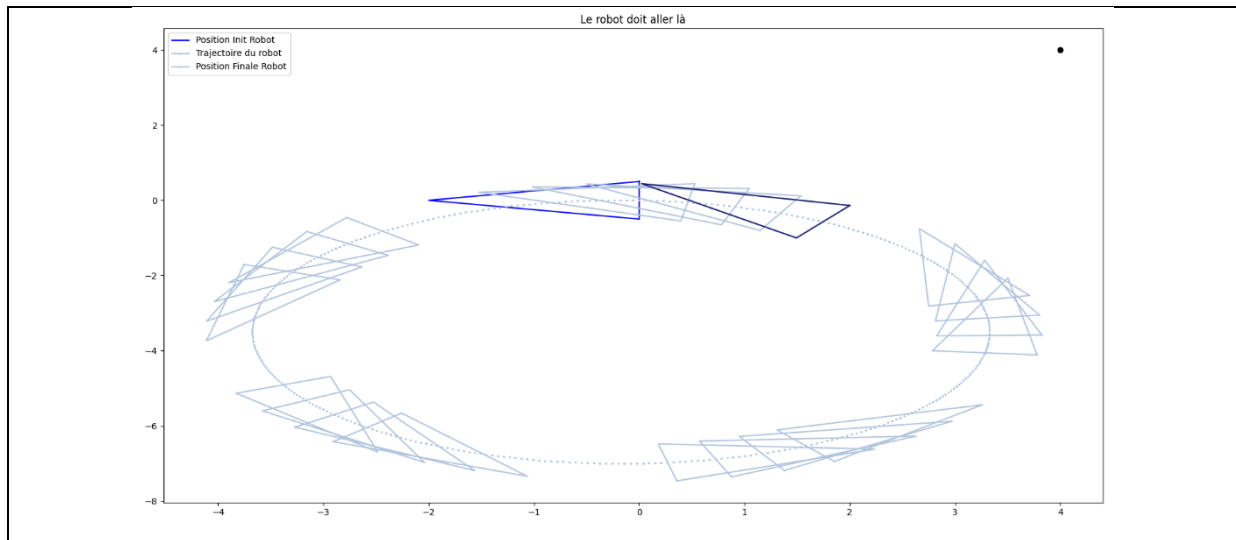
Question 1 :

La version discrète de v et ω est :

- $x_{Cur} = x_{Prev} + v \cdot \cos(\theta_{Prev}) \cdot \Delta T$
- $y_{Cur} = y_{Prev} + v \cdot \sin(\theta_{Prev}) \cdot \Delta T$
- $\theta_{Cur} = \theta_{Prev} + \omega \cdot \Delta T$

Question 2 :





Régulation de position

Question 3 :

Pour amener le robot à une position x et y voulue, on remplace le calcul de la vitesse linéaire (vel) et angulaire (ω) par ceci :

- $vel[i] = \sqrt{(x_{des} - x[i-1])^2 + (y_{des} - y[i-1])^2}$
- $\omega[i] = \text{normalizeAngle}(\text{atan2}(y_{des} - y[i-1], x_{des} - x[i-1]) - \theta[i-1])$

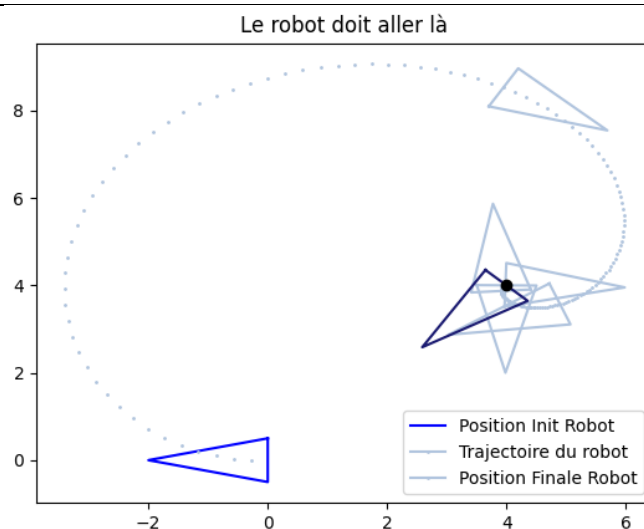
Question 4 :

L'instruction `break` sera exécutée quand la distance entre le robot et la position finale est inférieure ou égale à 1mm. On place dans la boucle un `break` et on se servira de la vitesse, qui est proportionnelle à la distance, comme condition pour l'exécuter.

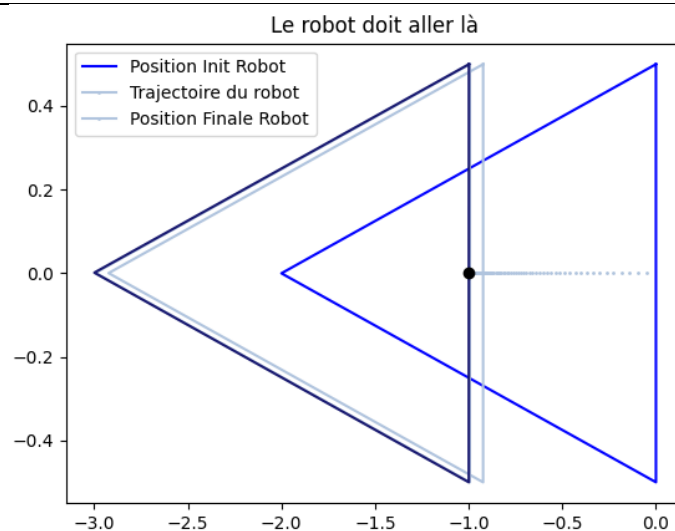
- `if (vel[i] <= 0.00) :`
 `break`

Question 5 :

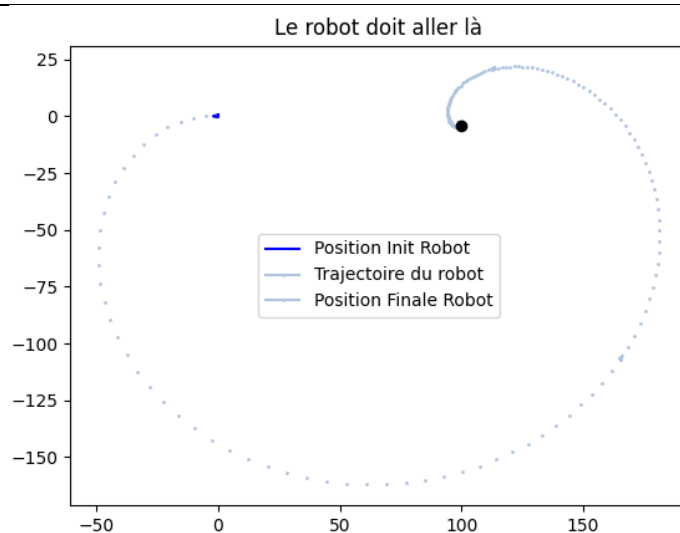
x désiré = 4 ; y désiré = 4 ; Distance finale = 0.98 mm



x désiré = -1 ; y désiré = 0 ; Distance finale = 0.98 mm



x désiré = 100 ; y désiré = -4 ; Distance finale = 0.99 mm



Suivi de chemin

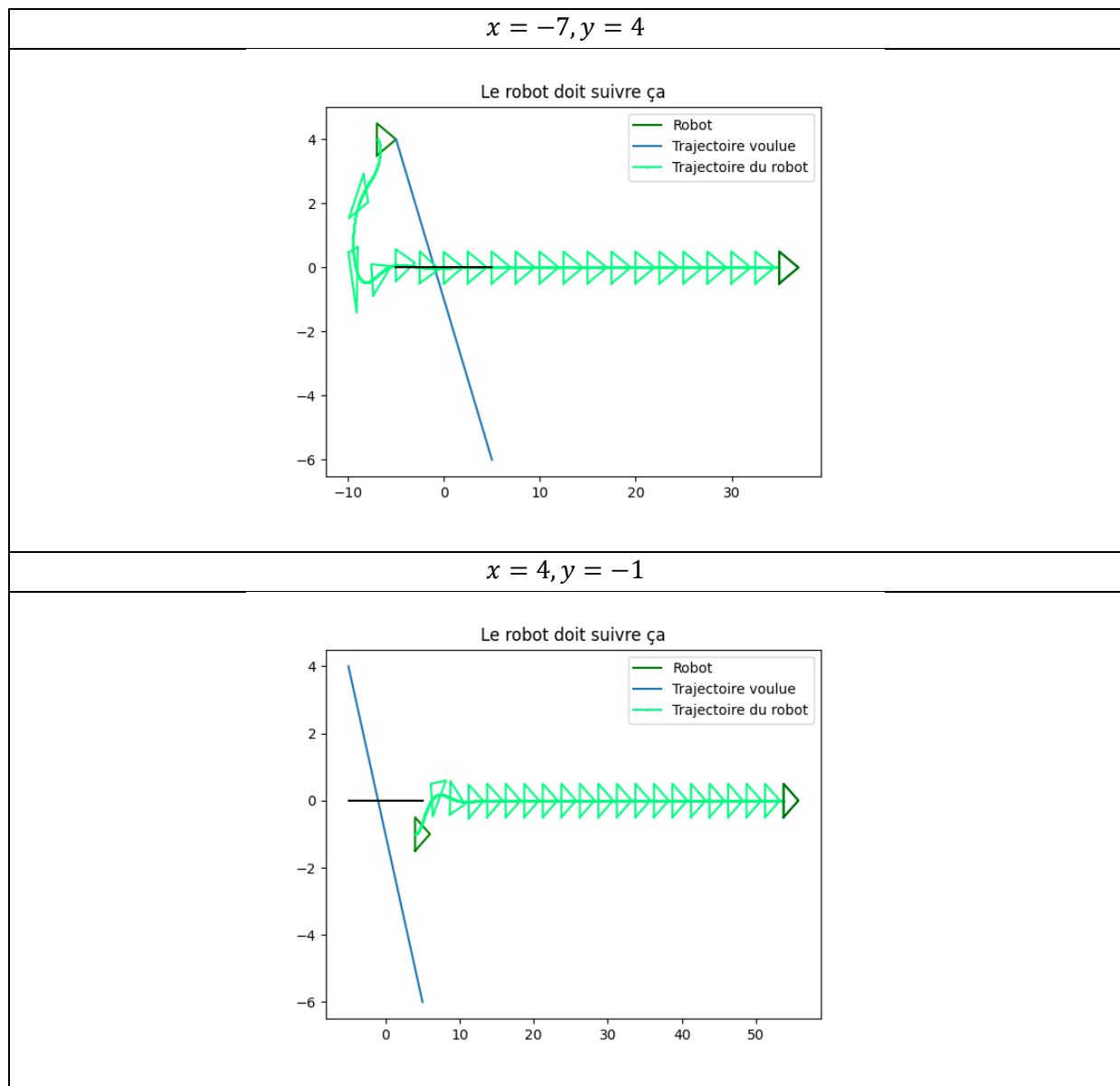
Question 6 :

Pour réaliser une commande permettant au robot de suivre l'axe des abscisses, on doit utiliser l'équation $\omega = K_D d + K_\alpha \alpha$ avec K_D et K_α des constantes dont on a défini le signe à l'aide de la figure 2 du PDF. On définit la vitesse du robot à 1, et $K_D = K_\alpha = -1$.

Nous avons donc :

- $d = y[i-1]$
- $\alpha = \text{normalizeAngle}(\theta[i-1])$

Question 7 :



Question 8 :

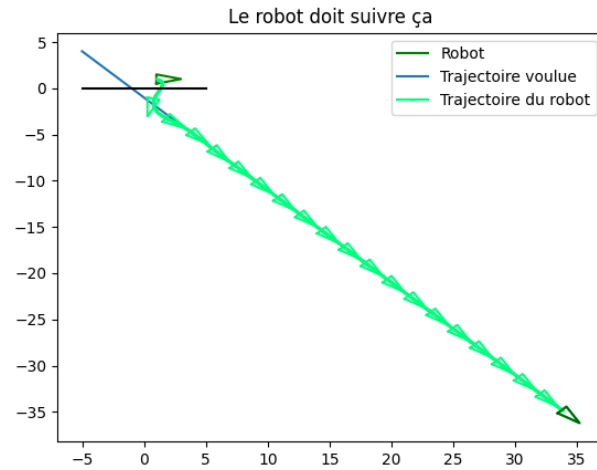
Maintenant, on souhaite que le robot soit capable de suivre n'importe quelle droite de la forme $ax + by + c = 0$. On modifie donc l'équation de d et α tout en conservant K_D , K_α et la vitesse :

- $d = (a \cdot x[i-1] + b \cdot y[i-1] + c) / (\sqrt{a^2 + b^2})$

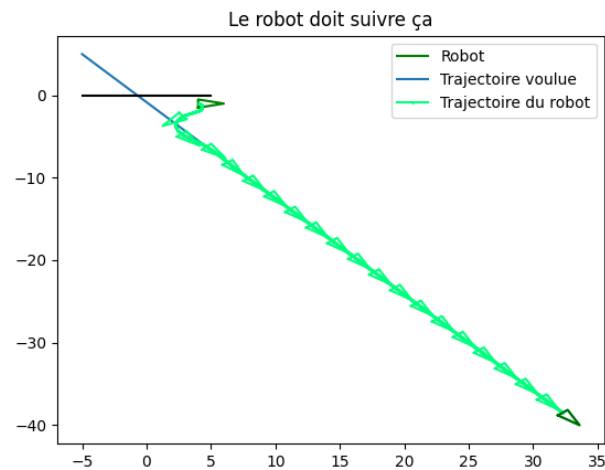
- $\alpha = \text{normalizeAngle}(\text{theta}[i-1] - \beta)$

Question 9 :

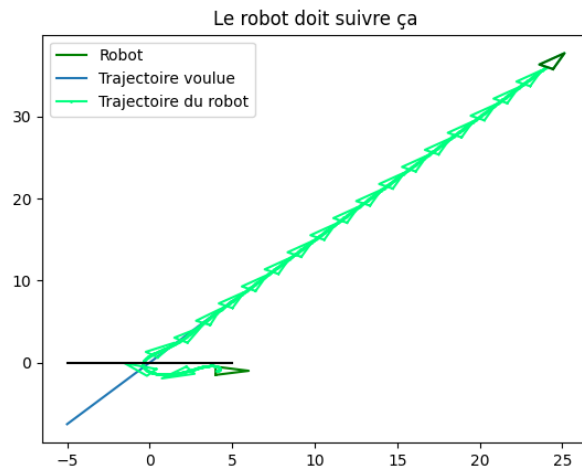
$a = b = c = 1$; position initiale : $x = y = 1$



$a = 7, b = 6, c = 5$; position initiale : $x = 4, y = -1$



$a = -3, b = 2, c = 0$; position initiale : $x = 4, y = -1$



$a = 7, b = 6, c = 5$; position initiale : $x = 0, y = -10$

