

# Projet Drone : Simulation Drone

**Objectifs S2 :** Loi de commande, introduction à l'automatique

- Expérimenter différente loi de commande
- Découvrir ce qu'est un PID
- Découvrir l'influence des différents facteur du PID
- Mettre en place un petit pilote automatique simulé

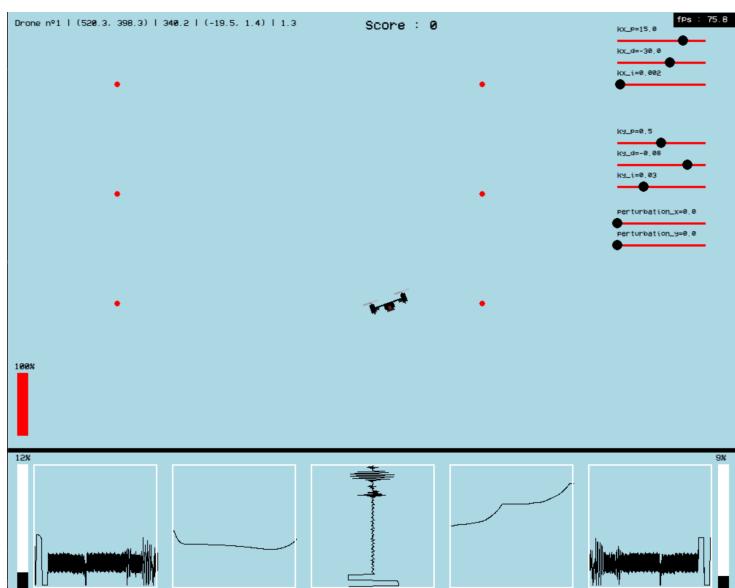
**Supports :**

- Ce document
- Fichiers python sur [Github](#)

**Requirements :** python 3+, éditeur python (vscode, pycharm, ...)

**Library :** pygame

## 1. Démonstration / Explication du simulateur (15 min)



Le drone simulé est en 2 dimensions pour simplifier les choses. Il est propulsé par 2 moteurs (Gauche et Droite).

Pour programmer le drone, on fait appelle à un « controller » qui est comme une télécommande.

```
import CodeTheMachine_ao.controller
```

Cette télécommande peut être utilisé soit par des consigne utilisateur venant d'une vrai manette ou d'un clavier, mais peut aussi être directement utilisé par un programme automatique.

On observe sur la simulation ci-dessus : le drone, des points rouges (checkpoints), une jauge rouge (énergie restante), des « slider » (pour contrôler des paramètres), 2 jauge noirs (puissance des moteurs gauche et droite), 5 graphiques (respectivement de gauche à droite : puissance gauche, position x, différence de puissance gauche-droite, position y, puissance droite)

Comment utilisé le simulateur ? Un exemple de programme de base est le plus parlant :

```
- - - - -  
import CodeTheMachine_ao.controller as control  
    ↵ Import le « controller » (~la 'télécommande')  
  
machine = control.LoadMachine(machine_type="drone")  
    ↵ Chargement de la machine de type « drone »  
  
Défini une fonction « update » du drone ↵  
def power_left_motor(m: control.machine.Drone):  
    m.setLeftPower(50)  
        ↵ Mets le moteur gauche à 50% de puissance  
  
machine.set_update_function(power_left_motor)  
    ↵ Informe la machine la fonction à appelé pour se mettre à jour  
  
control.StartSimulation()  
    ↵ Lance la simulation  
- - - - -
```

## 2. Résolution des problèmes : programmation (? min)

Pour apprendre à utilisé le simulateur et essayer des lois de commande de base, 5 « niveaux » progressif permettent d'avoir les bases de ce qu'on peut faire.

Dans ‘/drones\_levels/..’ ouvre le niveau 0 et lance le programme, si tout fonctionne alors le simulateur fonctionne correctement et tu peux faire les niveau 1 à 5.

En cas de crash du niveau 0, vérifier l'installation de pygame ainsi que le bon téléchargement et organisation de tout les fichiers.

## 3. Exploration (? min)

Une fois passé tout les niveaux, tu peux essayer de faire ton propre niveau et de programmer ou piloter le drone pour le réussir.

Duplique ‘base\_template.py’ et renomme ton fichier en ‘mon\_programme.py’.  
Ouvre ce nouveau fichier python et lis le attentivement.  
(Attention, je rappelle l’axe y (ordonnée) et dirigée vers le bas)

A présent tu peux essayer de faire ton propre niveau et de controller le drone pour le réussir !