Technical Report UTS ROBOTIKA NODES COMMUNICATION USING TOPICS ROS 2 IN WSL

NAMA: ALFIN ANDREAS BASTIAN S

NIM : 1103202143

1. ROS 2

ROS 2, atau Robot Operating System 2, adalah versi yang lebih baru dan diperbarui dari ROS, sebuah kerangka kerja (framework) open source untuk pengembangan perangkat lunak robotika. ROS 2 dibangun di atas fondasi ROS 1 dengan menambahkan sejumlah perbaikan dan fitur baru untuk memenuhi kebutuhan dan tantangan pengembangan robotika yang semakin berkembang.

2. Command velocity

Dalam ROS, topik /cmd_vel umumnya digunakan untuk mengirimkan perintah kecepatan untuk mengontrol pergerakan robot, termasuk kecepatan linier dan kecepatan sudut (angular).

3. Langkah lagkah mengerjakan Nodes communication using topics

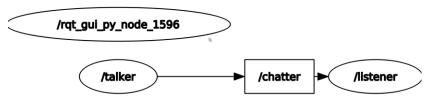
- 1. Menyiapkan virtual machine/wsl/OS ubuntu
- 2. Gunakan command "Ros2 run demo nodes cpp talker"

```
bastiannn@Aignerrr5: $ ros2 run demo_nodes_cpp talker
[IMFO] [1700221532.562913712] [talker]: Publishing: 'Hello World: 1'
[IMFO] [1700221533.562815355] [talker]: Publishing: 'Hello World: 2'
```

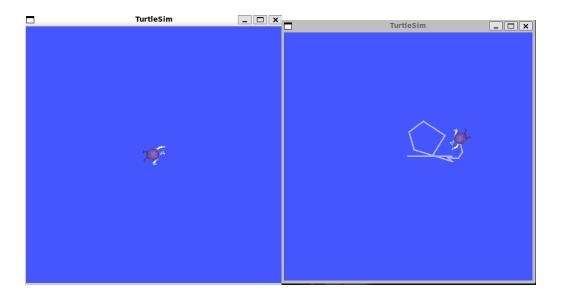
3. Kemudian menggunakan command "ros2 run demo_nodes_cpp_listener"

```
Package 'demo_node_cpp' not found
bastannnAdjaerr:: $ ros2 rum demo_nodes_cpp talker
[INFO] [1790221532.562913712] [talker]: Publishing: 'Hello World: 1'
[INFO] [1790221533.562815355] [talker]: Publishing: 'Hello World: 2'
[INFO] [1790221535.56262539] [talker]: Publishing: 'Hello World: 3'
[INFO] [1790221535.562602539] [talker]: Publishing: 'Hello World: 4'
[INFO] [1790221536.562728566] [talker]: Publishing: 'Hello World: 5'
```

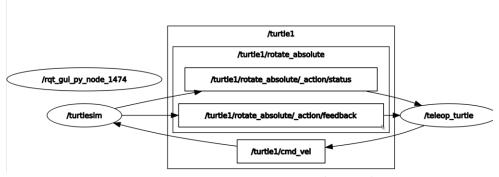
4. Kemudian menampilkan graph menggunakan command "rqt_graph"



5. Setelah itu terminal semuanya di clear. Lanjutkan dengan menjalankan turtlesim



6. Kemudian menampilkan graph dari turtlesim dengan menggunakan "rqt_graph".



7. Kemudian menggunakan command "ros2 topic echo/turtle1/cmd_vel" kita akan melihat linear dan angular.

bastiannn@AignerrrS:~\$ ros2 topic echo /turtle1/cmd_vel

angular:

x: 0.0

y: 0.0

z: 2.0

. . .

linear:

x: 2.0

y: 0.0

z: 0.0

angular:

x: 0.0

y: 0.0

z: 0.0