

Pilotage d'un robot à travers une application desktop

Illustration

Jaccard Anthony
Impasse du Saugy 1
1555 Villarzel
Anthony.JACCARD@cpnv.ch

Table des matières

1	Introduction	4
1.1	Cadre, description et motivation.....	4
1.2	Organisation.....	4
1.3	Objectifs.....	4
1.4	Planification initiale.....	5
2	Analyse	5
2.1	Cahier des charges détaillé.....	5
2.2	Stratégie de test.....	7
2.3	Budget initial	7
2.4	Planification.....	7
2.5	Historique.....	Erreur ! Signet non défini.
3	Conception.....	7
3.1	Dossier de conception.....	7
4	Réalisation	8
4.1	Dossier de réalisation.....	8
4.2	Description des tests effectués	9
4.3	Erreurs restantes.....	9
4.4	Dossier d'archivage.....	9
5	Mise en service	9
5.1	Installation.....	9
5.2	Rapport de mise en service	Erreur ! Signet non défini.
5.3	Liste des documents fournis	10
6	Conclusions	10
7	Annexes.....	10
7.1	Sources – Bibliographie	10
7.2	Journal de bord de chaque participant.....	Erreur ! Signet non défini.
7.3	Manuel d'Utilisation	11
7.4	Archives du projet	11

1 Introduction

1.1 Cadre, description et motivation

Ce chapitre décrit brièvement le projet, le cadre dans lequel il est réalisé, les raisons de ce choix et ce qu'il peut apporter à l'élève ou à l'école. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans les détails (ceux-ci seront abordés plus loin) mais cela doit être aussi clair et complet que possible. Ce chapitre contient également l'inventaire et la description des travaux qui auraient déjà été effectués pour ce projet. Ces éléments peuvent être repris de la fiche signalétique

Le but de ce projet sera de créer une application permettant de piloter un robot et d'afficher une photo prise par ce dernier. J'ai choisi ce projet car je suis passionné de robotique depuis presque aussi longtemps que je suis passionné d'informatique. Je compte d'ailleurs poursuivre mes études dans l'informatique embarquée car c'est le domaine de l'informatique qui se rapproche le plus de la robotique. En ce sens là, ce projet est pertinent car il me permettra notamment de me familiariser avec certaines technologies qui me seront certainement utiles dans mon futur parcours. De plus, lors d'une discussion avec un professeur du CPNV, ce dernier a soulevé le fait que des robots étaient utilisés dans le CPNV lors des portes ouvertes et qu'il pourrait être intéressant d'utiliser un robot fabriqué par un élève au lieu de n'utiliser que des robots grands publics. Comme la fabrication du robot et le développement de l'application auraient été un objectif trop ambitieux pour les 90 heures du TPI, le robot a été fabriqué en grande partie dans le cadre du module de robotique et terminé hors des heures de cours.

1.2 Organisation

Élève : Anthony Jaccard
E-Mail : anthony.jaccard@cpnv.ch
Téléphone : 079/460.66.48

Chef de projet : Pascal Hurni
E-Mail : pascal.hurni@cpnv.ch

Expert 1 : Christophe Regamey
E-Mail : christophe.regamey@bluewin.ch

Expert 2 : Yves Bertino
E-Mail : yves@bertino.ch

1.3 Objectif

Créer une application desktop permettant de :

- Piloter en temps réel un robot accessible via une connexion SSH locale
- Demander au robot de prendre une photo et d'afficher celle-ci dans l'application
- Indiquer l'état de la connexion avec le robot

- Conserver des logs des communications avec le robot

1.4 Planification initiale

Date de début : 07.05.2019

Date de fin : 05.06.2019

La planification initiale détaillée a été envoyée au chef de projet ainsi qu'aux experts le premier jour

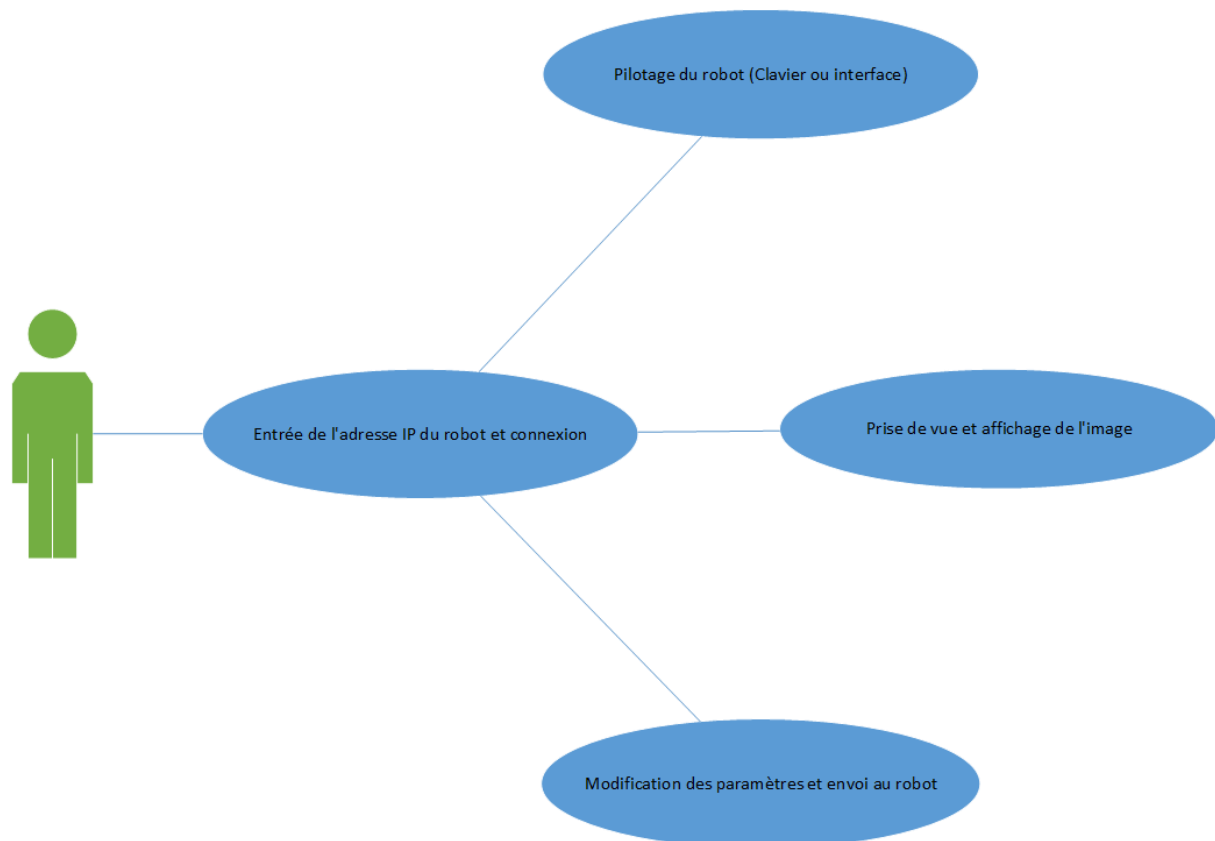
2 Analyse

2.1 Cahier des charges détaillé

Le cahier des charges détaillé:

- *Modèle conceptuel de données (MCD) – et ceci même si le projet ne comporte pas de base de données !*
- *Maquettes d'interface utilisateur. A ce stade il ne doit pas y avoir de détails ; il s'agit de montrer le nombre d'écrans/fenêtres différents, les informations qu'ils contiendront et leur organisation générale.*
- *Cas d'utilisation et scénarios*

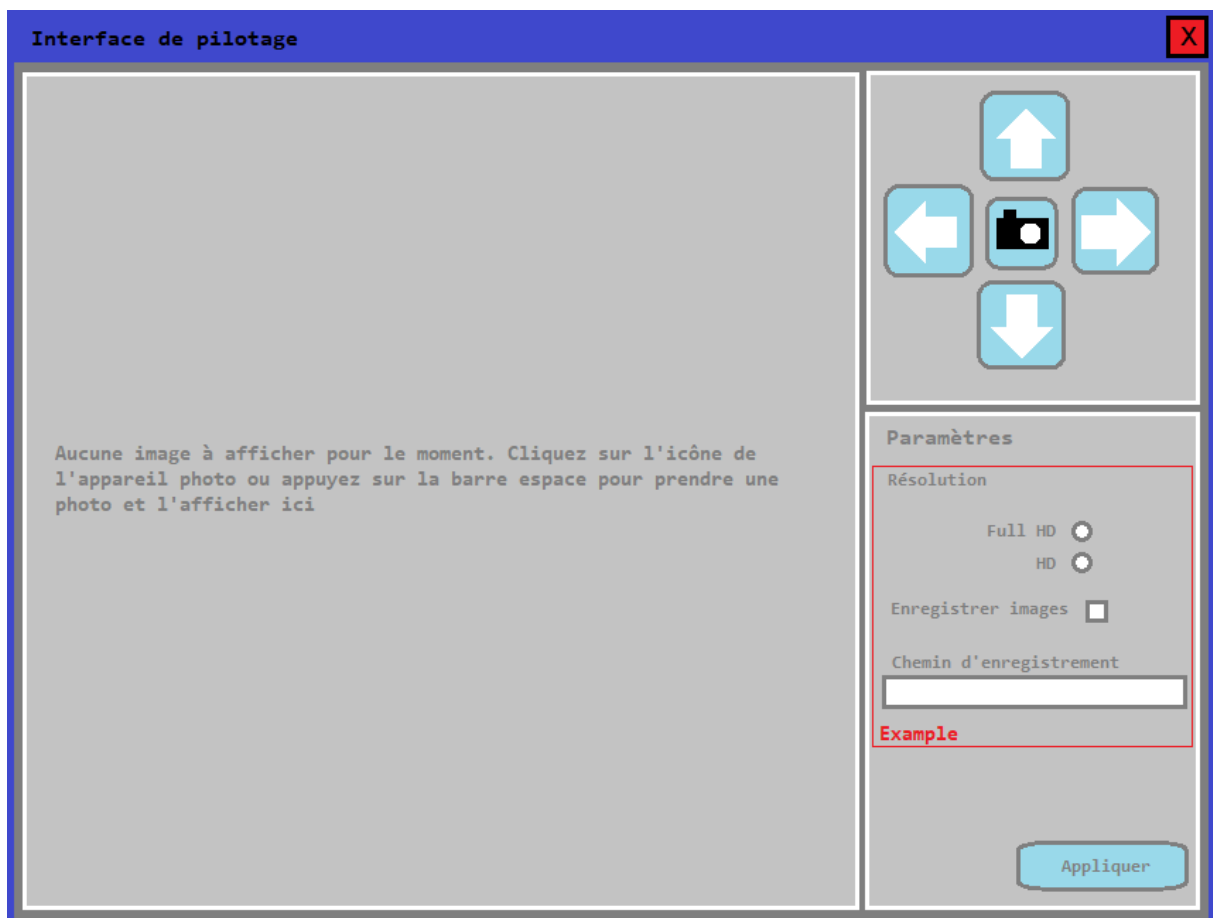
2.1.1 Uses Cases



2.1.2 Scenarii

Action	Effet
Clic sur un bouton directionnel (haut, bas, gauche, droite) ou appui sur une touche directionnelle du clavier (haut, bas, gauche, droite)	Mouvement du robot correspondant (avant, arrière, rotation anti-horaire, rotation horaire)
Combinaison de deux touches du clavier (haut/bas et droite/gauche)	Mouvement du robot correspondant (virage avant droite, virage avant gauche, virage arrière droite, virage arrière gauche)
Clic sur le bouton «Prise de vue» ou appui sur la barre espace	Prise de vue et affichage de l'image
Modification d'un champ de texte, bouton radio ou boîte à cocher	Modification d'un paramètre
Clic sur le bouton « Appliquer »	Envoi des modifications des paramètres au robot

2.1.3 Interface



2.1.4 Schéma UML

2.2 Stratégie de test

2.2.1 Tests fonctionnels

- Tests de pilotage
- Tests de prise de vue
- Tests de paramétrage

2.2.2 Tests de performances

- Test de réactivité au pilotage
- Test de réactivité à la prise de vue

2.3 Budget initial

Le TPI consistant à développer une application, il n'engendrera aucun coût. La fabrication du robot en revanche a nécessité l'achat de deux servomoteurs, deux roues, une batterie, un chargeur ainsi qu'un peu de matériel divers pour la fabrication du support. Ces coûts ont cependant déjà été pris en charge par le CPNV.

2.4 Planification

Le fichier de planification est fourni en annexe car l'intégrer ici aurait rendu sa lecture compliquée

3 Conception

3.1 Dossier de conception

Fournir tous les documents de conception:

- *le choix du matériel HW*
- *le choix des systèmes d'exploitation pour la réalisation et l'utilisation*
- *le choix des outils logiciels pour la réalisation et l'utilisation*
- *bases de données: décrire le modèle logique, le contenu détaillé des tables (caractéristiques de chaque champ) et les requêtes.*
- *programmation et scripts: Découpage modulaire, entrées-sorties des modules, pseudo-code ou organigramme.*
- *Site web : diagramme de navigation des pages*

Le dossier de conception combiné à celui d'analyse devrait, dans l'idéal, permettre de sous-traiter la réalisation du projet !

- Matériel : Un robot (conception et fonctionnalités décrites plus bas), un chargeur Li-Po, un point d'accès Wifi, un ordinateur Windows 10 du CPNV
- Logiciels :
 - Programmation : Arduino IDE, Visual Studio Code + extension python
 - Documentation : Word, Excel, Visio, Paint

- Réseau : OpenSSH
- Langage : Python

3.2 Le Robot

3.2.1 Conception

- Composants matériels : Raspberry Pi 2 B, Arduino Uno, 2x servomoteurs continus, batterie Li-Po 11.1V, Caméra
- Logiciel : Raspbian (Raspberry Pi)

Le robot est constitué d'un Raspberry Pi connecté grâce à une connexion I2C à une carte Arduino Uno. Le Raspberry Pi sert d'interface avec le monde extérieur et envoie des commandes à l'Arduino qui se charge de piloter les servomoteurs en conséquence.

3.2.2 Fonctionnalités

En l'état, il est possible de se connecter en SSH au robot grâce au Raspberry Pi et de s'en servir pour lui envoyer des ordres sous forme de commandes. En pratique, ces ordres sont simplement des commandes I2C camouflées sous une forme plus simple grâce aux alias. Ces commandes sont :

- **idle** : met le robot à l'arrêt
- **fRun** : (forward run) fait avancer le robot
- **bRun** : (backward run) fait reculer le robot
- **lTurn** : (left turn) fait tourner le robot dans le sens anti-horaire
- **rTurn** : (right turn) fait tourner le robot dans le sens horaire
- **fTurnR** : (forward turn right) fait faire au robot un virage à droite tout en avançant
- **fTurnL** : (forward turn left) fait faire au robot un virage à gauche tout en avançant
- **bTurnR** : (backward turn right) fait faire au robot un virage à droite tout en reculant
- **bTurnL** : (backward turn left) fait faire au robot un virage à gauche tout en reculant

4 Réalisation

4.1 Dossier de réalisation

4.1.1 Arborescence du programme

4.1.2 Matériel

4.1.3 Code source

4.1.4 Technologies et librairies utilisées

Décrire la réalisation "physique" de votre projet

- les dossiers où le logiciel est installé
- la liste de tous les fichiers et une rapide description de leur contenu (des noms qui parlent !)
- les versions des systèmes d'exploitation et des outils logiciels
- la description exacte du matériel
- le numéro de version de votre produit !
- programmation et scripts: librairies externes, comment reconstruire l'application à partir des sources...

NOTE : Évitez d'inclure les listings des sources, à moins que vous ne désiriez en expliquer une partie vous paraissant importante. Dans ce cas n'incluez que cette partie...

4.2 Description des tests effectués

4.2.1 Tests de fonctionnalités

4.2.2 Tests de performance

Pour chaque partie testée de votre projet, il faut décrire:

- les conditions exactes de chaque test
- les preuves de test (papier ou fichier)
- tests sans preuve: fournir au moins une description
- Il est recommandé de partir des Scénarios décrits dans l'analyse, complétés éventuellement par les modifications apportées à l'analyse.

4.3 Erreurs restantes

S'il reste encore des erreurs:

- Description détaillée
- Conséquences sur l'utilisation du produit
- Actions envisagées ou possibles

4.4 Dossier d'archivage

- PilotApp
 - Doc :
Dossier contenant tous les fichiers de conception du projet (documentation, mockup...)
 - Src
Dossier contenant les fichiers sources du projet

Décrire de manière détaillée les archives du projet.

Attention: les documents de réalisation doivent permettre à une autre personne de maintenir et modifier votre projet sans votre aide !

5 Mise en service

5.1 Installation

5.1.1 Pré-requis

- OpenSSH

- Interpréteur python 3

5.1.2 Installation du logiciel

- Placer la clé dans le dossier adéquat (...TODO)
- Télécharger les fichiers
- Pour lancer le programme, exécuter le fichier « launch.py »

Fournir une procédure d'installation de votre produit.

Un utilisateur externe au projet (l'évaluateur de votre projet par exemple !) doit pouvoir:

- *Prendre l'archive de votre projet telle que décrite en section 4.4*
- *Se procurer le matériel que vous avez décrit en 4.1*
- *Suivre votre procédure d'installation*
- *Se retrouver avec un système fonctionnel*

5.2 Liste des documents fournis

- Rapport du projet : DocumentationAnthonyJaccard.pdf
- Résumé du rapport : ResumeAnthonyJaccard.pdf
- Planification : PlanificationAnthonyJaccard.pdf
- Fichiers d'installation (fichiers source, manuel d'utilisation texte et clé privée) : Installation.zip

Lister les documents fournis au client avec votre produit, en indiquant les numéros de versions

- *le rapport de projet*
- *le manuel d'Installation (en annexe)*
- *le manuel d'Utilisation avec des exemples graphiques (en annexe)*
- *autres...*

6 Conclusions

Développez en tous cas les points suivants:

- *Objectifs atteints / non-atteints*
- *Comparaison entre ce qui avait prévu et ce qui s'est passé, en termes de planning et (éventuellement) de budget*
- *Points positifs / négatifs*
- *Difficultés particulières*
- *Suites possibles pour le projet (évolutions & améliorations)*

7 Annexes

7.1 Sources – Bibliographie

- <https://www.ssh.com/>
- <https://picamera.readthedocs.io/en/release-1.13/>
- <http://infohost.nmt.edu/tcc/help/pubs/tkinter/web/index.html>
- <https://www.sololearn.com>

Liste des livres utilisés (Titre, auteur, date), des sites Internet (URL) consultés, des articles (Revue, date, titre, auteur)... Et de toutes les aides externes (noms)

7.2 Manuel d'Utilisation

7.3 Archives du projet

CD, DVD... dans une fourre en plastique.