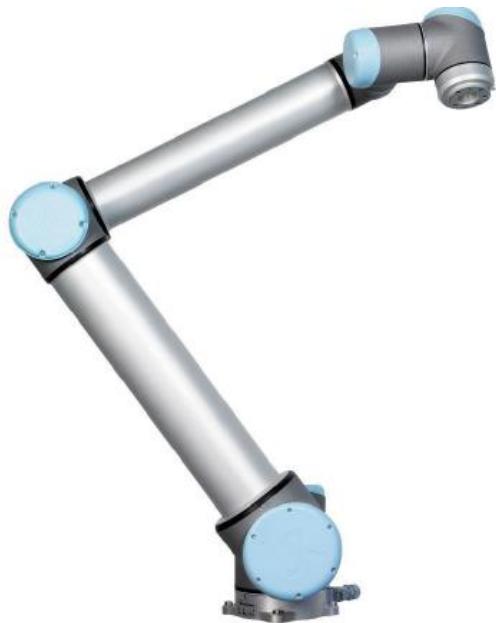


# 优傲机器人技术应用方案

## Universal Robots Application Proposal

方案名称：优傲机器人 socket 通信脚本解释



**UR3, UR5 & UR10/CB3**

优傲机器人贸易（上海）有限公司  
**Universal Robots(Shanghai) Co.,Ltd.**

**2018 年 8 月 15 日**



<b>SUMMARY OF DOCUMENT REVISIONS</b>			
<b>Rev. No.</b>	<b>Date Revised</b>	<b>Section Revised</b>	<b>Revision Description</b>
0	2018.8.15	Draft	Issured by jason xu



1.1	SOCKET 介绍 .....	错误!未定义书签。
<b>2.0</b>	<b>打开关闭脚本.....</b>	<b>4</b>
2.1	打开端口 .....	4
2.2	关闭端口 .....	4
<b>3.0</b>	<b>接收脚本.....</b>	<b>5</b>
3.1	读 ASCII 字符装换为浮点数.....	5
3.2	读字符串 .....	6
3.3	读每 32 位整数保存到列表 .....	7
3.4	读每字节 (8 位) 整数保存到列表 .....	7
<b>4.0</b>	<b>发送脚本.....</b>	<b>8</b>
4.1	将整数以字节长度发送到服务端 .....	8
4.2	将整数以 32 位长度发送到服务端 .....	8
4.3	发送以换行符结尾的字符串到服务端 .....	9
4.4	发送字符串到服务端 .....	9



## 1.0 SOCKET 通信介绍

Socket 通讯常用于机器人和相机等设备交互数据，优傲机器人 socket 通信编程只能作为客户端。当打开机器人端口时需要给定服务端 IP 及端口号，机器人可以和多个服务端通讯。当仅连接一个服务端时可以省略 `socket_name` 参数。当机器人需要和多个服务端通讯时需要给端口指定名字，以便后续区分不同端口。两台机器人如果需要交互信号可以采用 modbus 连接。由于 socket 通信机器人可以作为客户端，说以机器人可以连接其他机器人发送 `dashboard` 指令，控制其他机器人。

本文档使用 `socket` 调试助手和机器人虚拟机测试。调试助手可以收发字符串（文本形式）以及字节流（16 进制形式）。

## 2.0 打开关闭脚本

### 2.1 打开端口

`socket_open(address, port, socket_name='socket_0')`

打开以太网通信。

试图打开端口连接，2秒后超时。

参数

`address`: 服务器地址（字符串）

`port`: 端口号（整数）

`socket_name`: 端口的名称（字符串）

返回值

如果失败，则为 `False`；如果成功建立连接，则为 `True`

### 2.2 关闭端口

`socket_close(socket_name='socket_0')`

关闭以太网通信。

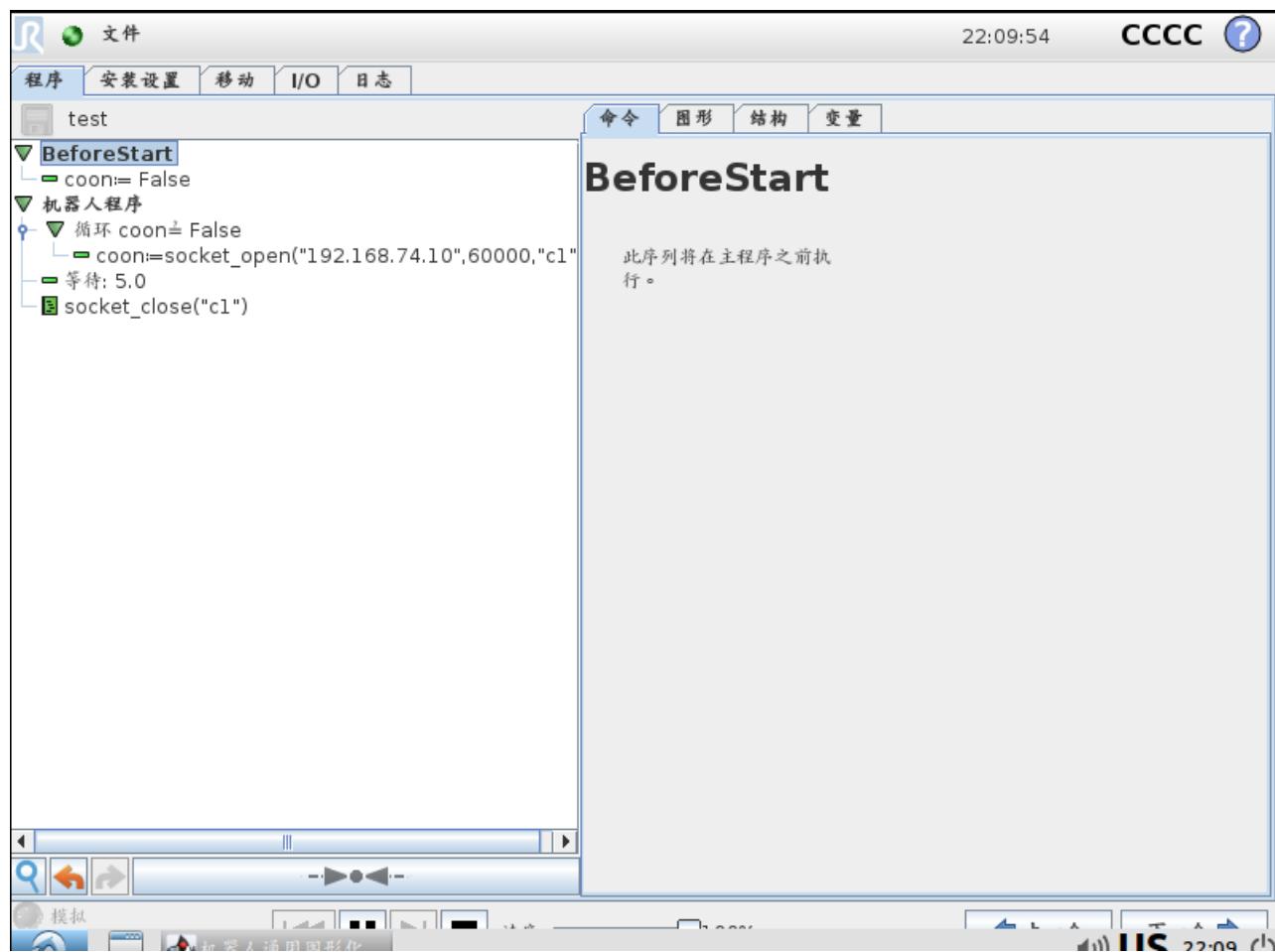
关闭与服务器的端口连接。

`>>> socket_comm_close()`

参数

`socket_name`: 端口的名称（字符串）

下图是机器人打开和关闭端口脚本。



## 3.0 接收脚本

### 3.1 读ASCII字符串转换为浮点数

`socket_read_ascii_float(number, socket_name='socket_0')`

读取来自所连接TCP/IP的多个ASCII格式化标记。一个命令中最多可读取30个数值。

`>>> list_of_four_floats = socket_read_ascii_float(4)`

编号的格式应当在括号内，并且通过“,”隔开。四个编号的示例列表如下所述：“(1.414, 3.14159, 1.616, 0.0)”。

返回的列表含有读取的所有编号，然后每个编号依次排列。例如，上述示例的`read_ascii_float`应当返回[4, 1.414, 3.14159, 1.616, 0.0]。

读取失败或2秒后超时将返回如下所述的列表：以0作为第一元素，随后的元素中为“非编号（nan）”（例如，对于三个编号的读取：[0, nan., nan, nan]）。

参数

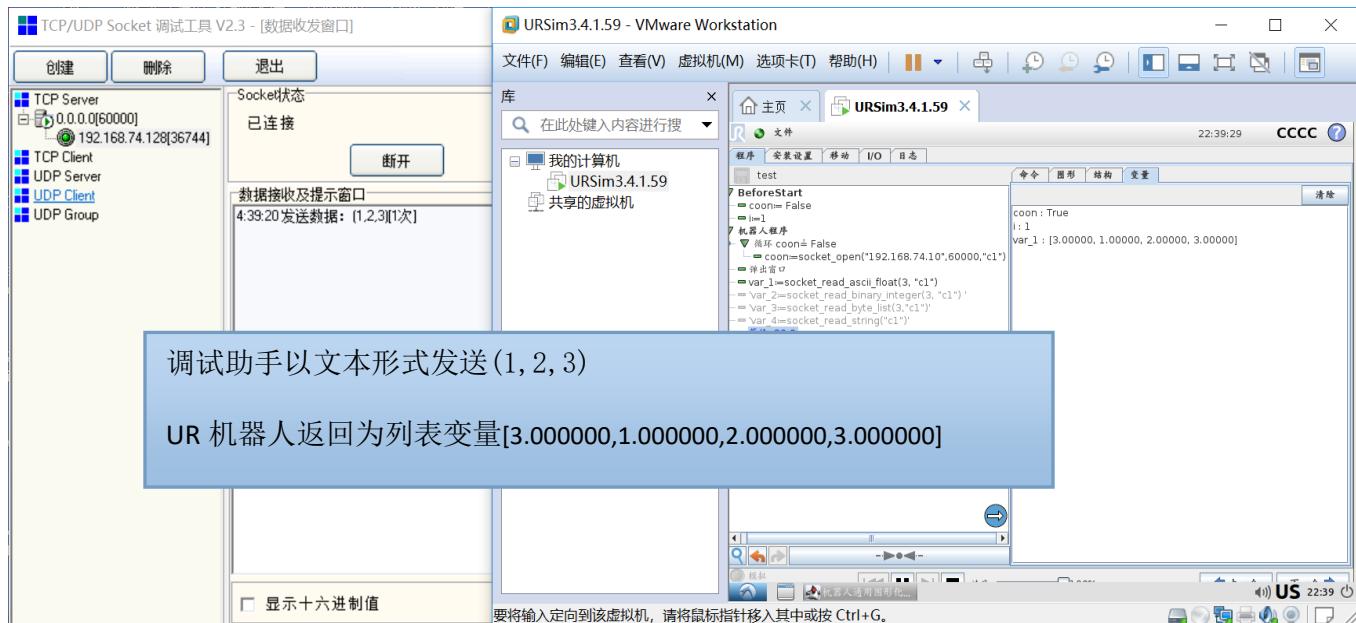
`number:` 要读取的变量个数（整数）

`socket_name:` 端口的名称（字符串）



返回值

读取的编号列表（浮点数列表，长度=个数+1）



### 3.2 读字符串

`socket_read_string(socket_name='socket_0')`

读取来自所连接TCP/IP的字符串。字节为网络字节顺序。

`>>> string_from_server = socket_read_string()`

返回（例如）“`reply string from the server`”（返回来自服务器的字符串），如果超时（2秒）或者回复无效，则返回空的字符串（“”）。您可以通过if语句测试字符串是否为空。

`>>> if(string from server) :`

`>>> popup("the string is not empty")`

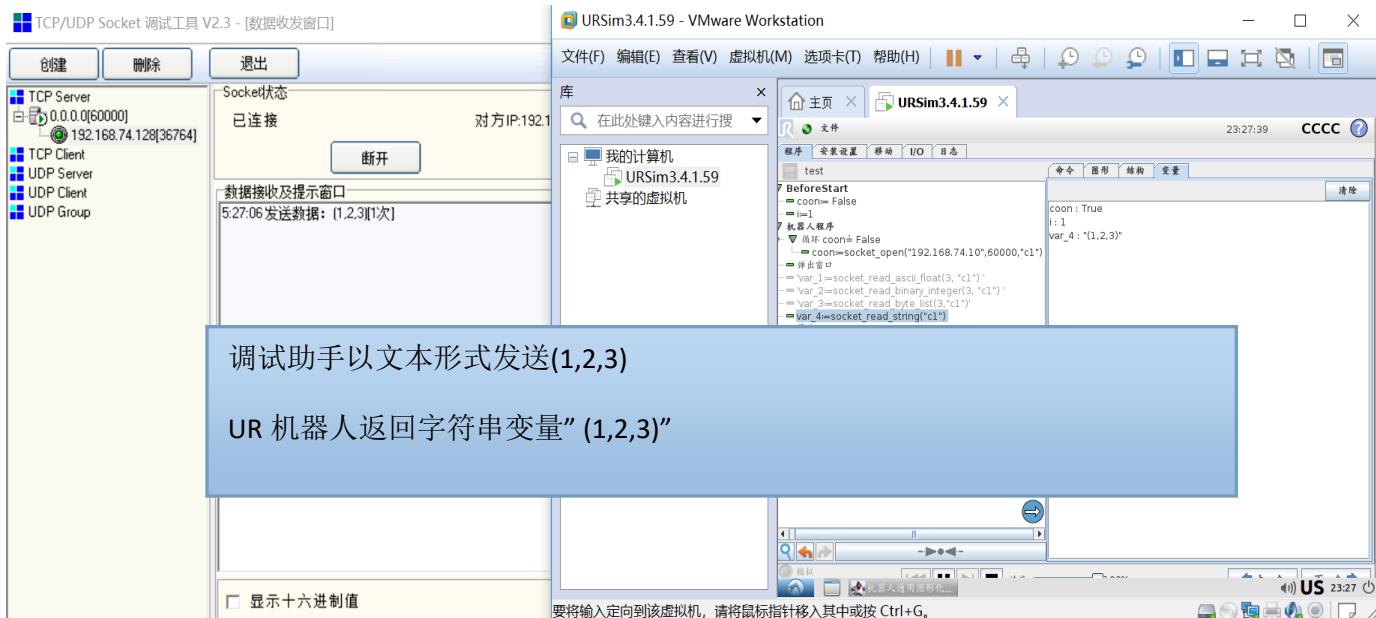
`>>> end`

参数

`socket_name:` 端口的名称（字符串）

返回值

字符串变量



### 3.3 读每32位整数保存到列表

**socket\_read\_binary\_integer(number, socket\_name='socket\_0')**

读取来自所连接TCP/IP的多个32位整数。字节为网络字节顺序。一个命令中最多可读取30个数值。

>>> list\_of\_three\_ints = socket\_read\_binary\_integer(3)

返回（例如）[3,100,2000,30000]，如果超时（2秒）或者回复无效，则返回[0,-1,-1,-1]，表示已经读取了0个整数。

参数

**number:** 要读取的变量个数（整数）

**socket\_name:** 端口的名称（字符串）

返回值

读取的编号列表（整数列表，长度=个数+1）

按照32位一个整数读取数据并存入列表变量。

### 3.4 读每字节（8位）整数保存到列表

**socket\_read\_byte\_list(number, socket\_name='socket\_0')**

读取来自所连接TCP/IP的多个字节。字节为网络字节顺序。一个命令中最多可读取30个数值。

>>> list\_of\_three\_ints = socket\_read\_byte\_list(3)

返回（例如）[3,100,200,44]，如果超时（2秒）或者回复无效，则返回[0,-1,-1,-1]，表示已经读取了0个字节。

## 参数

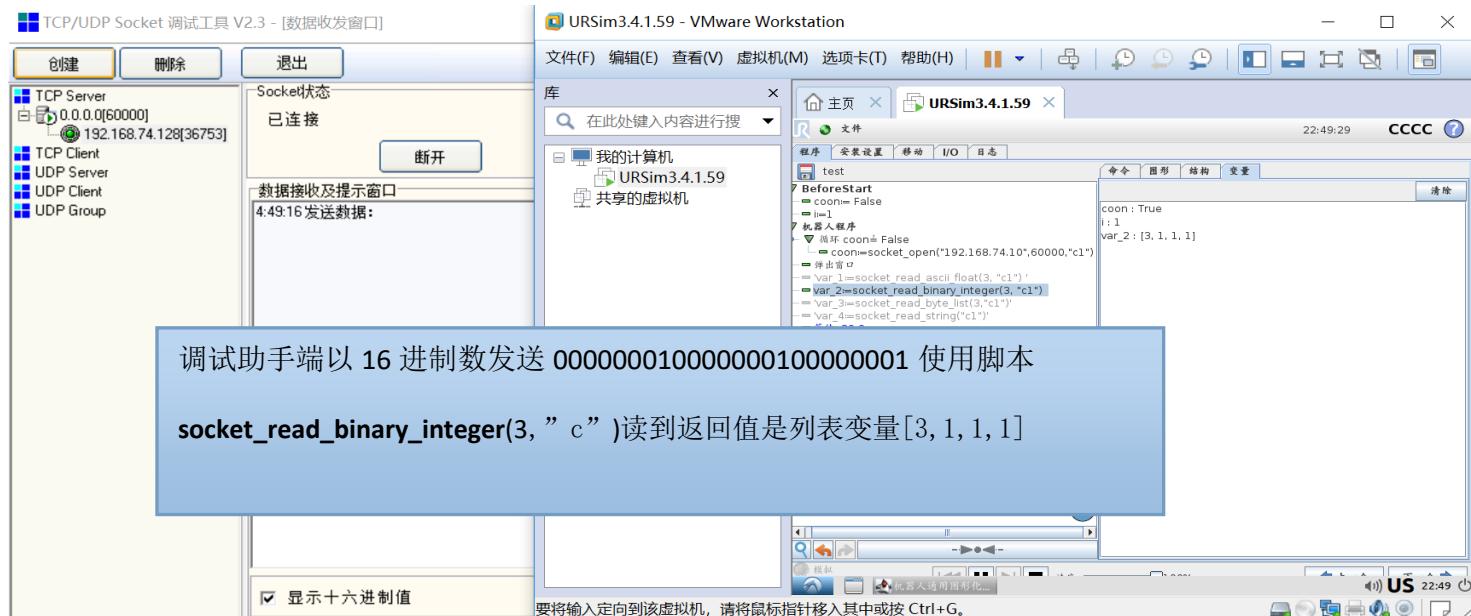
**number:** 要读取的变量个数（整数）

**socket\_name:** 端口的名称（字符串）

返回值

读取的编号列表（整数列表，长度=个数+1）

按照 8 位一个整数读取数据并存入列表变量。



## 4.0 发送脚本

### 4.1 将整数以字节长度发送到服务端

**socket\_send\_byte(value, socket\_name='socket\_0')**

将字节发送给服务器。

通过端口发送字节<value>。预期无响应。可用于发送特殊的ASCII字符；10是换行，2是文本开始，3是文本结束。

参数

**value:** 要发送的编号（字节）

**socket\_name:** 端口的名称（字符串）

### 4.2 将整数以32位长度发送到服务端

**socket\_send\_int(value, socket\_name='socket\_0')**

将整数（int32\_t）发送给服务器。

通过端口发送整数<value>。以网络字节顺序发送。预期无响应。

参数

**value:** 要发送的编号（整数）

`socket_name:` 端口的名称（字符串）

#### 4.3 发送以换行符结尾的字符串到服务端

**socket\_send\_line(str, socket\_name='socket\_0')**

将带换行符的字符串发送给服务器—适用于与UR仪表板服务器的通信。

通过端口以ASCII编码发送字符串`<str>`。预期无响应。

参数

`str:` 要发送的字符串（ASCII）

`socket_name:` 端口的名称（字符串）

#### 4.4 发送字符串到服务端

**socket\_send\_string(str, socket\_name='socket\_0')**

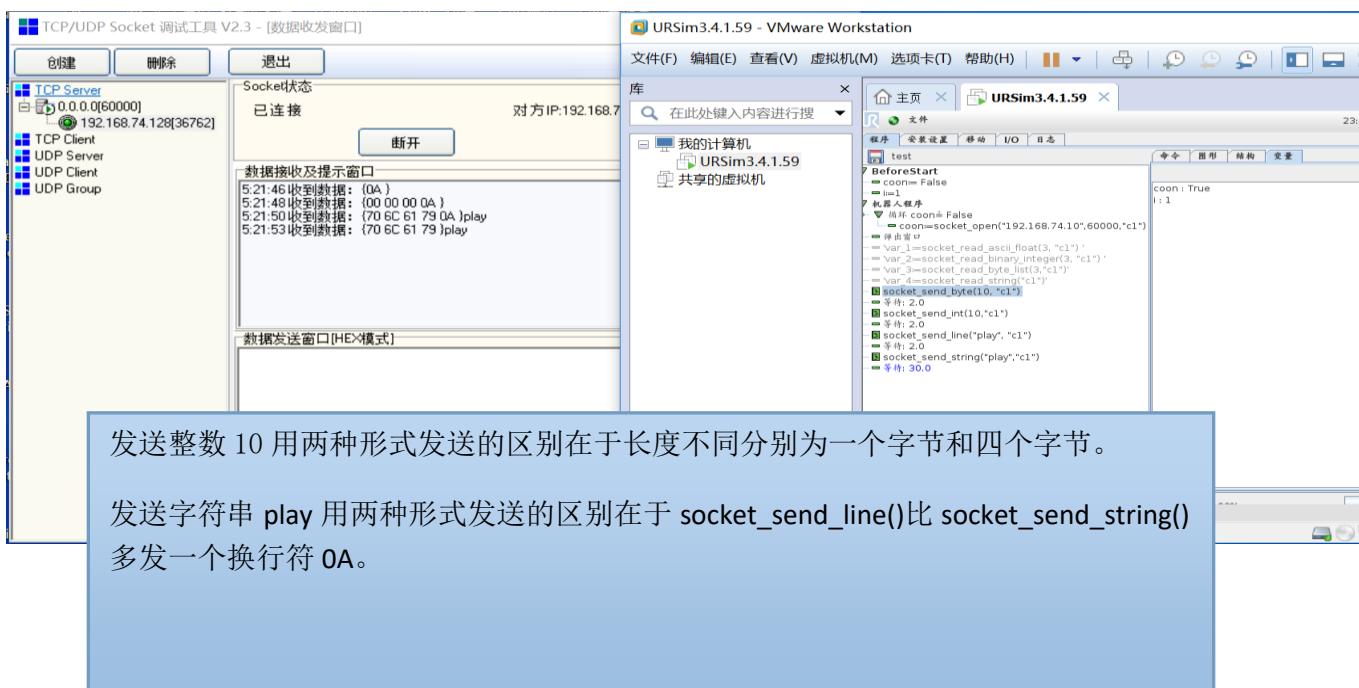
将字符串发送给服务器。

通过端口以ASCII编码发送字符串`<str>`。预期无响应。

参数

`str:` 要发送的字符串（ASCII）

`socket_name:` 端口的名称（字符串）





**UNIVERSAL ROBOTS**

Doc No. :T201828  
support.china@universal-robots.com

---