

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SALERNO
DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA INFORMATICA ED ELETTRICA
E MATEMATICA APPLICATA



Laurea Magistrale in Ingegneria Informatica
Gruppo 3: Documentazione Embedded System Design

Nome	Cognome	Matricola	Email
Alessandro	Pentangelo	0622702632	a.pentangelo18@studenti.unisa.it
Mirko	Campanella	0622702588	m.campanella1@studenti.unisa.it
Michele	Colombo	0622702472	m.colombo1@studenti.unisa.it
Alessio	Bottiglieri	0622702583	a.bottiglieri16@studenti.unisa.it

Contents

1	Introduzione work-project	4
1.1	Architettura Hardware e Comunicazione	4
1.2	Dinamica di Movimento e Controllo	5
1.3	Sicurezza e Gestione degli Ostacoli	5
1.4	Resilienza e Modalità Degradata	6
2	Sensoristica del sistema	7
2.1	Sensori Board 1	7
2.2	Sensori Board 2	7
3	Condizioni di funzionamento	8
3.1	Condizioni di funzionamento nominale	8
	Rilevamento ostacoli	8
3.2	Condizioni di funzionamento critico o degradato	9
	Meccanismo di rilevazione dei guasti	9
	Encoder non funzionanti	10
	Coerenza di movimento del rover	11
	Board 2 non riceve	11
	Board 1 non riceve	12
4	Funzionamento generale del software di ciascuna board	14
4.1	Interazione tra Task e Meccanismo di Snapshot	14
4.2	Funzionamento task di Board 2	16
4.2.1	Task: acquisizione distanza dagli ostacoli	16
	Utilizzo DMA per la lettura dei segnali	17
4.2.2	Task: lettura comandi utente	20
	Interfacciamento DualSense PS5 tramite ESP32	21
4.2.3	Task: lettura giroscopio	26
4.2.4	Task: supervisore Board 2	26
4.2.5	Task: log dei dati per il debug	30
4.3	Funzionamento task di Board 1	31
4.3.1	Task: lettura batteria e temperatura	31
4.3.2	Task: supervisore Board 1	33
4.3.3	Task: controllo motori	36
	Struttura del PI gerarchico del Rover	36
	Controllo globale della velocità	37
	Sincronizzazione tra asse anteriore e asse posteriore	37
	Controllo differenziale e gestione della rotazione	38
	Sistema di attuazione	39

Modalità di controllo dei driver	40
Struttura del pacchetto seriale	41
4.3.4 Task: log dei dati per il debug	43
4.3.5 Task: led	43
4.4 Task di trasmissione e ricezione tra le due Board	44
5 Algoritmo di schedulazione dei task	45
5.1 Calcolo del Fattore di Utilizzo	46
5.2 Criterio di Schedulabilità: Limite di Liu-Layland	46
5.3 Verifica Numerica dei task su Board 1	46
5.4 Verifica Numerica dei task su Board 2	47
5.5 Assegnazione delle priorità	48
6 Gestione della concorrenza e sincronizzazione: i Mutex	49
Perché utilizzare i Mutex	49
6.1 Snapshot come struttura condivisa	49
6.1.1 Protezione degli snapshot tramite mutex	50
6.1.2 Mutex e snapshot implementati su Board 1	53
6.2 Mutex e snapshot implementati su Board 2	54
7 Supervisore Board 1	56
7.1 Panoramica generale	56
7.2 Input	57
7.3 Output	58
7.4 Rilevazione Faults	60
7.5 Decidere di far comandare la Board2	64
7.6 Costruzione maschere degradate e critiche	66
7.7 Calcolo riferimenti	67
8 Supervisore Board 2	70
8.1 Panoramica generale	70
8.2 Input	71
8.3 Output	72
8.4 Rilevazione Faults	73
8.5 Costruzione maschere degradate e critiche	77
8.6 Decidere se attuare	78
8.7 Rilevamento ostacoli	78
8.7.1 Gestione ostacoli con sistema in stato <i>non degradato</i> .	79
8.7.2 Gestione ostacoli con sistema in stato <i>degradato</i>	83
8.8 Attuazione	83

1 Introduzione work-project

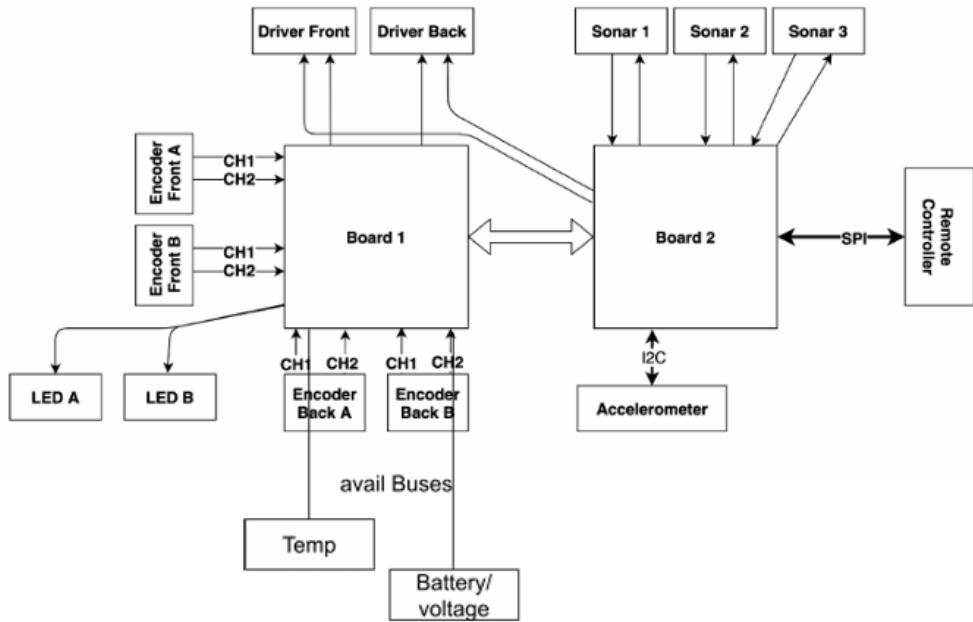


Figure 1: Architettura generale del rover distribuita su doppia board

Il presente progetto riguarda la progettazione e l'implementazione di un **sistema di controllo e supervisione distribuito** per un rover caratterizzato da un'architettura ad alta affidabilità. L'obiettivo principale è lo sviluppo di un veicolo capace di muoversi in modo coordinato, reagire prontamente agli stimoli ambientali rilevati tramite sensoristica avanzata e gestire scenari di guasto attraverso logiche di ridondanza e modalità di funzionamento degradate.

1.1 Architettura Hardware e Comunicazione

Il cuore del sistema è costituito da un'architettura a **doppia scheda** (Board 1 e Board 2), basata su microcontrollori STM32. Questa configurazione implementa il concetto di **diversità di livello 2**, dove le due board collaborano per la ricostruzione dello stato globale del sistema pur operando su partizioni di dati e algoritmi distinti.

- La Board 1 gestisce l’interfacciamento con i driver dei motori (Front e Back), gli encoder di posizione e i LED di segnalazione.
- La Board 2 è dedicata alla sensoristica ambientale, interfacciandosi con tre sensori Sonar, un accelerometro tramite protocollo I^2C e il sistema di controllo remoto, che avviene tramite l’utilizzo di un joystick che invia dati a una scheda ESP32 tramite protocollo BLE.

1.2 Dinamica di Movimento e Controllo

Il rover deve garantire una movimentazione precisa sincronizzando i quattro motori per procedere in linea retta o ruotare attorno al proprio baricentro.

- **Controllo PID:** La velocità richiesta dal controller viene gestita tramite un algoritmo PID software per definire le dinamiche di raggiungimento del target e di frenata.

1.3 Sicurezza e Gestione degli Ostacoli

Il sistema di supervisione utilizza i dati provenienti dai sensori ad ultrasuoni per garantire l’integrità del veicolo:

- **Rilevamento Preventivo:** Identificazione di ostacoli fino a 3 metri di distanza con un angolo di copertura di 45°.
- **Manovre di Emergenza:** In caso di ostacoli improvvisi a meno di 70 cm, il rover esegue una frenata d’emergenza seguita da una rotazione verso un lato libero.
- **Evitamento Dinamico:** Capacità di evitare ostacoli in movimento tra 0.7 e 1,5 metri sterzando senza interrompere la marcia.

1.4 Resilienza e Modalità Degradata

Una specifica fondamentale del progetto è la capacità di operare in presenza di malfunzionamenti. Il sistema monitora costantemente lo stato delle board, dei motori, della batteria e della temperatura interna. In caso di determinati fallimenti, il rover entra in **Modalità Degradata** o in **Emergency Stop**.

2 Sensoristica del sistema

2.1 Sensori Board 1

La Board 1 è responsabile del loop di controllo dei motori, della gestione dei led presenti sul rover e del monitoraggio della batteria e della temperatura interna del rover (Board Health). I sensori e gli attuatori gestiti direttamente da questa board includono:

- **Encoder incrementali:** Quattro encoder (Front/Back, SX/DX) per il feedback sulla velocità reale delle ruote.
- **Driver Motori:** Due driver sabertooth 2x12, uno che si occupa di controllare le ruote anteriori e un altro che si occupa del controllo delle ruote posteriori. Entrambi i driver sono configurati in modalità Serial Packetized.
- **Sensore di Tensione e Temperatura:** Sensori per il monitoraggio dello stato della batteria e della temperatura.
- **LED di stato:** Due indicatori luminosi (LED A e LED B) per il feedback visivo immediato (es. stato di emergenza).

2.2 Sensori Board 2

La Board 2 funge da interfaccia di input del Rover. Il suo compito principale è raccogliere i dati dall'ambiente esterno e dai comandi dell'operatore, elaborarli e trasmetterli alla Board 1 per l'attuazione fisica. I componenti e i sensori gestiti da questa board sono:

- **Modulo BLE (Bluetooth Low Energy):** Per la ricezione dei pacchetti dati dal controller remoto (Direzione, Velocità, Modalità).
- **IMU (Inertial Measurement Unit):** Accelerometro e giroscopio per il monitoraggio dell'assetto e della stabilità del Rover.
- **Sonar (Ultrasuoni):** Tre sensori posizionati strategicamente per la navigazione ed il superamento degli ostacoli fino a 3 metri di distanza.

3 Condizioni di funzionamento

Il rover è dotato di due schede di controllo, denominate Board 1 e Board 2, che collaborano per garantire il funzionamento del sistema. In Figura 2 è mostrata l'architettura generale del sistema.

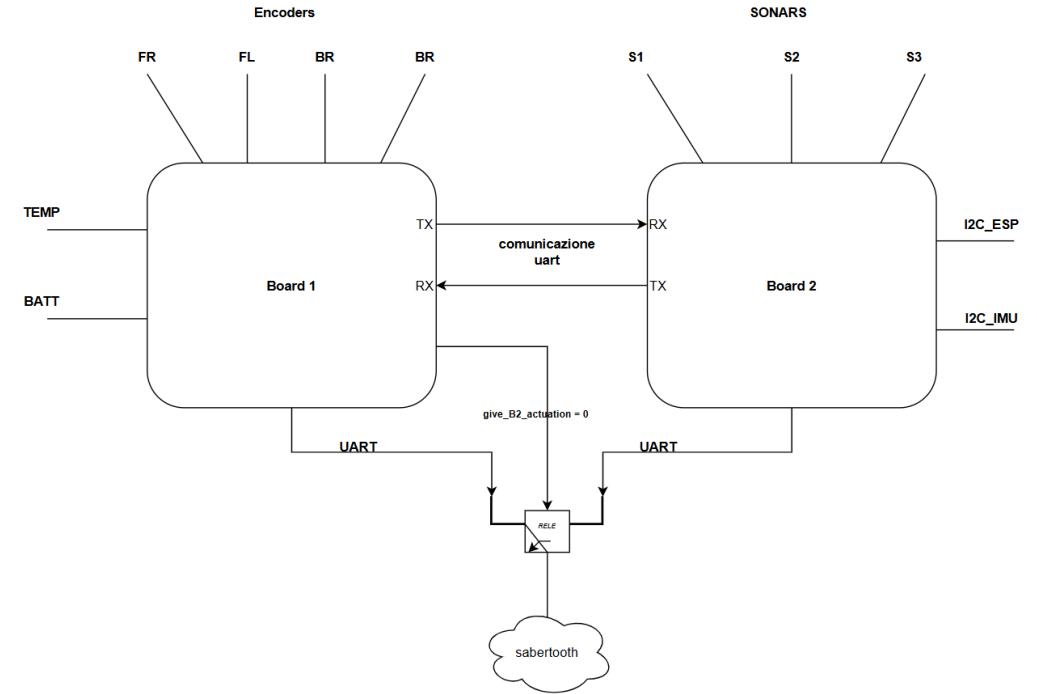


Figure 2: Architettura generale del sistema.

3.1 Condizioni di funzionamento nominale

In condizioni di funzionamento nominale la Board 1 è considerata il *Master*, occupandosi dell'attuazione dei motori, inviando tramite UART l'ingresso di controllo. La Board 2 è considerata *Slave* in quanto in condizioni nominali non comanda i motori. Questi ultimi possono raggiungere una velocità massima di $160RPM$. Il riferimento di velocità lineare o di rotazione è calcolato in base ai comandi utente inviati attraverso un joystick tramite protocollo *Bluettooth* ad un *ESP32* e ricevuti dalla Board 2 tramite protocollo *I2C*. La Board 2 quindi invia i comandi utente ricevuti alla Board 1, che si occupa di eseguirli.

Rilevamento ostacoli I riferimenti di velocità sono influenzati da condizioni di sicurezza quali la presenza di ostacoli statici o in movimento. In-

fatti, in presenza di ostacoli statici a meno di 70 cm, il supervisore di Board 2 forza un comando di *CMD_ESTOP*, mentre in presenza di ostacoli in movimento a distanza compresa tra 75 e 150 cm, il supervisore di Board 2, che si occupa di rilevare ostacoli, attiva delle procedure di deviazione o di aggiramento, come *CMD_AVOID_LEFT* o *CMD_GO_LEFT*. Essendo che in condizioni nominali Board 2 non attua, questi comandi vengono inviati dalla Board 2, tramite la comunicazione UART, alla Board 1 che si occupa di eseguirli.

3.2 Condizioni di funzionamento critico o degradato

Il ciclo di vita delle due board prevede la gestione di stati operativi *non* nominali:

- **Modalità degradata:** il sistema mantiene la funzionalità ma con velocità ridotte del 50%.
- **Modalità critica:** il sistema si ferma, interrompendo l'esecuzione dei comandi utente per motivi di sicurezza.

Meccanismo di rilevazione dei guasti Il passaggio a queste modalità avviene monitorando la frequenza di aggiornamento dei dati provenienti da sensori e periferiche. Ogni Board interroga i propri componenti e considera la lettura "corretta" solo quando la funzione software dedicata restituisce uno stato di successo. Ogni volta che viene convalidata una lettura, il sistema aggiorna un timestamp di riferimento, che rappresenta l'ultimo momento in cui i dati sono stati considerati affidabili. Invece di basarsi su un singolo ritardo isolato, il sistema calcola il periodo medio di ricezione tramite una media mobile degli ultimi 10 intervalli temporali. Questo approccio evita che piccoli ritardi casuali o singole letture perse causino inutili cambi di modalità.

Ogni Board agisce quindi in base al valore medio calcolato:

- **Soglia di allerta:** se il periodo medio di aggiornamento supera i 40 ms, il sistema passa in modalità degradata, segnalando un rallentamento eccessivo dei dati.
- **Soglia massima:** se la media degli intervalli supera i 120 ms, il guasto è considerato critico; il sistema viene bloccato per garantire la sicurezza del rover e dell'utente.

Per alcune periferiche specifiche, come gli encoder, la sola analisi temporale non è sufficiente; in questi casi viene applicata una logica di diagnostica più avanzata per verificare la validità del segnale.

Encoder non funzionanti Il rover è progettato per continuare a funzionare anche in presenza di guasti agli encoder delle ruote.

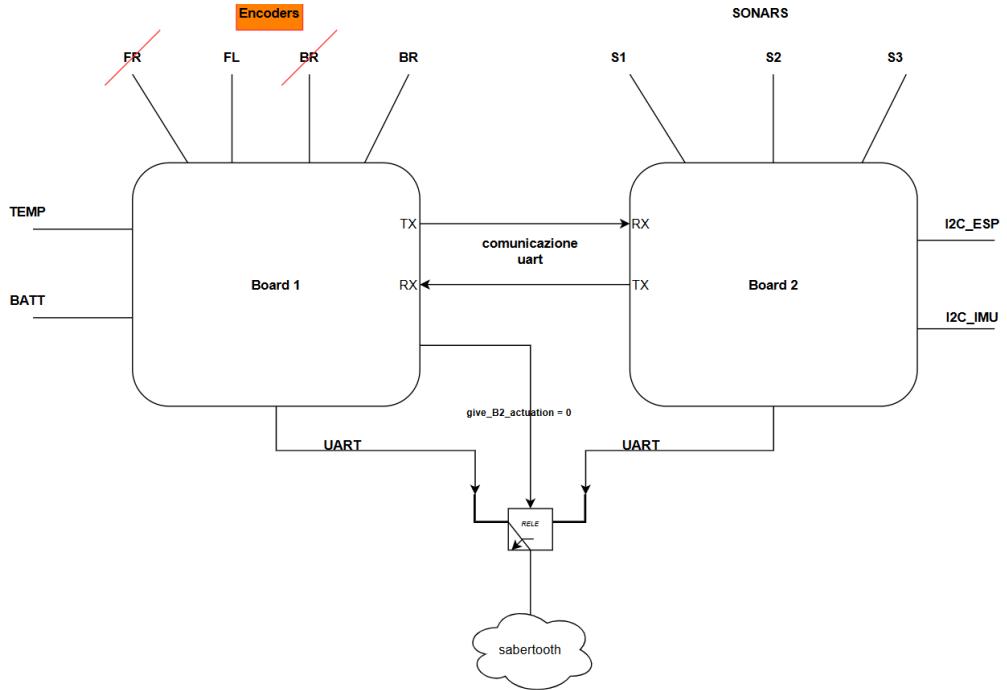


Figure 3: Logica di sostituzione in presenza di encoder non funzionanti.

Se uno o più encoder si rompono, il sistema stima la velocità mancante usando quella delle ruote sane. La logica di sostituzione è la seguente:

- *1 Fallimento*: Se si rompe l'encoder anteriore sinistro, il sistema "copia" il valore di quello posteriore sinistro.
- *2 Fallimenti*: Se si rompe un intero lato, copia i valori dall'altro lato.
- *3 Fallimenti*: Tutte le ruote assumono il valore dell'unica ruota superstite.

La rilevazione di un encoder non funzionante avviene attraverso una logica che monitora la potenza erogata al motore e la velocità rilevata dagli encoder. Se si alimenta un motore ma gli encoder non rilevano movimenti (velocità calcolata è nulla) per 20 cicli di esecuzione, si imposta la variabile `has_no_feedback(i)` associata al motore di riferimento a 1, indicando che l'encoder è considerato non funzionante e attivando la logica di sostituzione descritta sopra. In questo caso viene segnalato un guasto di tipo *Degraded* al supervisore di Board 1, che decide di limitare la potenza erogata ai motori.

In particolare si applica il 50% di potenza massima alle ruote, in modo da ridurre il rischio di slittamento o perdita di controllo dovuto alla mancanza di feedback dagli encoder.

Coerenza di movimento del rover La Board 2 monitora uno stato di coerenza tra la rotazione stimata dalla lettura della velocità dei motori (calcolata dagli encoder) e quella misurata dall'IMU. Se ci sono incoerenze, il supervisore di Board 2 imposta un flag *isMotionConsistent* a 0, indicando che il movimento del rover non è affidabile. Nel caso in cui, oltre a questa condizione di incoerenza, ci si trovi anche nella condizione di degrado di uno o più encoder e si riceva anche un segnale di incoerenza da parte dell'IMU, il supervisore di Board 1 decide di fermare il rover.

Board 2 non riceve Se la Board 2 non riceve dati dalla Board 1 per un periodo di tempo superiore a 120 ms, la Board 2 decide di inviare il comando di attuazione al rele. Tuttavia, dato che Board 1 continua a ricevere da Board 2, non cede i privilegi di attuazione, quindi Board 2 si limita ad inviare comandi di attuazione in open loop, basandosi esclusivamente sui comandi utente ricevuti e sui dati dei sensori, ma senza effettivamente attuare.

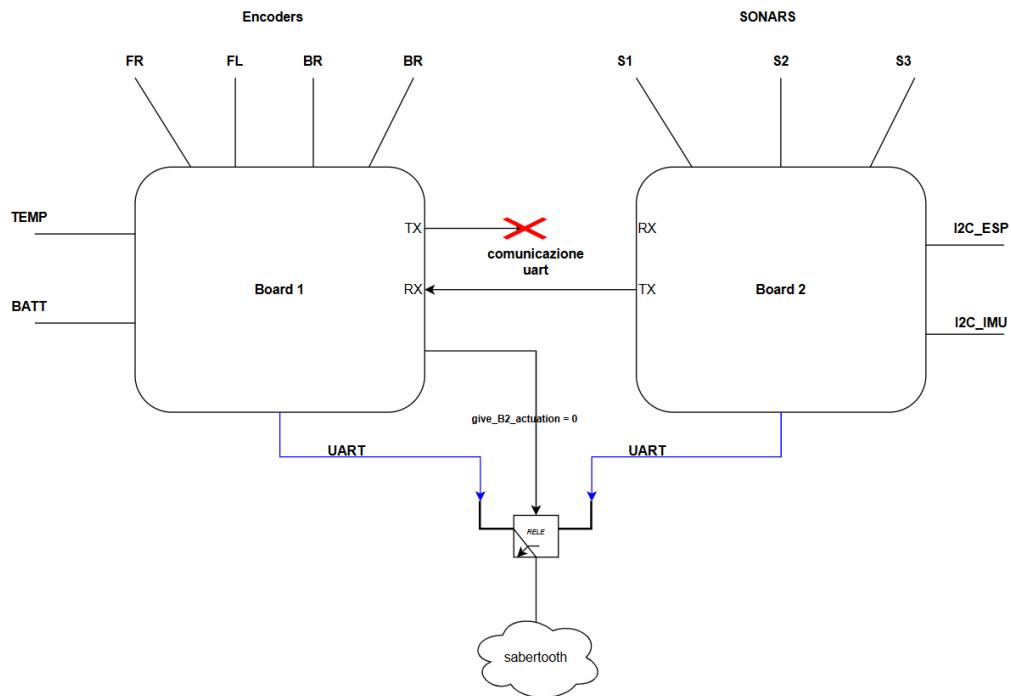


Figure 4: Board 2 non riceve dati dalla Board 1.

Un aspetto da notare è che la Board 2, come descritto nel paragrafo *Cohenza del movimento del rover*, continua a verificare che l'angolo di rotazione stimato dalla velocità delle ruote sia coerente con quello misurato dall'IMU. Questa coerenza, nel caso di mancata ricezione dalla Board 1, viene meno in quanto la stima dell'angolo di rotazione è basata sull'ultimo dato di velocità delle ruote che ovviamente cambia in quanto l'utente può ancora comandare il rover. Essendo che la rotazione del rover può essere possibile Board 2 imposterà il flag *isMotionConsistent* a 0, indicando che il movimento del rover non è affidabile.

A differenza di come descritto nel paragrafo *Encoder non funzionanti*, nel caso in cui uno o più encoder si rompano, la Board 1 deciderà di attuare uno stop di emergenza, perché avrà uno stato di degrado di uno o più encoder in aggiunta ad un segnale di incoerenza del movimento del rover segnalato da Board 2.

Board 1 non riceve Se la Board 1 non riceve dati dalla Board 2 per un periodo di tempo superiore a 120 ms, la Board 1 decide di cedere i privilegi di attuazione alla Board 2, quindi aprodo il rele e lasciando che Board 2 possa attuare i comandi di movimento.

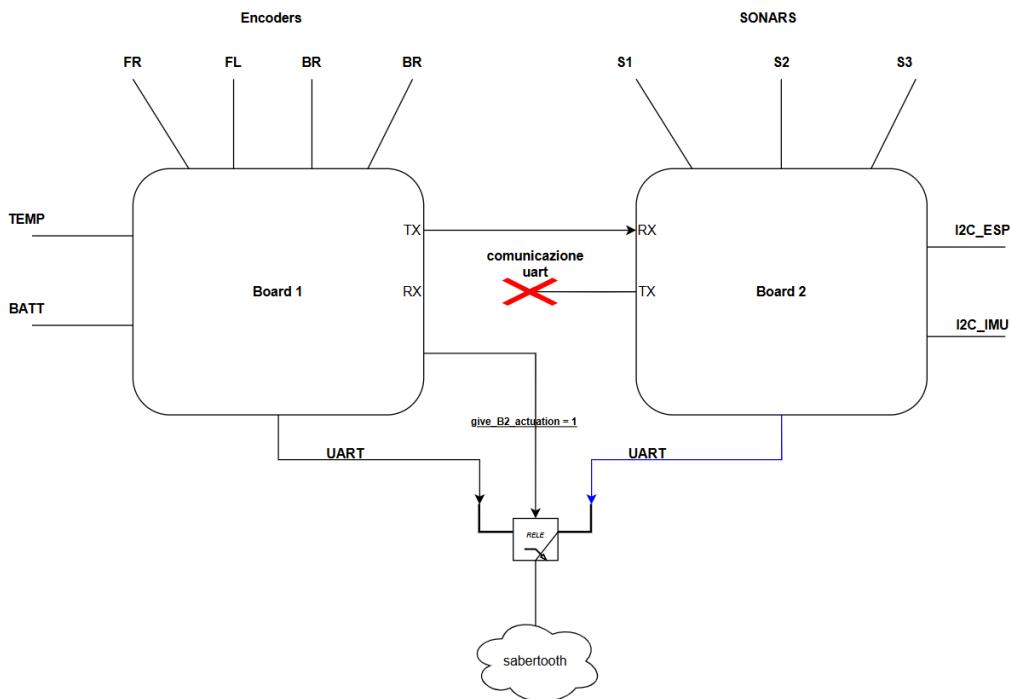


Figure 5: Board 1 non riceve dati dalla Board 2.

Il controllo di Board 2 avviene in open loop, basandosi esclusivamente sui comandi utente ricevuti e sui dati dei sensori, senza feedback diretto sulla velocità effettiva del rover. Essendo questa una modalità di funzionamento degradata, la velocità del rover viene dimezzata.

4 Funzionamento generale del software di ciascuna board

4.1 Interazione tra Task e Meccanismo di Snapshot

Ciascuna board gestisce sette task, ognuno dei quali attinge, secondo necessità, alle informazioni richieste dalla propria logica di controllo tramite gli snapshot, ovvero variabili globali condivise. Si consideri, ad esempio, la Figura 6 che illustra il funzionamento dei task *SupervisorB1* e *Transmit* che vengono eseguiti sulla Board 1. Al termine della propria esecuzione, ogni task può aggiornare tali snapshot, rendendo i nuovi dati disponibili agli altri task. Nell'esempio, il task *SupervisorB1* aggiorna lo snapshot **supervisor_snapshot**, che viene poi utilizzato dal task *Transmit* per l'invio dei dati verso la Board2. Allo stesso modo, la Board 2 tiene legge i scrive i propri snapshot, come illustrato nella Figura 7.

Ogni snapshot integra, oltre ai dati specifici, due variabili di monitoraggio temporale:

- *data_last_valid_ms*: indica l'istante temporale dell'ultimo aggiornamento dei dati ritenuto valido (ad esempio, l'ultima lettura coerente ricevuta dagli encoder).
- *task_last_run_ms*: riporta l'ultimo istante in cui il task è stato effettivamente eseguito.

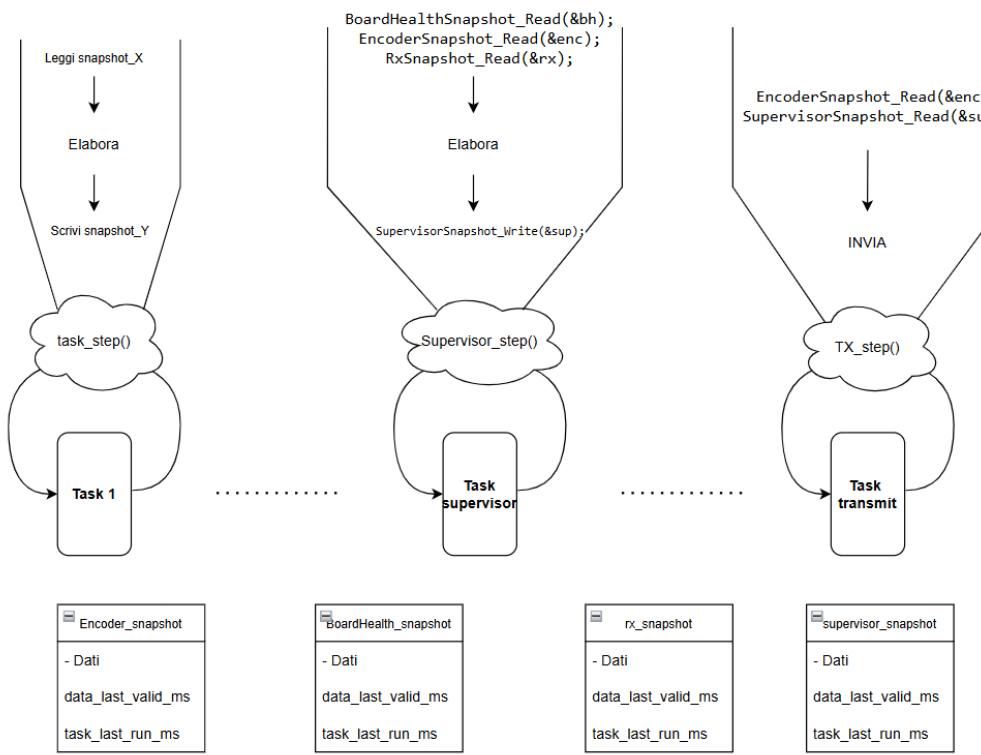


Figure 6: Funzionamento generale del software di Board 1.

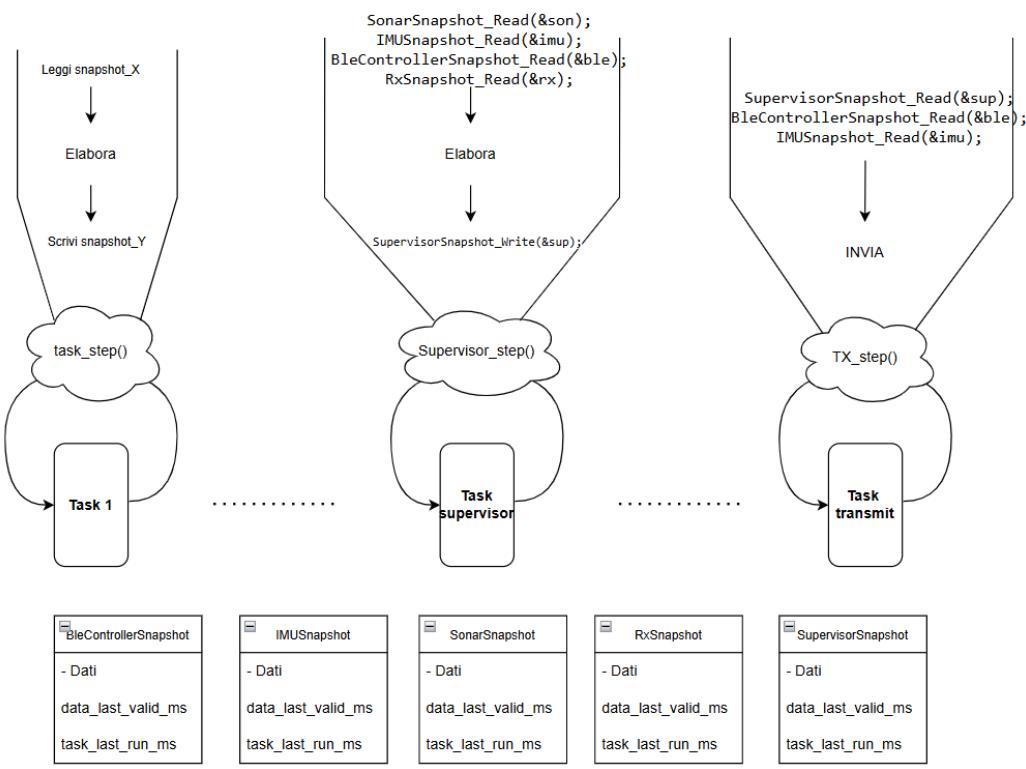


Figure 7: Funzionamento generale del software di Board 2.

4.2 Funzionamento task di Board 2

4.2.1 Task: acquisizione distanza dagli ostacoli

La Board 2 è equipaggiata con tre sensori ad ultrasuoni **HC-SR04** per il rilevamento di ostacoli. Questi sono disposti a 45° l'uno dall'altro, come mostrato in Figura 8.

Ogni sensore emette onde sonore ad alta frequenza e produce segnali di tipo onda quadra la cui durata è proporzionale all'ostacolo rilevato.

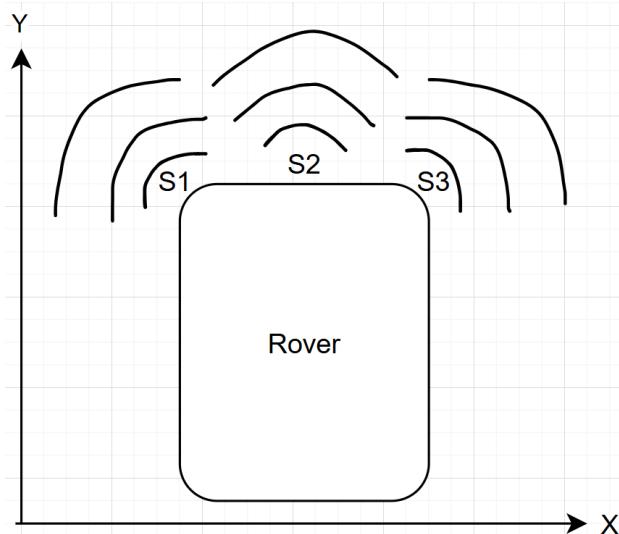


Figure 8: Disposizione dei sensori sulla Board 2.



Figure 9: Segnale generato dal sensore HC-SR04 in presenza di un ostacolo a 3 metri di distanza.

La board2, rilevando i fronti di salita e discesa, può misurare l'intervallo tra i due fronti e utilizzare questa informazione per calcolare la distanza dall'ostacolo e prendere decisioni appropriate per evitare collisioni.

Utilizzo DMA per la lettura dei segnali Per ottimizzare la lettura dei segnali dai sensori ad ultrasuoni, la Board 2 utilizza il Direct Memory Access (DMA). Il DMA consente di trasferire i dati direttamente tra la periferica (i sensori ad ultrasuoni) e la memoria, senza l'intervento della CPU. Il timer

utilizzato è il *Timer1*, con i canali 1, 2 e 3 configurati in modalità *input capture* per catturare i fronti di salita e discesa generati dai tre sensori.

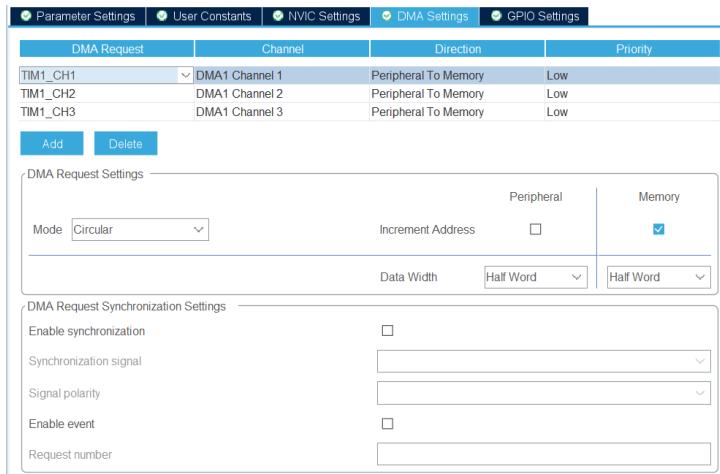


Figure 10: Configurazione del DMA per la lettura dei segnali dai sensori.

Ogni canale del DMA è configurato in modalità interrupt, permettendo, alla fine della rilevazione dei due fronti (salita e discesa), di eseguire una *Callback* che imposta dei flag a 1. Questo flag indica che i fronti sono stati rilevati e che la distanza dall'ostacolo può essere calcolata. In totale vengono eseguite solo 3 callback, attivate solo quando uno specifico canale DMA ha terminato la lettura di entrambi i fronti. La Figura 11 mostra un esempio di callback eseguita al termine della rilevazione dei fronti.

```

void HAL_TIM_IC_CaptureCallback(TIM_HandleTypeDef *htim)
{
    BaseType_t xHigherPriorityTaskWoken = pdFALSE;

    if(htim->Instance == TIM1){
        switch(htim->Channel){
            case HAL_TIM_ACTIVE_CHANNEL_1:
                if(flag.sonar1_ok == 0){
                    flag.sonar1_ok = 1;
                    sonar_count++;
                }
                break;
            case HAL_TIM_ACTIVE_CHANNEL_2:
                if(flag.sonar2_ok == 0){
                    flag.sonar2_ok = 1;
                    sonar_count++;
                }
                break;
            case HAL_TIM_ACTIVE_CHANNEL_3:
                if(flag.sonar3_ok == 0){
                    flag.sonar3_ok = 1;
                    sonar_count++;
                }
                break;
            default:
                break;
        }
    }

    if (sonar_count >= 3) {
        // Notifica il task e richiedi uno switch immediato se necessario
        xTaskNotifyFromISR(sonarTaskHandle, 0, eNoAction, &xHigherPriorityTaskWoken);
        portYIELD_FROM_ISR(xHigherPriorityTaskWoken);
    }
}

```

Figure 11: Callback eseguita al termine della rilevazione dei fronti.

Alla fine della lettura, il task aggiorna lo snapshot **SonarsSnapshot** con le distanze rilevate dai tre sensori, come mostrato in Figura 12.

```

typedef struct
{
    uint16_t dist_cm[3];

    uint32_t task_last_run_ms;      /* ultima esecuzione del task */
    uint32_t data_last_valid_ms[3]; /* ultimo istante in cui i dati sono validi */
} SonarSnapshot_t;

```

Figure 12: Struttura dati dello snapshot SonarsSnapshot.

4.2.2 Task: lettura comandi utente

La Board 2 riceve i comandi utente provenienti da un joystick che comunica con un'ESP32 tramite Bluetooth. La Board 2, attraverso un task dedicato, riceve i comandi provenienti dalla *ESP32* con il protocollo **I2Ce** li integra nello snapshot **BleControllerSnapshot**. In Figura 13 è mostrata lo step del task dedicato alla ricezione dei comandi utente, in cui viene eseguita la lettura dei dati provenienti dalla *ESP32* e l'aggiornamento dello snapshot **BleControllerSnapshot**.

```
void BleController_TaskStep(void)
{
    static BleControllerSnapshot_t snap;
    BleRawFrame_t frame;

    uint32_t now = osKernelGetTickCount();
    snap.task_last_run_ms = now;

    BleI2CStatus_t st = BleController_I2C_ReadFrame(&frame);

    if (st == BLE_I2C_COMPLETE)
    {
        snap.data_last_valid_ms = now;

        /* Normalizzazione assi joystick A */
        snap.ax_norm = NormalizeAxis(frame.ax);
        snap.ay_norm = NormalizeAxis(frame.ay);

        snap.bx_norm = NormalizeAxis(frame.bx);
        snap.by_norm = NormalizeAxis(frame.by);

        /* Pulsanti */
        snap.a_btn = frame.a_btn;
        snap.b_btn = frame.b_btn;
        snap.btn1 = frame.btn1;
        snap.btn2 = frame.btn2;
    }

    BleControllerSnapshot_Write(&snap);
}
```

Figure 13: Step del task dedicato alla ricezione dei comandi utente.

La funzione *BleController_I2C_ReadFrame* si occupa di leggere i dati provenienti dalla *ESP32* e di restituirli in una struttura dati, che viene poi utilizzata per aggiornare lo snapshot **BleControllerSnapshot**.

In Figura 14 è mostrata la struttura dati dello snapshot **BleController-**

Snapshot, in cui sono presenti i comandi utente normalizzati (*x_norm* e *y_norm*).

```
typedef struct
{
    uint32_t task_last_run_ms;      /* ultima esecuzione del task */
    uint32_t data_last_valid_ms;   /* ultimo istante in cui i dati sono validi */

    /* Stick A normalizzato */
    float ax_norm;
    float ay_norm;

    /* Stick B normalizzato */
    float bx_norm;
    float by_norm;

    /* Pulsanti */
    uint8_t a_btn;
    uint8_t b_btn;
    uint8_t btn1;
    uint8_t btn2;
} BleControllerSnapshot_t;
```

Figure 14: Struttura dati dello snapshot BleControllerSnapshot.

Interfacciamento DualSense PS5 tramite ESP32 Per la generazione dei comandi remoti è stato utilizzato un controller **Sony DualSense (PS5)**, interfacciato a una scheda **ESP32** che funge da bridge tra il protocollo Bluetooth e il bus I2C del rover. L'implementazione sul lato ESP32 è stata realizzata in ambiente Arduino IDE sfruttando la libreria **Bluepad32**. I dati del joystick sono stati rappresentati tramite la struct presente nell'immagine 16.



Figure 15: Tasti presenti sul joystick utilizzato.

```
// 1. DEFINIZIONE STRUTTURA (Identica alla tua originale)
// L'attributo packed assicura che non ci siano spazi vuoti tra i dati (totale 12 byte)
struct __attribute__((packed)) controller_t {
    uint16_t ax;      // Joystick Sinistro X
    uint16_t ay;      // Joystick Sinistro Y
    uint8_t a_btn;   // Pressione L3
    uint16_t bx;      // Joystick Destro X
    uint16_t by;      // Joystick Destro Y
    uint8_t b_btn;   // Pressione R3
    uint8_t btn1;    // Tasto Croce
    uint8_t btn2;    // Tasto Cerchio
};

// Valori di riposo (Standby)
controller_t controller_standby = {255, 255, 0, 255, 255, 0, 0, 0};
controller_t controller_data;
```

Figure 16: Rappresentazione tasti del joystick.

Una volta rappresentati i dati e individuato i valori di standy, il flusso di elaborazione sull'ESP32 segue i seguenti passaggi:

- 1. Pairing e Connessione:** All'avvio, l'ESP32 scansiona i dispositivi Bluetooth. Una volta messo il DualSense in modalità pairing, la libreria stabilisce una connessione sicura.
- 2. Parsing dei dati:** Tramite le callback della libreria (`onConnectedGamepad`), vengono eseguiti alcuni controlli per garantire che si possa connettere

solo il joystick autorizzato alla scheda.

```
// 2. CALLBACK: COSA SUCCIDE QUANDO IL JOYSTICK SI CONNETTE
void onConnectedGamepad(GamepadPtr gp) {
    const uint8_t* addr = gp->getProperties().btaddr;

    // Controllo ID Sony e ID DualSense
    bool isPS5 = (gp->getProperties().vendor_id == 0x054c &&
                  (gp->getProperties().product_id == 0x0ce6 || gp->getProperties().product_id == 0xdf2));

    if (isPS5) {
        Serial.println("Rilevato: Controller PS5 (DualSense) ORIGINALE.");
    } else {
        Serial.printf("Rilevato controller non PS5 (VID: %04x, PID: %04x). Rifiuto...\n",
                      gp->getProperties().vendor_id, gp->getProperties().product_id);
        gp->disconnect();
        return;
    }
    Serial.printf("Tentativo di connessione da: %02X:%02X:%02X:%02X:%02X:%02X\n",
                  addr[0], addr[1], addr[2], addr[3], addr[4], addr[5]);

    // Confronto del MAC
    if (memcmp(addr, authorizedMac, 6) == 0 && myGamepads[0] == nullptr) {
        Serial.println("DualSense AUTORIZZATO!");
        gp->setColorLED(255, 0, 0); // Rosso per segnalare che la connessione è avvenuta

        // Lo mettiamo sempre nella posizione 0 per semplicità
        myGamepads[0] = gp;
    } else {
        Serial.println("ERRORE: Controller NON autorizzato. Rifiuto connessione...");
        gp->disconnect(); // Segnala allo stack di chiudere
    }
}
```

Figure 17: Implementazione della funzione di callback per l'inizializzazione del controller DualSense all'atto della connessione Bluetooth.

3. **Normalizzazione:** Viene continuamente monitorato lo stato del BLue-tooth e, se il joystick è connesso, i valori provenienti da esso vengono mappati in un range normalizzato a seconda delle necessità del super-visore. Una volta mappati, tali valori vengono utilizzati per aggiornare i dati presenti in controller_data.

```

void loop() {
    // Aggiorna lo stato del Bluetooth (obbligatorio)
    BP32.update();

    // Usiamo solo lo slot 0 che abbiamo popolato SOLO se il MAC era corretto
    GamepadPtr gp = myGamepads[0];
    if (gp && gp->isConnected()) {
        const uint8_t* addr = gp->getProperties().btaddr;

        controller_data.ax = map(gp->axisX(), -511, 511, 511, 0);
        controller_data.ay = map(gp->axisY(), -511, 511, 511, 0);
        controller_data.bx = map(gp->axisRX(), -511, 511, 511, 0);
        controller_data.by = map(gp->axisRY(), -511, 511, 511, 0);

        uint16_t buttons = gp->buttons();
        controller_data.a_btn = (buttons & 0x0100) ? 1 : 0;
        controller_data.b_btn = (buttons & 0x0200) ? 1 : 0;
        controller_data.btn1 = (buttons & 0x0001) ? 1 : 0;
        controller_data.btn2 = (buttons & 0x0002) ? 1 : 0;
    }
    // Piccolo delay per non saturare la CPU
    delay(1);
}

```

Figure 18: Normalizzazione dei dati inviati alla ESP32 tramite joystick

4. **Trasmissione I2C:** L'ESP32 è configurata come **I2C Slave**. Quando la Board 2 interroga l'ESP32 (tramite la funzione `BleController_I2C_ReadFrame` citata precedentemente), l'ESP32 trasmette un pacchetto dati strutturato contenente lo stato dei pulsanti e la posizione degli analogici.

```
// 4. RISPOSTA I2C: QUANDO IL MASTER CHIEDE DATI
void onRequest() {
    // Invia i 12 byte della struttura tramite il bus I2C
    Wire.write((byte *)&controller_data, sizeof(controller_t));
}
```

Figure 19: Trasmissione dei dati del joystick della ESP32 al Master tramite callback

5. **Disconnessione:** Nel momento in cui viene rilevata la disconnessione del joystick dalla scheda, vengono impostati, tramite callback, i dati di default, che indicano al rover di rimanere fermo (velocità lineare e angolare impostate a zero). Così facendo, se il joystick dovesse disconnettersi per qualche motivo il rover rimane fermo e non vengono svolte azioni indesiderate che possono portarlo a situazioni pericolose.

```
// 3. CALLBACK: COSA SUCCIDE QUANDO IL JOYSTICK SI SCOLLEGA
void onDisconnectedGamepad(GamepadPtr gp) {
    if (myGamepads[0] == gp) {
        myGamepads[0] = nullptr;
        controller_data = controller_standby;
        Serial.println("DualSense autorizzato disconnesso.");
    }
}
```

Figure 20: Normalizzazione dei dati inviati alla ESP32 tramite joystick

Questa architettura permette di delegare il carico computazionale della gestione Bluetooth alla ESP32, garantendo che la Board 2 (STM32) rimanga focalizzata esclusivamente sui task real-time di supervisione e sicurezza.

4.2.3 Task: lettura giroscopio

La Board 2 è equipaggiata con un sensore IMU **MPU-6050**, che integra un accelerometro e un giroscopio a 3 assi. Poiché il sensore non fornisce direttamente l'orientamento assoluto, l'angolo di yaw (la rotazione del rover attorno al suo asse verticale) viene calcolato nel firmware integrando nel tempo i dati della velocità angolare provenienti dal giroscopio. All'accensione, il sistema esegue una calibrazione per impostare lo zero relativo alla direzione di avvio. La comunicazione con l'IMU avviene tramite protocollo I2C, e i dati elaborati aggiornano ciclicamente lo snapshot IMUSnapshot (Figura 21).

```
typedef struct
{
    uint32_t task_last_run_ms;      /* ultima esecuzione del task */
    uint32_t data_last_valid_ms;   /* ultimo istante in cui i dati sono validi */

    /* Accelerometer (g) */
    float ax_g;
    float ay_g;
    float az_g;

    /* Gyroscope (deg/s) */
    float gx_dps;
    float gy_dps;
    float gz_dps;

    /* Temperature (°C) */
    float temperature_degC;

    float yaw;

} IMUSnapshot_t;
```

Figure 21: Struttura dati dello snapshot IMUSnapshot.

4.2.4 Task: supervisore Board 2

Il cuore logico della Board 2 è rappresentato dal task del supervisore, un processo che implementa una macchina a stati complessa generata tramite Simulink Stateflow. Il task opera come un arbitro di sicurezza tra i comandi utente e l'ambiente circostante, garantendo che il rover si muova nella direzione voluta dall'utente a meno di possibili ostacoli statici o in movimento.

In Figura 22 è mostrato lo step del task del supervisore, in cui vengono evidenziati gli input e gli output.

```

void Supervisor_TaskStep(void)
{
    static SonarSnapshot_t son;
    static IMUSnapshot_t imu;
    static BleControllerSnapshot_t ble;
    static RxSnapshot_t rx;
    static SupervisorSnapshot_t sup;
    static uint8_t last_sup_counter = 0;
    static uint32_t last_sup_update_ms = 0;

    SonarSnapshot_Read(&son);
    IMUSnapshot_Read(&imu);
    BleControllerSnapshot_Read(&ble);
    RxSnapshot_Read(&rx);

    uint32_t now = osKernelGetTickCount();

    CommPayloadB1_t payload = rx.payload;

    if (payload.alive_counter != last_sup_counter) {
        last_sup_counter = payload.alive_counter;
        last_sup_update_ms = now;
    }

    SupervisorB2_U.Board1_Data= rx;
    SupervisorB2_U.BLE = ble;
    SupervisorB2_U.IMU = imu;
    SupervisorB2_U.Sonars = son;
    SupervisorB2_U.last_valid_b1_ms = last_sup_update_ms;
    SupervisorB2_U.now_ms = now;

    SupervisorB2_step();

    sup.critical_mask = SupervisorB2_Y.critical_mask;
    sup.degraded_mask = SupervisorB2_Y.degraded_mask;
    sup.command = SupervisorB2_Y.B2Decision;
    sup.isMotionConsistent = SupervisorB2_Y.isMotionConsistent;

    sup.alive_counter++;
    sup.task_last_run_ms = now;
}

```

Figure 22: Step del task del supervisore della Board 2.

Ad ogni ciclo, il task acquisisce i dati dai sensori locali (**Sonar**, **IMU**, **Comandi utente**) e le informazioni provenienti dalla Board 1 tramite lo snapshot **RxSnapshot**. Il sistema valuta l'integrità dei dati e la persistenza della comunicazione con la Board 1. In base alla latenza dei messaggi e alla coerenza dei sensori, il supervisore può far transitare il rover in stati di operatività *Degraded* o *Critical*. Utilizzando i dati dei tre sonar frontali, il supervisore implementa algoritmi di protezione, infatti, se viene rilevato un ostacolo a distanza critica (< 70 cm), il sistema forza un co-

mando di *CMD_ESTOP*. In caso di ostacoli in movimento (range 75 – 150 cm), il supervisore attiva delle procedure di deviazione (*CMD_GO_LEFT*, *CMD_GO_RIGHT*) o di aggiramento (*CMD_AVOID*), calcolando i nuovi target di angolo yaw necessari per direzionare il rover verso l'assenza di ostacoli.

Nel paragrafo ”Coerenza di movimento del rover” si è parlato della capacità della Board 2 di monitorare la coerenza del movimento del rover. In effetti, il supervisore esegue un test di coerenza tra la rotazione stimata dalla lettura della velocità dei motori e quella misurata dall’IMU. Questa logica permette di rilevare anomalie meccaniche (come lo slittamento di una ruota o il bloccaggio di un motore) o anomalie dei sensori IMU ed encoder. Se ci sono incoerenze, il supervisore di Board 2 imposta un flag *isMotionConsistent* a 0.

Infine, in condizioni nominali, la Board 2 non invia comandi di attuazione ai motori, lasciando che sia la Board 1 ad attuare. Tuttavia, il supervisore consente alla Board 2 di attuare se si verifica una di queste condizioni:

- Viene rilevato un timeout critico nella ricezione dei dati dalla Board 1 (> 120 ms).
- Il supervisore della Board 1 funziona in maniera discontinua.
- Board 1 invia a Board 2 l’autorizzazione ad attuare.

E’ da notare che l’attuazione passa attraverso il rele comandato da Board 1, quindi dovrà essere sempre Board 1 ad aprirlo per consentire al segnale UART di Board 2 di arrivare ai driver dei motori.

In Figura 23 è mostrata la *actuation_step* di Board 2 in funzione della variabile *authorized_to_send_command* in uscita dal supervisore.

```

bool authorized_to_send_command = SupervisorB2_Y.authorized_to_send_command;
if(authorized_to_send_command){

    static bool initialized = false;
    if(!initialized){
        Actuation_Init();
        initialized = true;
    }
    else{
        float v_ref = SupervisorB2_Y.v_ref_actuation;
        float omega_ref = SupervisorB2_Y.omega_ref_actuation;

        Actuation_Step(v_ref, omega_ref);

        bool emergency_stop_requested = SupervisorB2_Y.actuate_emergency_stop;
        if(emergency_stop_requested){
            HAL_GPIO_WritePin(ESTOP_GPIO_Port, ESTOP_Pin, GPIO_PIN_RESET);
        }
        else{
            HAL_GPIO_WritePin(ESTOP_GPIO_Port, ESTOP_Pin, GPIO_PIN_SET);
        }
    }
}

SupervisorSnapshot_Write(&sup);
}

```

Figure 23: Step di attuazione di Board 2 in funzione della variabile authorized_to_send_command.

Data l'assenza degli encoder, l'attuazione di Board 2 dovrà essere in open loop, basandosi esclusivamente sui comandi utente ricevuti e sui dati dei sensori, senza feedback diretto sulla velocità effettiva del rover. La funzione di attuazione trasforma i riferimenti di velocità del supervisore in segnali di potenza per i motori. Il sistema opera in anello aperto (open-loop), convertendo i giri al minuto (RPM) desiderati in tensione elettrica. Infine, i comandi vengono inviati al driver di potenza Sabertooth tramite una scalatura lineare del voltaggio in uscita, con un range di $[-12V; +12V]$ corrispondente a $[-MAX_RPM; +MAX_RPM]$.

Lo snapshot del supervisore di Board 2 è mostrato in Figura 24:

```

/* ===== Snapshot Supervisore Board 2 ===== */
typedef struct
{
    /* Timestamp decisione */
    uint32_t task_last_run_ms;

    /* Fault di board 2 presenti che comportano uno stato degradato*/
    uint32_t degraded_mask;

    /* Fault di board 2 presenti che comportano uno stato di emergenza*/
    uint32_t critical_mask;

    /* Comando semantico deciso da board 2 */
    SupervisorCommand_t command;

    /* Coerenza dei dati ricevuti da imu, utile a rilevare motor fault */
    bool isMotionConsistent;

    /* Heartbeat / alive counter */
    uint32_t alive_counter;
} SupervisorSnapshot_t;

```

Figure 24: Snapshot del supervisore di Board 2

4.2.5 Task: log dei dati per il debug

La Board 2 integra un task dedicato alla stampa dei dati per scopi di debug. Questo task, eseguito a cadenza regolare, acquisisce gli snapshot:

- **RxSnapshot**
- **BleControllerSnapshot**
- **SonarsSnapshot**
- **IMUSnapshot**

e stampa i dati più rilevanti su console. Questa funzionalità è fondamentale per monitorare lo stato del sistema durante le fasi di sviluppo e test, permettendo di identificare rapidamente eventuali anomalie o comportamenti imprevisti. Lo step del task è mostrato in Figura 25, in cui vengono evidenziati i dati acquisiti e stampati su console.

```

void Log_TaskStep(void)
{
    static char log_buf[LOG_BUF_LEN];

    BleControllerSnapshot_t ble;
    IMUSnapshot_t imu;
    SonarSnapshot_t sonar;
    RxSnapshot_t rx;

    BleControllerSnapshot_Read(&ble);
    IMUSnapshot_Read(&imu);
    SonarSnapshot_Read(&sonar);
    RxSnapshot_Read(&rx);

    Log_FormatSnapshot(log_buf, LOG_BUF_LEN,
                       &ble, &imu, &sonar, &rx);

    printf("%s", log_buf);
}

```

Figure 25: Step del task dedicato alla stampa dei dati per scopi di debug.

4.3 Funzionamento task di Board 1

4.3.1 Task: lettura batteria e temperatura

La Board 1 è equipaggiata con sensori per il monitoraggio della temperatura e della batteria. Un task dedicato esegue ciclicamente la lettura di questi sensori, aggiornando lo snapshot **BoardHealthSnapshot** con i valori rilevati.

In Figura 26 è mostrato lo step del task dedicato alla lettura della batteria e temperatura, in cui vengono evidenziati i dati acquisiti e aggiornati nello snapshot **BoardHealthSnapshot**.

```

void BoardHealth_TaskStep(void)
{
    static BoardHealthSnapshot_t snap;
    float temp_degC;
    float batt_pct;

    BoardHealthStatus_t temp_st;
    BoardHealthStatus_t batt_st;

    temp_st = BoardHealth_ReadTemperature(&temp_degC);
    batt_st = BoardHealth_ReadBattery(&batt_pct);

    uint32_t now = osKernelGetTickCount();
    snap.task_last_run_ms = now;

    if (temp_st == BOARD_HEALTH_OK)
    {
        snap.temperature_degC = temp_degC;
        snap.temp_last_valid_ms = now;
    }

    if (batt_st == BOARD_HEALTH_OK)
    {
        snap.battery_pct = batt_pct;
        snap.batt_last_valid_ms = now;
    }

    BoardHealthSnapshot_Write(&snap);
}

```

Figure 26: Step del task dedicato alla lettura della batteria e temperatura.

Per garantire l'affidabilità a lungo termine, il sistema integra un modulo di diagnostica basato su convertitori Analogico-Digitali (ADC) che monitorano costantemente i parametri vitali della scheda. Questo modulo si occupa di due aspetti critici:

- **Gestione della Batteria:** Il sistema legge la tensione della batteria attraverso un partitore resistivo. Poiché la scarica di una batteria non è lineare, il software utilizza una *Look-Up Table* (LUT) e

un’interpolazione lineare per convertire i Volt in una percentuale di carica residua (0-100%). Ciò fornisce all’utente un’indicazione realistica dell’autonomia residua.

- **Monitoraggio Termico:** Utilizzando il sensore di temperatura interno al microcontrollore STM32G4, il sistema calcola la temperatura operativa della logica di controllo. Il calcolo sfrutta i dati di calibrazione salvati in fabbrica dal produttore per garantire la massima precisione.

Per evitare letture errate dovute a disturbi elettrici o picchi temporanei, i dati non vengono usati così come sono, ma vengono processati attraverso una media mobile. Questo filtro ”ammorbidisce” le letture su una finestra di 10 campioni, garantendo che i valori visualizzati siano stabili e puliti. Infine, il modulo verifica che i valori rientrino in range di sicurezza (es. 7V - 15V per la batteria), segnalando errori di sistema qualora i parametri diventino critici

4.3.2 Task: supervisore Board 1

Il supervisore della Board 1 è implementato tramite una macchina a stati sviluppata in Simulink Stateflow. Questo task ha il compito di supervisionare l’integrità dell’hardware e di assegnare i riferimenti di velocità lineare e di rotazione.

In Figura 27 è illustrato lo step del task del supervisore della Board 1, con il dettaglio delle interfacce di input e output.

```

void Supervisor_TaskStep(void)
{
    static BoardHealthSnapshot_t bh;
    static EncoderSnapshot_t enc;
    static RxSnapshot_t rx;
    static SupervisorSnapshot_t sup;
    static uint8_t last_sup_counter;
    static uint32_t last_sup_update_ms;

    BoardHealthSnapshot_Read(&bh);
    EncoderSnapshot_Read(&enc);
    RxSnapshot_Read(&rx);

    uint32_t now = osKernelGetTickCount();

    CommPayloadB2_t payload = rx.payload;

    if (payload.alive_counter != last_sup_counter) {
        last_sup_counter = payload.alive_counter;
        last_sup_update_ms = now;
    }

    SupervisorB1_U.Board2_Data = rx;
    SupervisorB1_U.Board_Health = bh;
    SupervisorB1_U.Encoder = enc;
    SupervisorB1_U.last_valid_b2_ms = last_sup_update_ms;
    SupervisorB1_U.now_ms = now;

    SupervisorB1_step();

    sup.critical_mask = SupervisorB1_Y.critical_mask;
    sup.degraded_mask = SupervisorB1_Y.degraded_mask;
    sup.speed_ref_rpm = SupervisorB1_Y.v_ref;
    sup.steering_cmd = SupervisorB1_Y.omega_ref;

    sup.current_action = SupervisorB1_Y.current_action;
    sup.isBoardActuating = !SupervisorB1_Y.give_b2_actuation;
}

```

Figure 27: Step del task del supervisore della Board 1.

Il task elabora in tempo reale i dati provenienti dalla **Board Health** (stato di batteria e temperatura), i feedback degli **Encoder** motori e i pacchetti dati ricevuti dalla Board 2.

La logica di controllo è strutturata su tre pilastri fondamentali:

- **Diagnostica e Fault Masking:** il sistema valuta l'integrità dei dati e la persistenza della comunicazione con la Board 2. In base alla latenza

dei messaggi e alla coerenza dei sensori, può far transitare il rover in stati di operatività *Degraded* o *Critical*. Questi stati permettono al supervisore di inibire manore o di limitare la potenza alle ruote in caso di anomalie, garantendo maggiore protezione.

- **Gestione delle Manovre Complesse:** A differenza della Board 2, focalizzata sull’evitamento ostacoli, la Board 1 gestisce comandi di alto livello come la *Rotazione a 180 gradi* assistita e la procedura di *Emergency Stop*, monitorando l’arresto effettivo delle ruote tramite i sensori di velocità.
- **Arbitraggio dell’Attuazione:** Il supervisore valuta costantemente l’affidabilità della comunicazione inter-board. Qualora rilevi un’instabilità nella comunicazione con l’altra scheda, è in grado di cedere i privilegi di attuazione alla Board 2, realizzando una strategia di ridondanza funzionale che aumenta la resilienza del rover. I motivi per cui la Board 1 può decidere di cedere il controllo alla Board 2 quando la comunicazione con quest’ultima si interrompe o si degrada derivano dal fatto che Board 2 ha a disposizione i sonar e soprattutto il comando utente, fondamentali per decider dove andare e se deviare il percorso o addirittura fermarsi.

Lo snapshot del supervisore di Board 1 è mostrato in Figura 28.

```
/* ===== Snapshot Supervisore Board 1 ===== */
typedef struct
{
    /* Timestamp decisione */
    uint32_t task_last_run_ms;

    /* Fault di board 1 presenti che comportano uno stato degradato*/
    uint32_t degraded_mask;

    /* Fault di board 1 presenti che comportano uno stato di emergenza*/
    uint32_t critical_mask;

    /* Comandi AUTORIZZATI */
    float speed_ref_rpm;      /* velocità longitudinale */
    float steering_cmd;       /* comando sterzata */

    SupervisorCommand_t current_action;
    bool isBoardActuating;

    /* Heartbeat / alive counter */
    uint8_t alive_counter;
} SupervisorSnapshot_t;
```

Figure 28: Step del task del supervisore della Board 1.

4.3.3 Task: controllo motori

Il task di controllo presente nella Board 1 è responsabile dell'attuazione dei comandi di movimento del rover, basandosi sui riferimenti di velocità lineare e angolare forniti dal supervisore. Il task quindi:

- legge i riferimenti di velocità lineare (v_ref) e angolare (ω_ref) calcolati dal supervisore.
- legge le velocità delle ruote attraverso gli encode.
- applica un controllo PID per regolare la potenza erogata ai motori, al fine di raggiungere i riferimenti di velocità desiderati.

Alla lettura degli encoder per stimare la velocità delle ruote è accompagnata una logica che permette il rilevamento di un'anomalia derivante dal fatto che si sta alimentando il motore ma gli encoder non rilvano movimenti, quindi la velocità calcolata è nulla. In particolare, se si rileva quest'anomalia per 20 cicli di esecuzione, si imposta la variabile $has_no_feedback(i)$ associata al motore di riferimento a 1.

Se uno o più encoder si rompono, il rover non deve smettere di funzionare, ma deve "stimare" la velocità mancante usando quella delle ruote sane. Il codice applica una sostituzione simmetrica:

- *1 Fallimento*: Se si rompe l'encoder anteriore sinistro, il sistema "copia" il valore di quello posteriore sinistro.
- *2 Fallimenti*: Se si rompe un intero lato, copia i valori dall'altro lato.
- *3 Fallimenti*: Tutte le ruote assumono il valore dell'unica ruota superstite.

Struttura del PI gerarchico del Rover Il controllo del rover si basa su un PI gerarchico creato a partire da quattro controllori PI distinti associati a ogni ruota del rover. Tra i controllori creati viene scelto, come base della legge di controllo, il PI associato al motore della ruota destra posteriore, questo perchè dalle analisi effettuate si evince essere la ruota con la dinamica più lenta tra le quattro. Una volta scelto il controllore di base, dunque, si procede ad implementare la legge di controllo gerarchica, che consente di controllare contemporaneamente tutti e quattro i motori del rover garantendo che questi raggiungano insieme la velocità desiderata, dettata dall'utente tramite il joystick.

La legge di controllo è organizzata secondo una struttura a quattro livelli principali, ciascuno basato su un regolatore PI dedicato:

1. controllo globale della velocità del rover;
2. sincronizzazione tra asse anteriore e asse posteriore;
3. controllo differenziale dell'asse posteriore;
4. controllo differenziale dell'asse anteriore.

Questa organizzazione consente di separare chiaramente:

- il controllo della velocità longitudinale;
- la sincronizzazione tra gli assi;
- la gestione della rotazione del rover.

Controllo globale della velocità Il livello più alto della gerarchia è rappresentato dal PI globale, che ha il compito di regolare la velocità media complessiva del rover. La velocità globale viene calcolata come media delle velocità delle quattro ruote.

Il regolatore PI globale calcola l'errore di velocità come differenza tra il riferimento richiesto dall'utente e la velocità globale misurata, e utilizza tale errore per generare un comando di base comune a tutti i motori:

$$u_{base} = PI(\omega_{ref} - \omega_{global})$$

Il PI globale è rappresentato dal PI che è stato scelto come base del controllo gerarchico, identificato dal controllore progettato in precedenza ed associato alla ruota destra posteriore.

Sincronizzazione tra asse anteriore e asse posteriore Una volta generata l'uscita da parte del PI globale essa non viene direttamente applicata a tutti i motori, questo perché i motori, essendo diversi, presentano una risposta al gradino diversa, hanno tempi di salita e assestamento differenti nonché velocità massime raggiungibili differenti. Se usassimo direttamente l'uscita del PI globale su tutti i motori essi non sarebbero sincronizzati. Per questo motivo si utilizza un secondo livello di controllo, dedicato alla sincronizzazione tra asse anteriore e asse posteriore.

Tale livello consiste nell'utilizzare un regolatore PI dedicato che agisce sull'errore definito come differenza tra la velocità media dell'asse anteriore e quella dell'asse posteriore:

$$e_{asse} = \omega_{anteriore} - \omega_{posteriore}$$

Il termine di correzione generato dal PI punta a portare a zero l'errore così rappresentato. Tale termine viene:

- sommato al comando dell'asse posteriore, in modo da aumentare la velocità delle ruote posteriori quando l'asse anteriore risulta più veloce (errore positivo) e ridurla nel caso opposto (errore negativo);
- sottratto al comando dell'asse anteriore, in modo da ridurre la velocità delle ruote anteriori quando esse risultano più veloci e aumentarla nel caso opposto.

In questo modo:

- entrambi gli assi tendono a mantenere la stessa velocità media;
- vengono compensate eventuali differenze di carico o attrito;
- si garantisce un moto rettilineo stabile del rover.

Controllo differenziale e gestione della rotazione Una volta ottenuta l'uscita per ruote posteriori e anteriori è necessario utilizzare un ulteriore livello di controllo. In particolare la gerarchia prevede due livelli inferiori di controllo, uno dedicato alle ruote posteriori ed uno per quelle anteriori, responsabili del controllo differenziale.

Il controllo differenziale ha il compito di:

- bilanciare la velocità tra ruota destra e sinistra su ogni asse;
- generare la rotazione del rover attorno al proprio baricentro in risposta ai comandi di sterzo.

Tramite questi livelli di controllo il rover può girare su sé stesso, effettuare sterzate e mantenere un traiettoria rettilinea durante la marcia, compensano eventuali differenza di velocità tra il lato sinistro e quello destro.

L'errore differenziale viene definito come:

$$e_{diff} = (\omega_{dx} - \omega_{sx}) - 2 \cdot \omega_{target}$$

dove ω_{target} è proporzionale al comando di sterzo fornito dall'utente.

I regolatori PI differenziali generano una correzione del tutto analoga a quella introdotta dal PI sugli assi, basata sull'errore di velocità tra i due lati, che viene:

- sottratta al comando della ruota destra;
- aggiunta al comando della ruota sinistra.

Tramite questo approccio è possibile aggiungere dei termini a destra o sinistra per realizzare una rotazione controllata del rover senza alterare la velocità media imposta dal livello globale.

Sistema di attuazione Il sistema di attuazione dei motori è realizzato mediante driver di potenza Sabertooth 2x12, impiegati per il pilotaggio dei motori DC del rover.



Figure 29: Driver di potenza Sabertooth 2x12

Nel sistema sono impiegati due driver Sabertooth, ciascuno responsabile del controllo di una coppia di motori:

- un driver dedicato alle ruote anteriori del rover;
- un driver dedicato alle ruote posteriori del rover.

Modalità di controllo dei driver I driver Sabertooth supportano diverse modalità di comando, tra cui il controllo analogico tramite PWM filtrato, la modalità *Simplified Serial*, la modalità con *Slave Select* e la modalità *Serial Packetized*. Tra queste, è stata scelta la modalità *Serial Packetized*.

La scelta di tale modalità, al posto di un controllo PWM diretto, è motivata da diversi fattori progettuali:

- maggiore affidabilità del comando, grazie alla trasmissione digitale dei setpoint;
- gestione interna delle protezioni da parte del driver (sovrapotenza, sovraccorrente, fault);
- riduzione della sensibilità ai disturbi elettrici;
- semplificazione del software di basso livello sul microcontrollore;
- riduzione del numero di linee di controllo necessarie tra microcontrollore e driver.

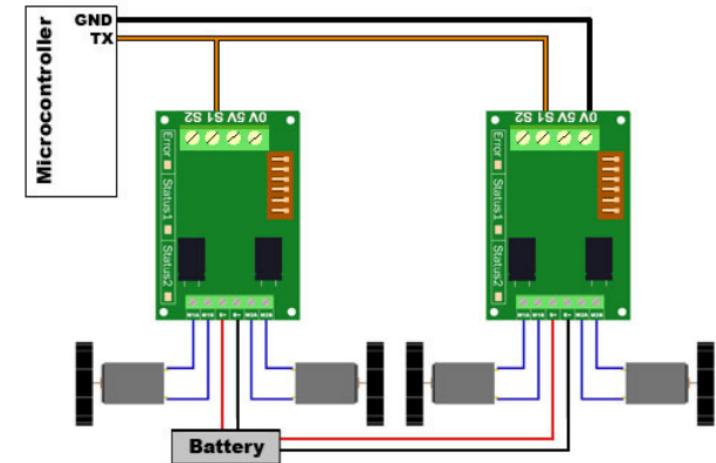


Figure 30: Collegamento MCU-Sabertooth in modalità Packetized serial

Tale modalità permette di inviare comandi strutturati come pacchetti da 4 byte contenenti indirizzo del driver, numero del motore, valore del setpoint di velocità e checksum, riducendo la probabilità di comandi errati dovuti a disturbi elettrici o rumore sulla linea.

Ogni Sabertooth è stata configurata con un indirizzo seriale distinto, impostato tramite i DIP switch hardware presenti sul driver:

- Sabertooth che controlla le ruote anteriori configurata con indirizzo 135;
- Sabertooth che controlla le ruote posteriori configurata con indirizzo 134.

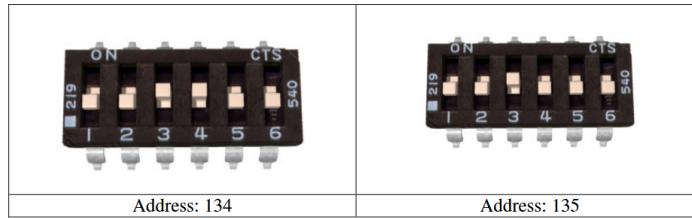


Figure 31: Impostazione dell’indirizzo del driver Sabertooth tramite DIP switch 4-5-6

L’assegnazione di indirizzi differenti permette di collegare entrambi i driver sulla stessa linea seriale. In questo modo, il microcontrollore può inviare, usando la stessa linea seriale, comandi selettivi ai motori anteriori o posteriori semplicemente variando l’indirizzo del pacchetto trasmesso.

Per quanto riguarda l’alimentazione, è stato abbassato lo switch 3 di ciascun driver, attivando la modalità *Lithium Cutoff*. In questa configurazione il driver Sabertooth rileva automaticamente il numero di celle della batteria al momento dell’accensione e imposta una soglia di spegnimento pari a $3.0V$ per cella, prevenendo la scarica eccessiva del pacco batterie e proteggendo l’hardware da condizioni di sotto tensione.

Struttura del pacchetto seriale Il protocollo Packetized Serial dei driver Sabertooth definisce un formato di pacchetto composto da quattro byte, utilizzato per la codifica dei comandi di controllo dei motori. La struttura del pacchetto è la seguente:

- Address byte: identifica il driver destinatario;
- Command byte: specifica il motore (1 o 2) e la direzione di rotazione;
- Data byte: rappresenta il setpoint di velocità nel range 0–127;
- Checksum: calcolato come somma dei tre byte precedenti mascherata a 7 bit.

Packet
Address: 135
Command : 0
Data: 64
Checksum: 72

Figure 32: Esempio di pacchetto Packetized serial letto dal driver Sabertooth con indirizzo 135, relativo al comando del motore M1 con setpoint di velocità del 50% in direzione positiva

4.3.4 Task: log dei dati per il debug

La Board 1 integra un task dedicato alla stampa dei dati per scopi di debug. Questo task, eseguito a cadenza regolare, acquisisce gli snapshot:

- RxSnapshot
- EncoderSnapshot
- BoardHealthSnapshot

e stampa i dati più rilevanti su console. Questa funzionalità è fondamentale per monitorare lo stato del sistema durante le fasi di sviluppo e test, permettendo di identificare rapidamente eventuali anomalie o comportamenti imprevisti. Lo step del task è mostrato in Figura 33, in cui vengono evidenziati i dati acquisiti e stampati su console.

```
void Log_TaskStep(void)
{
    static char log_buf[LOG_BUF_LEN];

    BleControllerSnapshot_t ble;
    IMUSnapshot_t imu;
    SonarSnapshot_t sonar;
    RxSnapshot_t rx;

    BleControllerSnapshot_Read(&ble);
    IMUSnapshot_Read(&imu);
    SonarSnapshot_Read(&sonar);
    RxSnapshot_Read(&rx);

    Log_FormatSnapshot(log_buf, LOG_BUF_LEN,
                       &ble, &imu, &sonar, &rx);

    printf("%s", log_buf);
}
```

Figure 33: Step del task dedicato alla stampa dei dati per scopi di debug.

4.3.5 Task: led

Per fornire un feedback immediato sullo stato operativo del sistema senza l'ausilio di terminali esterni, è stato implementato un task dedicato alla gestione della diagnostica visiva tramite LED. Il modulo `led_task.c` monitora

le maschere di errore e le azioni correnti decise dai supervisori di entrambe le board, traducendole nel seguente protocollo di segnalazione:

Colore LED	Comportamento	Significato Operativo
Rosso	Fisso	Guasto Critico (Sistema bloccato)
Rosso	Lampeggiante	Guasto Degraded (Prestazioni ridotte)
Giallo (L/R)	Fisso	Manovra di schivata o sterzata in corso
Blu	Fisso	Emergency Stop attivo (Frenata di emergenza)

Table 1: Protocollo di segnalazione visiva del rover.

Questa implementazione risulta fondamentale durante i test sul campo, poiché permette di distinguere istantaneamente tra un normale comportamento di evitamento ostacoli (LED Giallo) e un arresto dovuto a un'anomalia hardware o software (LED Rosso).

4.4 Task di trasmissione e ricezione tra le due Board

Le due board comunicano tra loro tramite un collegamento seriale, con presenza di task di trasmissione e ricezione su entrambe le board. Il task di trasmissione su entrambe le board ha periodo di 20 ms, mentre il task di ricezione è di tipo event-driven, attivato dall'arrivo di nuovi dati sulla seriale. In Figura 34 è mostrata l'interazione tra i task di trasmissione della Board 2 e ricezione della Board 1, evidenziando quali sono i dati che vengono trasmessi e ricevuti tra le due board. In particolare vengono inviati gli snapshot **SupervisorSnapshot**, **BleControllerSnapshot** e **IMUSnapshot**. Il contenuto di questi snapshot è descritto in dettaglio nelle sezioni dedicate ai task di Board 2.

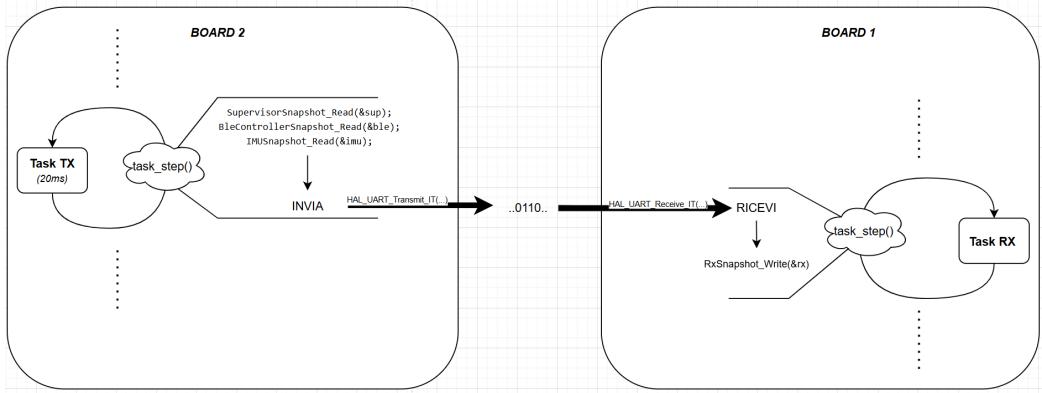


Figure 34: Interazione tra i task di trasmissione della Board 2 e ricezione della Board 1.

Allo stesso modo, nella Figura 35 è mostrata l'interazione tra i task di trasmissione della Board 1 e ricezione della Board 2. In particolare, la Board 1 invia alla Board 2 lo snapshot **EncoderSnapshot** e **SupervisorSnapshot**. Il contenuto di questi snapshot è descritto in dettaglio nelle sezioni dedicate ai task di Board 1.

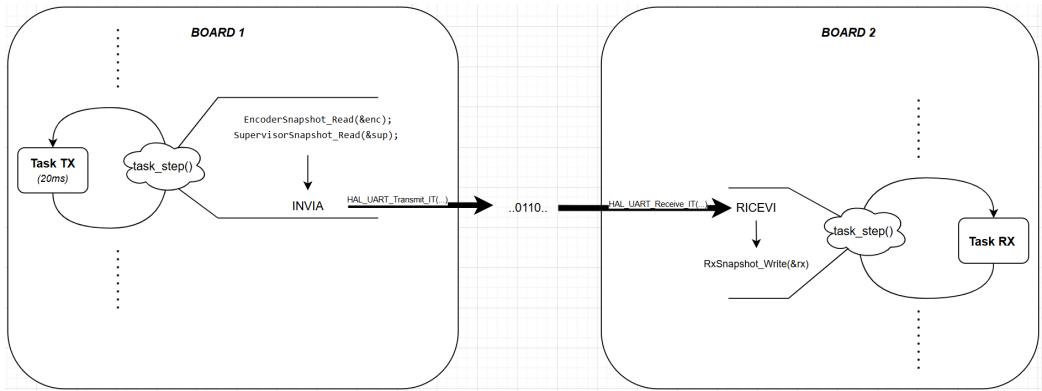


Figure 35: Interazione tra i task di trasmissione della Board 1 e ricezione della Board 2.

5 Algoritmo di schedulazione dei task

Per la gestione dei task su entrambe le board, è stato adottato l'algoritmo di scheduling **Rate Monotonic (RM)**. RM è un algoritmo di scheduling a priorità fissa di tipo preventivo (preemptive). La scelta è motivata dal fatto che RM è l'algoritmo **ottimo** tra quelli a priorità statica: se un set di

task non è schedulabile con RM, non lo sarà con nessun altro algoritmo a priorità fissa. Secondo la logica RM, la priorità di un task è inversamente proporzionale al suo periodo:

- Task con periodi più brevi (alta frequenza) → Priorità più alta.
- Task con periodi più lunghi (bassa frequenza) → Priorità più bassa.

5.1 Calcolo del Fattore di Utilizzo

Il primo passo per validare il sistema consiste nel calcolare il fattore di utilizzo della CPU (U) per ogni board. Questo valore rappresenta la frazione di tempo in cui il processore è occupato nell'esecuzione dei task applicativi ed è definito come:

$$U = \sum_{i=1}^n \frac{C_i}{T_i} \quad (1)$$

dove C_i è il WCET misurato e T_i è il periodo del task i -esimo.

5.2 Criterio di Schedulabilità: Limite di Liu-Layland

Per garantire che tutti i task rispettino le proprie scadenze (deadline), è stato applicato il **test di condizione sufficiente** di Liu-Layland. Un set di n task è sicuramente schedulabile, se il fattore di utilizzo totale U è inferiore o uguale a un limite superiore U_{lub} (Least Upper Bound), calcolato come:

$$U \leq n(2^{1/n} - 1) \quad (2)$$

Per il nostro sistema, dove sono presenti 7 task in esecuzione su entrambe le board, i limiti teorici sono:

$$U_{lub} \leq 7(2^{1/7} - 1) \approx 0.72(72.0\%). \quad (3)$$

Se l'utilizzo calcolato U risulta inferiore a questi valori, il sistema è sicuramente schedulabile utilizzando RM.

5.3 Verifica Numerica dei task su Board 1

Sulla base dei WCET acquisiti tramite il registro DWT, i parametri risultanti per i task di Board 1 sono:

Task (Board 1)	Periodo (T_i)	WCET (C_i)	Utilizzo (U_i)
Task_Control	10 ms	148.71 μ s	1.487 %
Task_Supervisor	20 ms	137.55 μ s	0.688 %
Task_TX	20 ms	128.82 μ s	0.644 %
Task_BattTemp	100 ms	32.88 μ s	0.033 %
Task_RX	20 ms	90.54 μ s	0.453 %
Task_Led	100 ms	41 μ s	0.041 %
Task_Log	1000 ms	4989.35 μ s	0.499 %
Totale Board 1		U_{B1}	3.845 %

Table 2: Analisi di schedulabilità per la Board 1.

5.4 Verifica Numerica dei task su Board 2

Sulla base dei WCET acquisiti tramite il registro DWT, i parametri risultanti per i task di Board 2 sono:

Task (Board 2)	Periodo (T_i)	WCET (C_i)	Utilizzo (U_i)
Task_ReadBLE	20 ms	5022.88 μ s	25.11 %
Task_Supervisor	20 ms	332.66 μ s	1.66 %
Task_ReadSonars	60 ms	56.47 μ s	0.09 %
Task_ReadIMU	20 ms	5013.58 μ s	25.07 %
Task_TX	20 ms	120.01 μ s	0.60 %
Task_RX	20 ms	69.14 μ s	0.35 %
Task_Log	1000 ms	5129.35 μ s	0.51 %
Totale Board 2		U_{B2}	53.39 %

Table 3: Analisi di schedulabilità per la Board 2.

5.5 Assegnazione delle priorità

Una volta appurato che il set di task fosse schedulabile secondo l'algoritmo Rate Monotonic, in base ai periodi di ogni task sono state assegnate le seguenti priorità:

The screenshot shows a software interface for configuring FreeRTOS tasks. At the top, there are four checkboxes: 'Tasks and Queues' (checked), 'Timers and Semaphores' (unchecked), 'Config parameters' (checked), and 'Include parameters' (unchecked). Below this, a section titled 'Tasks' displays a table of task names and their assigned priorities.

Task Name	Priority
Task_BattTemp	osPriorityBelowNormal
Task_TX	osPriorityNormal
Task_RX	osPriorityNormal
Task_Supervisor	osPriorityNormal
Task_Control	osPriorityHigh
Task_Log	osPriorityLow
Task_Led	osPriorityBelowNormal

Figure 36: Priorità assegnate ai task di Board 1 tramite FREEERTOS

The screenshot shows a software interface for configuring FreeRTOS tasks. At the top, there are four checkboxes: 'Tasks and Queues' (checked), 'Timers and Semaphores' (unchecked), 'Config parameters' (checked), and 'Include parameters' (unchecked). Below this, a section titled 'Tasks' displays a table of task names and their assigned priorities.

Task Name	Priority
Task_ReadBLE	osPriorityHigh
Task_ReadIMU	osPriorityHigh
Task_ReadSonars	osPriorityNormal
Task_Rx	osPriorityHigh
Task_Tx	osPriorityHigh
Task_Supervisor	osPriorityHigh
Task_Log	osPriorityLow

Figure 37: Priorità assegnate ai task di Board 2 tramite FREEERTOS

6 Gestione della concorrenza e sincronizzazione: i Mutex

In un sistema real-time basato su task concorrenti che condividono risorse hardware o strutture dati, la sola gestione delle priorità tramite politiche di scheduling come il Rate Monotonic non è sufficiente a garantire il corretto funzionamento del sistema. Quando più task accedono in modo concorrente alle stesse risorse, è infatti necessario introdurre meccanismi di sincronizzazione per prevenire il fenomeno delle *race condition* e garantire la consistenza dei dati.

Nel progetto del rover, la sincronizzazione tra i task è stata realizzata principalmente mediante l'utilizzo di mutex forniti da FreeRTOS, usati per proteggere l'accesso alle risorse condivise.

Perché utilizzare i Mutex L'uso dei mutex (Mutual Exclusion) è stato preferito all'uso dei semplici semafori binari per la gestione delle sezioni critiche per tre motivi tecnici fondamentali:

1. Ownership: Un mutex può essere rilasciato esclusivamente dal task che lo ha acquisito. Questo garantisce che l'accesso a una risorsa condivisa sia strettamente controllato e non possa essere rilasciato accidentalmente da task non coinvolti nella sezione critica.
2. Priority inheritance: I mutex di FreeRTOS implementano il meccanismo di priority inheritance, che consente di evitare il fenomeno della priority inversion. In particolare, se un task ad alta priorità tenta di accedere a una risorsa occupata da un task a priorità inferiore, quest'ultimo eredita temporaneamente una priorità più alta, così da completare rapidamente la sezione critica e rilasciare il mutex.
3. Robustezza: I mutex sono progettati per essere robusti: nel caso in cui un task termini mentre detiene un mutex, la risorsa viene comunque rilasciata, evitando situazioni di blocco permanente del sistema.

6.1 Snapshot come struttura condivisa

Nel progetto del rover, la comunicazione tra task concorrenti non avviene tramite lo scambio diretto di messaggi, ma mediante l'utilizzo di strutture dati condivise denominate *snapshot*.

Uno snapshot rappresenta una fotografia consistente dello stato di un determinato sottosistema e racchiude tutte le informazioni che un task desidera

rendere disponibili al resto del sistema. A seconda del task che lo produce, uno snapshot può contenere:

- dati acquisiti da sensori (ad esempio IMU, encoder, sonar);
- informazioni di validità temporale dei dati, come l’istante dell’ultima acquisizione valida;
- dati ricevuti da periferiche esterne o da altre board (ad esempio tramite UART);
- variabili di stato o grandezze calcolate che devono essere esposte ad altri task, come parametri di controllo o informazioni per il supervisore.

In questo modo, ogni task produttore aggiorna periodicamente il proprio snapshot, mentre i task che necessitano di tali informazioni leggono sempre l’ultima versione completa dei dati tramite un’API dedicata, senza interagire direttamente con il meccanismo di sincronizzazione.

```
typedef struct
{
    float temperature_degC;      /* ultima lettura valida della temperatura */
    float battery_pct;          /* ultima lettura valida della batteria */

    uint32_t task_last_run_ms;   /* ultima esecuzione del task */

    uint32_t temp_last_valid_ms; /* ultima rilevazione valida della temperatura */
    uint32_t batt_last_valid_ms; /* ultima rilevazione valida della batteria */
} BoardHealthSnapshot_t;

/* Inizializzazione del mutex relativo allo snapshot Board Health */
void BoardHealthSnapshot_MutexInit(osMutexId_t mutex_handle);

/* Writer API (chiamata esclusivamente dal task Board Health) */
void BoardHealthSnapshot_Write(const BoardHealthSnapshot_t *src);

/* Reader API (chiamata dai task interessati a leggere i dati prodotti) */
void BoardHealthSnapshot_Read(BoardHealthSnapshot_t *dst);
```

Figure 38: Struttura dello snapshot Board_Health

6.1.1 Protezione degli snapshot tramite mutex

Poiché gli snapshot sono strutture dati condivise tra più task, il loro accesso deve essere opportunamente sincronizzato per garantire la coerenza delle informazioni lette. Per questo motivo, ad ogni snapshot è associato un mutex dedicato, utilizzato per proteggere le operazioni di lettura e scrittura.

I mutex associati agli snapshot sono stati definiti staticamente tramite l’interfaccia CubeMX.

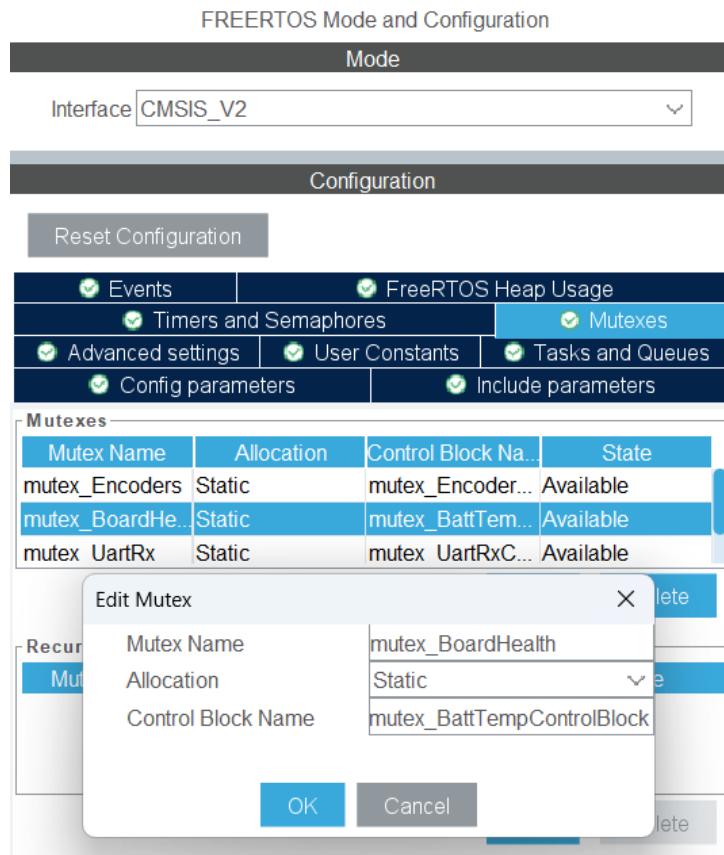


Figure 39: Configurazione CubeMX del mutex relativo allo snapshot Board_Health

Durante la fase di inizializzazione di FreeRTOS, gli handle dei mutex vengono passati ai moduli dei relativi snapshot, da cui viene poi utilizzato per sincronizzare l’accesso ai dati contenuti nello snapshot.

```

/* Definitions for mutex_BoardHealth */
osMutexId_t mutex_BoardHealthHandle;
osStaticMutexDef_t mutex_BattTempControlBlock;
const osMutexAttr_t mutex_BoardHealth_attributes = {
    .name = "mutex_BoardHealth",
    .cb_mem = &mutex_BattTempControlBlock,
    .cb_size = sizeof(mutex_BattTempControlBlock),
};
```

Figure 40: Definizione statica del mutex e dei relativi attributi generata da CubeMX

```

void MX_FREERTOS_Init(void) {
    /* USER CODE BEGIN Init */
    /* USER CODE END Init */
    /* Create the mutex(es) */
    /* creation of mutex_BoardHealth */
    mutex_BoardHealthHandle = osMutexNew(&mutex_BoardHealth_attributes);
    /* USER CODE BEGIN RTOS_MUTEX */
    BoardHealthSnapshot_MutexInit(mutex_BoardHealthHandle);
```

Figure 41: Inizializzazione del mutex in `MX_FREERTOS_Init` e passaggio dell'handle al modulo dello snapshot `Board_Health`

La scrittura di uno snapshot avviene in modo atomico: il task produttore acquisisce il mutex, aggiorna l'intera struttura e rilascia il mutex al termine dell'operazione. Analogamente, un task consumatore acquisisce il mutex prima di copiare localmente lo snapshot e lo rilascia subito dopo.

```

/* Istanza dello snapshot */
static BoardHealthSnapshot_t snapshot;

/* Mutex */
static osMutexId_t snapshot_mutex;

void BoardHealthSnapshot_MutexInit(osMutexId_t mutex_handle){
    if(snapshot_mutex == NULL){
        snapshot_mutex = mutex_handle;
    }
}

void BoardHealthSnapshot_Write(const BoardHealthSnapshot_t *src){
    if (src == NULL)
        return;

    osMutexAcquire(snapshot_mutex,osWaitForever);
    snapshot = *src; /* copia atomica della struttura */
    osMutexRelease(snapshot_mutex);
}

void BoardHealthSnapshot_Read(BoardHealthSnapshot_t *dst){
    if (dst == NULL)
        return;

    osMutexAcquire(snapshot_mutex,osWaitForever);
    *dst = snapshot; /* copia atomica della struttura */
    osMutexRelease(snapshot_mutex);
}

```

Figure 42: Implementazione dello snapshot Board Health

Questo schema, basato sull'uso congiunto di snapshot e mutex dedicati, permette di condividere i dati tra i task in modo semplice e controllato. L'adozione dello stesso approccio per tutti i sottosistemi del rover rende il codice più ordinato e facilita l'aggiunta di nuovi task o nuove funzionalità senza modificare l'architettura preesistente.

6.1.2 Mutex e snapshot implementati su Board 1

Gli snapshot gestiti su Board 1 contengono dati rilevanti per il funzionamento e la sicurezza del rover, come informazioni sullo stato della batteria e della temperatura, riferimenti utilizzati dal ciclo di controllo e segnalazioni di sicurezza generate dal supervisore, tra cui eventuali condizioni di arresto di emergenza. Per questo motivo dobbiamo assicurarci che i dati disponibili siano sempre coerenti.

Di seguito sono riportati i mutex utilizzati, descrivendo per ciascuno i task coinvolti e il ruolo dei dati protetti:

- **mutex_Encoders**: Protegge lo snapshot contenente i dati degli encoder. I dati vengono scritti dal task di controllo durante la fase di acquisizione delle velocità delle ruote, mentre vengono letti dal task supervisore

per verificare lo stato delle ruote e l'eventuale presenza di anomalie, inoltre, vengono letti anche dal task di trasmissione per inviare gli RPM alla Board 2, dove vengono utilizzati per diagnosi incrociate con i dati dell'IMU.

- **mutex_BoardHealth**: Protegge i dati relativi allo stato della board, come tensione della batteria e temperatura. Lo snapshot è scritto dal task di Board Health ed è letto dal task supervisore per il controllo dei limiti operativi e la gestione di eventuali condizioni critiche.
- **mutex_UartRx**: Protegge i dati ricevuti via UART dalla Board 2. Lo snapshot è scritto dal task di ricezione UART e letto dal task supervisore, che utilizza tali informazioni per valutare lo stato globale del rover e per determinare eventuali limitazioni sulla velocità o strategie di schivata ostacoli.
- **mutex_Supervisor**: Protegge lo snapshot del supervisore. I dati sono scritti dal task supervisore e letti dal task di controllo, che utilizza i riferimenti di velocità forniti e reagisce immediatamente a eventuali segnali di fault, arrestando o modificando il comportamento del sistema di attuazione.

6.2 Mutex e snapshot implementati su Board 2

Gli snapshot gestiti su Board 2 contengono i comandi provenienti dall'utente e dati acquisiti dall'ambiente esterno, come misure inerziali ed informazioni provenienti dai sensori a ultrasuoni, utilizzate per la gestione delle manovre di schivata e della frenata di emergenza. Per questo motivo dobbiamo assicurarci che i dati letti siano sempre coerenti tra task concorrenti.

Di seguito sono riportati i mutex utilizzati, descrivendo per ciascuno i task coinvolti e il ruolo dei dati protetti:

- **mutex_Ble**: Protegge lo snapshot contenente i comandi utente provenienti dal controller remoto. I dati vengono scritti dal task che legge l'interfaccia I^2C collegata alla scheda ESP32; mentre è letto dal task supervisore per verificare la freschezza dei dati e il corretto funzionamento della comunicazione, e dal task di trasmissione per inoltrare i setpoint alla Board 1, che aggiorna di conseguenza i riferimenti di controllo.
- **mutex_Imu**: Protegge lo snapshot dei dati inerziali acquisiti dall'IMU. I dati vengono scritti periodicamente dal task di lettura dell'IMU e sono

letti dal task supervisore per verificare la correttezza dell’acquisizione, per effettuare controlli di coerenza con gli RPM ricevuti e per gestire le manovre di schivata o rotazione del rover. Lo snapshot è inoltre letto dal task di trasmissione per inviare lo yaw alla Board 1, che gestisce l’attuazione principale del sistema.

- **mutex_UartRx:** Protegge i dati ricevuti dalla Board 1 tramite UART. Lo snapshot è scritto dal task di ricezione UART e letto dal task supervisore, che utilizza tali informazioni per valutare lo stato globale del rover e determinare eventuali azioni correttive o di sicurezza da attuare anche su Board 2.
- **mutex_Sonar:** Protegge lo snapshot contenente le misure dei sensori a ultrasuoni. I dati sono scritti dal task di acquisizione dei sonar e letti dal task supervisore per la gestione delle manovre di schivata degli ostacoli o per l’attivazione della frenata di emergenza.
- **mutex_Supervisor:** Protegge lo snapshot del supervisore di Board 2. I dati sono scritti dal task supervisore e letti dal task di trasmissione, che invia alla Board 1 lo stato delle periferiche e le informazioni diagnostiche relative alla Board 2, nonchè indicazioni di controllo per preservare la sicurezza del rover.

7 Supervisore Board 1

7.1 Panoramica generale

Il supervisore della Board 1 è implementato come un modulo Simulink denominato **SupervisorB1**, il cui schema a blocchi è illustrato in Figura 43.

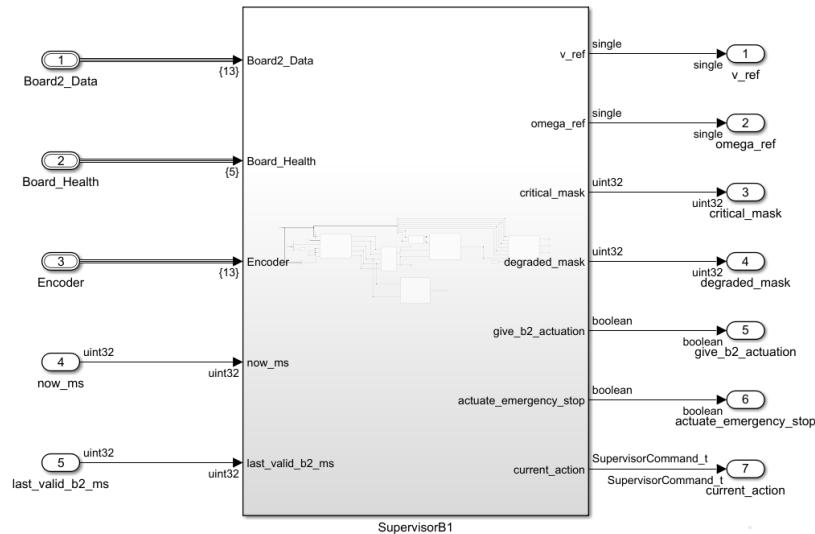


Figure 43: Schema a blocchi del modulo SupervisorB1.

Il suo compito è quello di decidere il riferimento di velocità (v_{ref}) e di direzione (ω_{ref}) del rover, in funzione dell'elaborazione dei dati di input. In particolare, esso è composto da quattro parti principali:

- **Rilevazione Faults:** si occupa di rilevare anomalie nella ricezione dei dati da Board2, dagli encoder delle ruote, dai sensori di temperatura e batteria.
- **Aggregazione Fuault:** aggrega le anomalie rilevate nella parte di *rilevazione faults* e le codifica in due maschere di errore (critica e degradata).
- **Decidere di far comandare la Board2:** decide se autorizzare o meno la Board2 a muovere il rover in base alle condizioni di fault rilevate.
- **Calcolo Riferimenti:** se Board1 attua, calcola i riferimenti di velocità lineare e angolare del rover in base ai comandi ricevuti dalla Board2 e alle condizioni di fault rilevate.

Nel seguito verranno descritti i segnali di input e output del supervisore, successivamente verranno descritte le quattro parti principali del supervisore descritte sopra.

7.2 Input

I segnali in input che riceve sono:

- **Board2_Data:** è l'ultimo snapshot di ricezione (*RxSnapshot*) aggiornato dal task di ricezione di Board1. I segnali utilizzati dal supervisore di Board 1 sono:
 - *command*: rappresenta il comando in uscita dal supervisore della Board2, che può assumere i seguenti valori:

```
#typedef enum
{
    CMD_NORMAL = 0,
    CMD_ROTATE_180,
    CMD_GO_LEFT,
    CMD_GO_RIGHT,
    CMD_AVOID_RIGHT,
    CMD_AVOID_LEFT,
    CMD_STOP,
    CMD_ESTOP
} SupervisorCommand_t;
```

Figure 44: Comandi in uscita dal supervisore della Board2.

- *x_norm & y_norm*: rappresenta il comando utente proveniente dal joystick. Così se il comando *command* proveniente da Board 2 è *CMD_NORMAL* e la il supervisore di Board 1 non rileva anomalie, i riferimenti di velocità lineare e angolare del rover vengono rispettivamente utilizzando *x_norm* e *y_norm* (*speed.ref = y_norm·MAX_SPEED* e *steering.cmd = x_norm·MAX_TURN*).
- *btn1 e btn2*: segnalano la pressione di due pulsanti presenti sul joystick, che possono essere utilizzati per attivare la rotazione a 180 gradi.
- *yaw*: rappresenta l'angolo di orientamento del rover.
- *isMotionConsistent*: Verifica la coerenza tra la rotazione misurata dalla IMU e quella stimata dai motori, per rilevare guasti meccanici o slittamenti .

- *critical_mask* & *degraded_mask*: sono due maschere di errore a 8 bit calcolate da Board 2, in cui ogni bit indica la presenza di un'anomalia critica (da cui *critical_mask*) o degradata (da cui *degraded_mask*) specifica.
- *data_last_valid_ms*: rappresenta il tempo in millisecondi dell'ultimo dato valido ricevuto da Board 2, utilizzato per rilevare eventuali timeout nella ricezione.
- **Board_Health**: è l'ultimo snapshot di salute del sistema (*BoardHealthSnapshot*), in cui sono presenti i valori di temperatura e batteria. La struttura dati è la seguente:

```
#typedef struct
{
    float temperature_degC;      /* ultima lettura valida della temperatura */
    float battery_pct;          /* ultima lettura valida della batteria */

    uint32_t task_last_run_ms;   /* ultima esecuzione del task */

    uint32_t temp_last_valid_ms; /* ultima rilevazione valida della temperatura */
    uint32_t batt_last_valid_ms; /* ultima rilevazione valida della batteria */
} BoardHealthSnapshot_t;
```

Figure 45: Struttura dati Board_Health.

- **Encoder**: è l'ultimo snapshot delle velocità delle ruote (*wheel_speed_rpm*) e di eventuali anomalie riscontrate in uno dei motori (*has_no_feedback*). La struttura dati è la seguente:

```
#typedef struct
{
    float wheel_speed_rpm[4];           /* indica se c'è corrispondenza tra comando e lettura encoder.
                                         // (è Vero se la lettura encoder restituisce 0 rpm in presenza
                                         // di un comando di velocità valido)
    bool hasNoFeedback[4];              /* ultimo istante in cui i dati acquisiti sono validi
                                         // (uno per ogni encoder) */

    uint32_t task_last_run_ms;          /* ultima esecuzione del task */
    uint32_t data_last_valid_ms[4];     /* ultimo istante in cui i dati acquisiti sono validi
                                         // (uno per ogni encoder) */
} EncoderSnapshot_t;
```

Figure 46: Struttura dati Encoder.

- **now_ms**: Rappresenta il tempo corrente in millisecondi.
- **last_valid_b2_ms**: Rappresenta il tempo in millisecondi dell'ultima volta che si è rilevato che il supervisore di Board 2 sia funzionante.

7.3 Output

I segnali in output che fornisce sono:

- **v_ref**: rappresenta il riferimento di velocità lineare del rover, in m/s.
- **omega_ref**: rappresenta il riferimento di velocità angolare del rover, in rad/s.
- **critical_mask & degraded_mask**: sono due maschere di errore a 8 bit, in cui ogni bit indica la presenza di un'anomalia *critica* (da cui critical_mask) o *degradata* (da cui degraded_mask) specifica, come descritto nella Tabella 4. Nella sezione di *RilevazioneFaults* viene descritto nello specifico cosa indicano i singoli bit di queste maschere di errore.

Bit	ID Segnale	Descrizione dell'Anomalia
0	TEMP_CRI/DEG	Temperatura fuori range o Timeout dall'ultima lettura corretta
1	BATT_CRI/DEG	Tensione batteria fuori range o Timeout dall'ultima lettura corretta
2	RX_CRI/DEG	Comunicazione con Board 2 lenta o assente
3-6	WHEEL_CRI/DEG	Encoder non funzionanti o incoerenza totale sul movimento
7	SUP_CRI/DEG	Supervisore B2 lento o assente

Table 4: Mappatura della maschera di errore a 8 bit

- **give_b2_actuation**: rappresenta un segnale booleano che indica se la Board2 deve essere autorizzata a muovere il rover.
- **actuate_emergency_stop**: rappresenta un segnale booleano che indica se il rover deve essere fermato immediatamente per evitare collisioni.
- **current_action**: rappresenta un segnale che indica l'azione attualmente intrapresa dal supervisore.

7.4 Rilevazione Faults

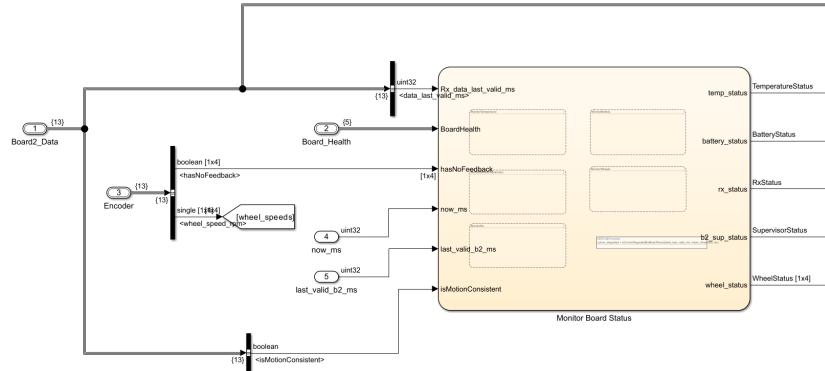


Figure 47: Chart di gestione dei faults.

L'output di questo sottosistema è rappresentato da 5 segnali, ognuno dei quali indica la presenza o meno di un'anomalia *critica* o *degradata* specifica proveniente dalla lettura dei segnali degli encoder, batteria, temperatura e comunicazione con la Board2. Di seguito si descrivono i valori che questi segnali possono assumere e le condizioni che portano a tali valori.

Table 5: Stati degradato e critico per Board 1

OUTPUT	VALORE	SIGNIFICATO
temp_status	TEMP_HEALTH_DEGRADED	Quando la temperatura è nel range $] -15; -5] \cup [55; +60[$
	TEMP_HEALTH_CRITICAL	<ul style="list-style-type: none"> • Quando la temperatura è per almeno 4s nel range $] -\infty; -15] \cup [60; +\infty[$ • Nel caso in cui l'intervallo di tempo dall'ultimo aggiornamento della temperatura è di 0.5s, si ipotizza che la temperatura aumenti di $1^{\circ}\text{C}/\text{s}$. Se questa sale raggiungendo un valore superiore a $65^{\circ}\text{C}/\text{s}$ si ha questo valore.

OUTPUT	VALORE	SIGNIFICATO
	TEMP_HEALTH_OK	Quando la temperatura è nel range $] -5; 55[$
batt_status	BATT_HEALTH_DEGRADED	Quando la percentuale di batteria è minore del 23%
	BATT_HEALTH_CRITICAL	<ul style="list-style-type: none"> • Quando la temperatura è per almeno 5 s nel range $[0%; 15%]$ • Nel caso in cui l'intervallo di tempo dall'ultimo aggiornamento della percentuale batteria è di 0.5 s, si ipotizza che la percentuale diminuisca di $0.42\%/s$. Se questa diminuisce raggiungendo un valore minore a 15% si ha questo valore.
	BATT_HEALTH_OK	Quando la percentuale è $> 25\%$
wheel_status(i)	WHEEL_DEGRADED_ENCODER	Viene attivato dalla funzione $has_no_feedback(i)$ quando si rileva un'assenza di impulsi dall'encoder nonostante il motore sia alimentato. Questa condizione indica un guasto al sensore o un blocco meccanico parziale. Questa condizione permette l'attivazione di una logica di recupero (<i>fallback</i>) che ricostruisce la velocità della ruota guasta basandosi sulla lettura dei sensori integri degli altri motori.

OUTPUT	VALORE	SIGNIFICATO
	WHEEL_CRITICAL_MOTOR	Questo stato viene attivato quando alla perdita del feedback dell'encoder si somma un'incoerenza tra il dato del sensore IMU e la rotazione stimata tramite l'odometria delle ruote. Tale discrepanza, rilevata dal controllo globale <i>isMotionConsistent</i> , indica che il sistema di fallback non è più in grado di garantire una stima affidabile del moto.
	WHEEL_OK	Rappresenta la condizione di pieno funzionamento del sottosistema. In questo stato, il sistema opera in assenza di anomalie sia a livello locale, dove la velocità calcolata dagli encoder risulta coerente con il comando impartito (verificato tramite <i>has_no_feedback</i>), sia a livello globale, dove i dati del sensore IMU confermano la rotazione stimata in base agli RPM delle ruote (verificato tramite <i>isMotionConsistent</i>)

OUTPUT	VALORE	SIGNIFICATO
b2_sup_status	SUP_DEGRADED	Questo valore indica una discontinuità operativa della Board 2. Il supervisore della Board 1 monitora l'heartbeat (una variabile) del supervisore remoto, il quale incrementa il valore ogni volta che viene eseguito. Se la media degli ultimi 10 intervalli di aggiornamento superi i 40 ms, il sistema segnala uno stato di degrado del supervisore di Board 2.
	SUP_CRITICAL	Se l'intervallo di tempo dall'ultimo aggiornamento dell'heartbeat del supervisore di Board2 supera i 120 ms, imposta questo valore.
	SUP_OK	Quando non ci sono ne condizioni critiche ne degradate imposta questo valore.

OUTPUT	VALORE	SIGNIFICATO
<code>rx_status</code>	<code>RX_DEGRADED</code>	Questo valore identifica una comunicazione instabile. Sebbene il collegamento fisico sia attivo, fattori quali errori di checksum (CRC) o anomalie nella lunghezza dei pacchetti impediscono l'aggiornamento della variabile <code>data_last_valid_ms</code> . Il sistema monitora la qualità del link calcolando la media mobile degli ultimi 10 intervalli di ricezione valida; se tale media supera la soglia critica di 40 ms, viene segnalato il degrado della ricezione.
	<code>RX_CRITICAL</code>	Se l'intervallo di tempo dall'ultima ricezione corretta supera i 120 ms, imposta questo valore.
	<code>RX_OK</code>	Quando non ci sono ne condizioni critiche né degradate imposta questo valore.

7.5 Decidere di far comandare la Board2

Il sottosistema per decidere se autorizzare o meno la Board2 a muovere il rover è mostrato in Figura 48.

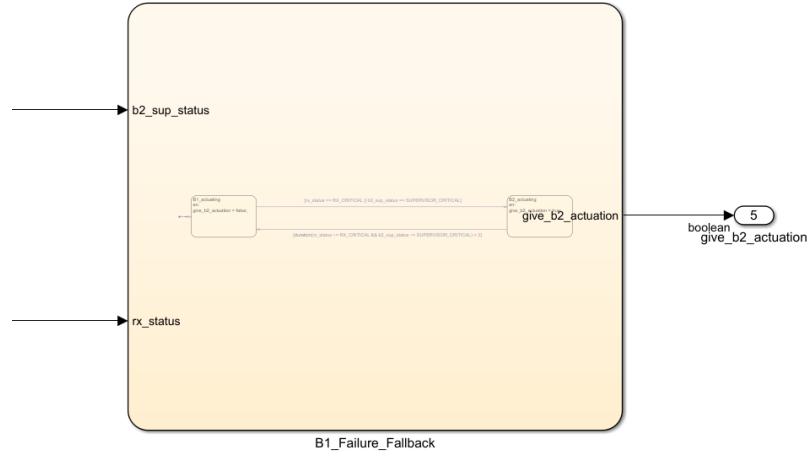
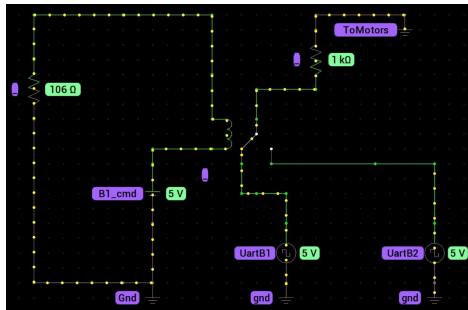


Figure 48: Chart per decidere se autorizzare o meno la Board2 a muovere il rover.

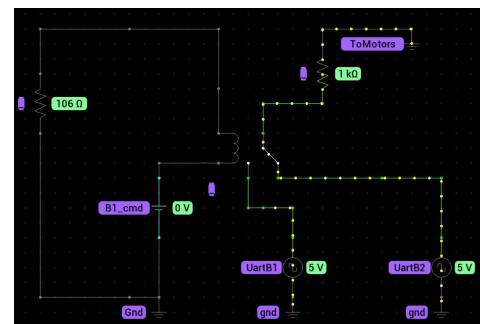
L'autorizzazione a Board 2 per il controllo del rover è regolata dalla variabile *give_b2_actuation* secondo la seguente logica:

- ***give_b2_actuation = 1***: Il relè è aperto e il movimento viene gestito da Board 2. Questa condizione si ha quando sono riscontrate anomalie *critiche* in ricezione (*textitrx_status = RX_CRITICAL*), supervisore (*textitb2_sup_status = SUP_CRITICAL*).
- ***give_b2_actuation = 0***: Il relè è chiuso e il movimento viene gestito da Board 1. Questa condizione si ha quando non sono riscontrate anomalie critiche in ricezione (*textitrx_status = RX_OK*), supervisore (*textitb2_sup_status = SUP_OK*).

Tale meccanismo agisce come un dispositivo di sicurezza hardware basato sullo stato del supervisore, come mostrato nelle Figure 49b e 49a.



(a) Il comando di Board1 chiude il rele impedendo a Board2 di muovere il rover.



(b) Board1 permette alla Board2 di muovere il rover.

7.6 Costruzione maschere degradate e critiche

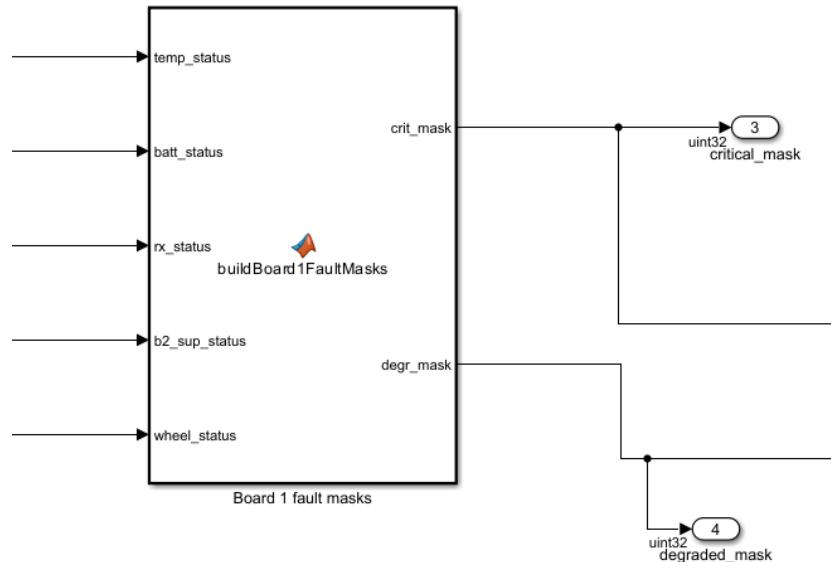


Figure 50: Chart per la costruzione delle maschere di errore critiche e degradate.

Dagli stati critici e degradati rilevati nella parte di rilevamento dei faults, si costruiscono due maschere di errore a 8 bit, una per le anomalie critiche e una per quelle degradate.

Il bit di ogni maschera rappresenta un'anomalia specifica, come descritto nella Tabella 9.

Bit	Componente	critical_mask	degraded_mask
0	Temperatura	1 se TEMP_HEALT_CRITIC	1 se TEMP_HEALT_DEG
1	Batteria	1 se TEMP_HEALT_CRITIC	1 se TEMP_HEALT_DEG
2	Ricevitore (RX)	1 se RX_CRITICAL	1 se RX_DEGRADED
3	Ruota FL	1 se TEMP_HEALT_CRITIC	1 se TEMP_HEALT_DEG
4	Ruota FR	1 se TEMP_HEALT_CRITIC	1 se TEMP_HEALT_DEG
5	Ruota RL	1 se TEMP_HEALT_CRITIC	1 se TEMP_HEALT_DEG
6	Ruota RR	1 se TEMP_HEALT_CRITIC	1 se TEMP_HEALT_DEG
7	B2 Supervisor	1 se TEMP_HEALT_CRITIC	1 se TEMP_HEALT_DEG

Table 6: Mappatura dei Bit nelle Fault Masks

7.7 Calcolo riferimenti

Il sottomodello per il calcolo dei riferimenti di velocità lineare e angolare del rover è mostrato in Figura 51.

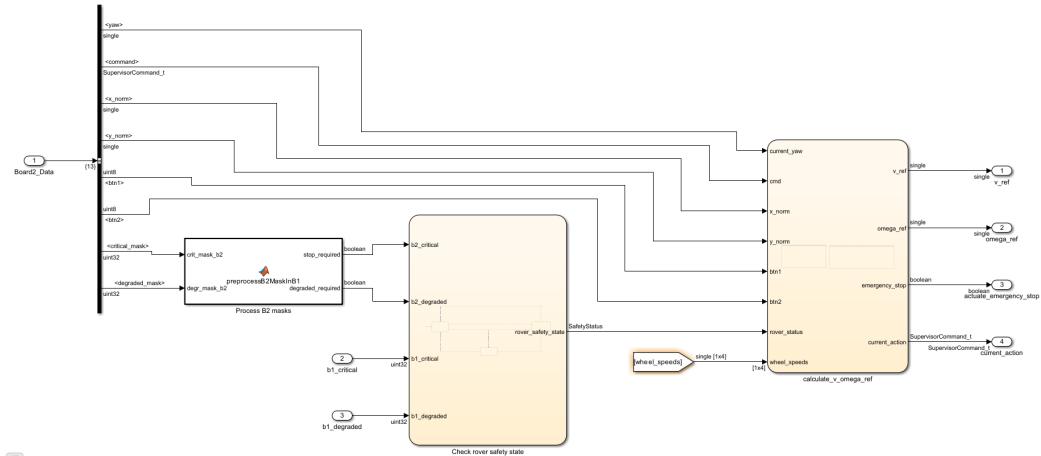


Figure 51: Chart per il calcolo dei riferimenti di velocità lineare e angolare del rover.

In particolare i riferimenti di velocità lineare e angolare del rover vengono calcolati in funzione dei comandi ricevuti dalla Board2 e delle condizioni di fault rilevate. In assenza di anomalie, i riferimenti vengono calcolati direttamente a partire dai comandi ricevuti dalla Board2, in particolare, il riferimento di velocità lineare è calcolato a partire dal comando y_norm e il riferimento di velocità angolare è calcolato a partire dal comando x_norm . Nel caso in cui siano rilevate anomalie, i riferimenti vengono calcolati in modo da ridurre la velocità del rover o addirittura fermarlo, a seconda della

gravità dell'anomalia rilevata. I riferimenti vengono scalati come mostrato in Figura 52.

```

function [V_MAX, OMEGA_MAX, V_MAX_MANEUVER, OMEGA_GO_LEFT, OMEGA_GO_RIGHT] = ...
    updateSafetyLimits(rover_state)

% ---- valori nominali ---
V_MAX          = 1.0;
OMEGA_MAX       = 1.0;
V_MAX_MANEUVER = 0.8;
OMEGA_GO_LEFT  = 0.4;
OMEGA_GO_RIGHT = -0.4;

% ---- scaling in base allo stato ---
if rover_state == SafetyStatus.SAFETY_DEGRADED

    V_MAX          = 0.5 * V_MAX;
    OMEGA_MAX       = 0.5 * OMEGA_MAX;
    V_MAX_MANEUVER = 0.5 * V_MAX_MANEUVER;
    OMEGA_GO_LEFT  = 0.5 * OMEGA_GO_LEFT;
    OMEGA_GO_RIGHT = 0.5 * OMEGA_GO_RIGHT;

elseif rover_state == SafetyStatus.SAFETY_CRITICAL

    V_MAX          = 0;
    OMEGA_MAX       = 0;
    V_MAX_MANEUVER = 0;
    OMEGA_GO_LEFT  = 0;
    OMEGA_GO_RIGHT = 0;

end

end

```

Figure 52: Scaling dei riferimenti in base alla gravità dell'anomalia rilevata.

Nella figura 52 è mostrato come i riferimenti di velocità lineare e angolare vengono scalati in base alla gravità dell'anomalia rilevata, in particolare utilizzando la variabile *safety_status* che viene calcolata a partire dalle maschere di errore critiche e degradate di entrambe le Board, come mostrato in figura 53.

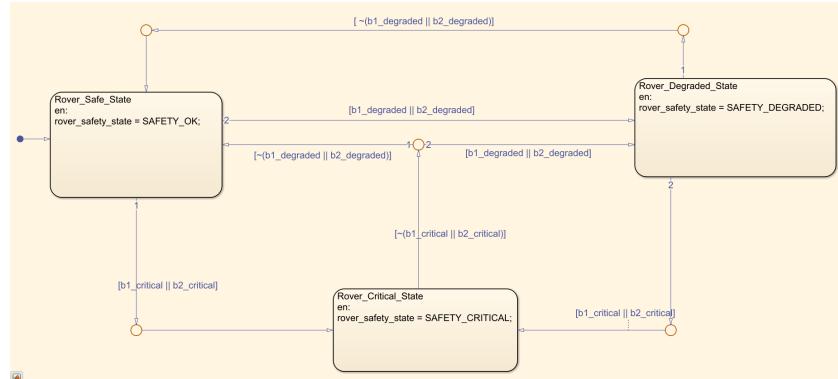


Figure 53: Calcolo della variabile safety_status a partire dalle maschere di errore critiche e degradate di entrambe le Board.

8 Supervisore Board 2

8.1 Panoramica generale

Il supervisore della Board 2 è implementato come un modulo Simulink denominato **SupervisorB2**, il cui schema a blocchi è illustrato in Figura 54.

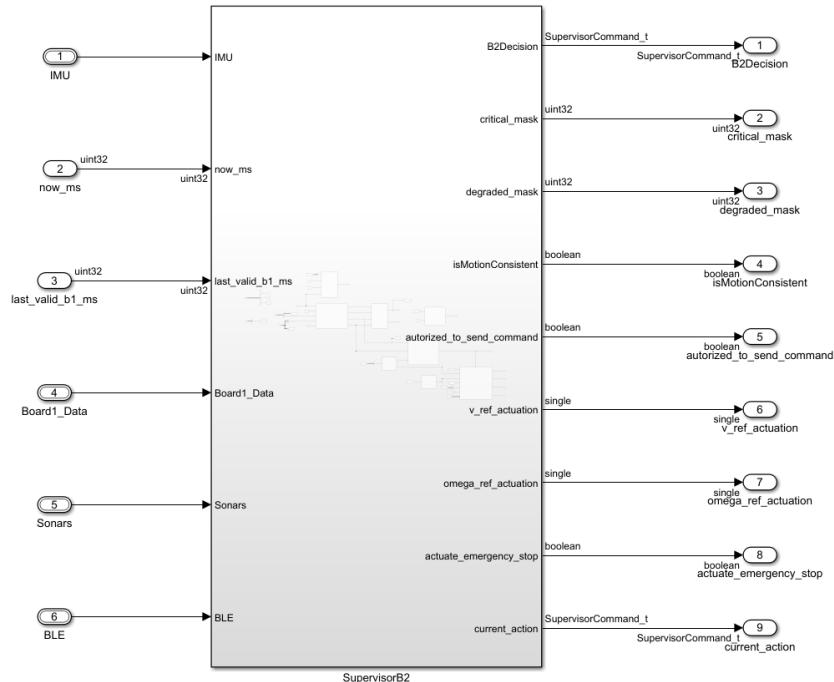


Figure 54: Schema a blocchi del modulo SupervisorB2.

Il suo compito è quello di decidere il comando di direzione *B2Decision* del rover, verificare se ci sono incoerenze tra l'angolo di direzione stimato dalla velocità delle ruote e l'IMU e, nel caso sia autorizzato, calcolare i riferimenti di velocità lineare e angolare del rover.

In particolare, esso è composto da 4 parti principali:

- **Rilevazione Faults:** si occupa di rilevare eventuali anomalie nell'ESP32, nell'IMU, nella ricezione dei dati da Board1.
- **Aggregazione Fualt:** aggrega le anomalie rilevate nella parte di *rilevazione faults* e le codifica in due maschere di errore (critica e degradata).
- **Decidere se attuare:** decide se inviare il segnale di attuazione UART al rele.

- **Rilvamento ostacoli:** si occupa di rilevare la presenza di ostacoli tramite i sensori sonar e, e influenzare il comando di movimento del rover in caso di ostacoli rilevati.
- **Calcolo Riferimenti:** se autorizzato, calcola i riferimenti di velocità lineare e angolare del rover in base ai comandi ricevuti dall'utente.

Nel seguito verranno descritti i segnali di input e output del supervisore, successivamente verranno descritte le quattro parti principali del supervisore descritte sopra.

8.2 Input

I segnali in input che riceve sono:

- **Board1_Data:** è l'ultimo snapshot di ricezione (*RxSnapshot*) aggiornato dal task di ricezione di Board2. I segnali utilizzati dal supervisore di Board 2 sono:
 - *wheel_speed_rpm(i)*: è la velocità in RPM di ogni ruota.
 - *critical_mask*: è una maschera di errore a 8 bit calcolata da Board 1, in cui ogni bit indica la presenza di un'anomalia *critica* specifica.
 - *data_last_valid_ms*: rappresenta il tempo in millisecondi dell'ultimo dato valido ricevuto da Board 1, utilizzato per rilevare eventuali timeout nella ricezione.
- **IMU:** è l'ultimo snapshot (*IMUSnapshot*) di rilevamento dell'angolo yaw. la struttura dati è la seguente:

```
#typedef struct
{
    uint32_t task_last_run_ms; /* ultima esecuzione del task */
    uint32_t data_last_valid_ms; /* ultimo istante in cui i dati sono validi */

    /* Accelerometer (g) */
    float ax_g;
    float ay_g;
    float az_g;

    /* Gyroscope (deg/s) */
    float gx_dps;
    float gy_dps;
    float gz_dps;

    /* Temperature (°C) */
    float temperature_degC;

    float yaw;
} IMUSnapshot_t;
```

Figure 55: Struttura dati IMU_snapshot.

- **Sonars:** è l'ultimo snapshot delle velocità delle ruote (*wheel_speed_rpm*) e di eventuali anomalie riscontrate in uno dei motori (*has_no_feedback*). La struttura dati è la seguente:

```
typedef struct
{
    uint16_t dist_cm[3];

    uint32_t task_last_run_ms;      /* ultima esecuzione del task */
    uint32_t data_last_valid_ms[3]; /* ultimo istante in cui i dati sono validi */
} SonarSnapshot_t;
```

Figure 56: Struttura dati sonar_snapshot.

- **now_ms:** Rappresenta il tempo corrente in millisecondi.
- **last_valid_b1_ms:** Rappresenta il tempo in millisecondi dell'ultima volta che si è rilevato che il supervisore di Board 1 sia funzionante.

8.3 Output

I segnali in output che fornisce sono:

- **B2Decision:** rappresenta il riferimento di velocità lineare del rover, in m/s.
- **critical_mask & degraded_mask:** sono due maschere di errore a 8 bit, in cui ogni bit indica la presenza di un'anomalia *critica* (da cui critical_mask) o *degradata* (da cui degraded_mask) specifica, come descritto nella Tabella 7. Nella sezione di *RilevazioneFaults* viene descritto nello specifico cosa indicano i singoli bit di queste maschere di errore.

Bit	ID Segnale	Descrizione dell'Anomalia
0	ESP_CRI/DEG	Timeout della comunicazione con ESP32
1	IMU_CRI/DEG	Timeout della comunicazione con il sensore IMU
2	RX_CRI/DEG	Comunicazione con Board 1 lenta o assente
3	B1_SUP_CRI/DEG	Supervisore Board 1 lento o assente
4-7	Reserved	Bit riservati per espansioni

Table 7: Mappatura della maschera di errore della Board 2

- **isMotionConsistent:** rappresenta un segnale booleano che indica se c'è coerenza tra la rotazione misurata dalla IMU e quella stimata dalla velocità dei motori.

- **authorized_to_send_command**: rappresenta un segnale booleano che indica se la Board2 può inviare comandi di movimento al rover.
- **v_ref_actuation**: rappresenta il riferimento di velocità lineare del rover, in RPM, calcolato dal supervisore di Board 2 in base ai comandi ricevuti dall'utente. Tale riferimento viene attuato dalla Board 2 solo se il segnale *authorized_to_send_command* è attivo.
- **omega_ref_actuation**: rappresenta il riferimento di velocità angolare del rover, in rad/s, calcolato dal supervisore di Board 2 in base ai comandi ricevuti dall'utente. Tale riferimento viene attuato dalla Board 2 solo se il segnale *authorized_to_send_command* è attivo.
- **actuate_emergency_stop**: rappresenta un segnale booleano che indica se il rover deve essere fermato immediatamente. Tale segnale viene attivato solo se il segnale *authorized_to_send_command* è attivo.
- **current_action**: rappresenta un segnale che indica l'azione attualmente intrapresa dal supervisore

8.4 Rilevazione Faults

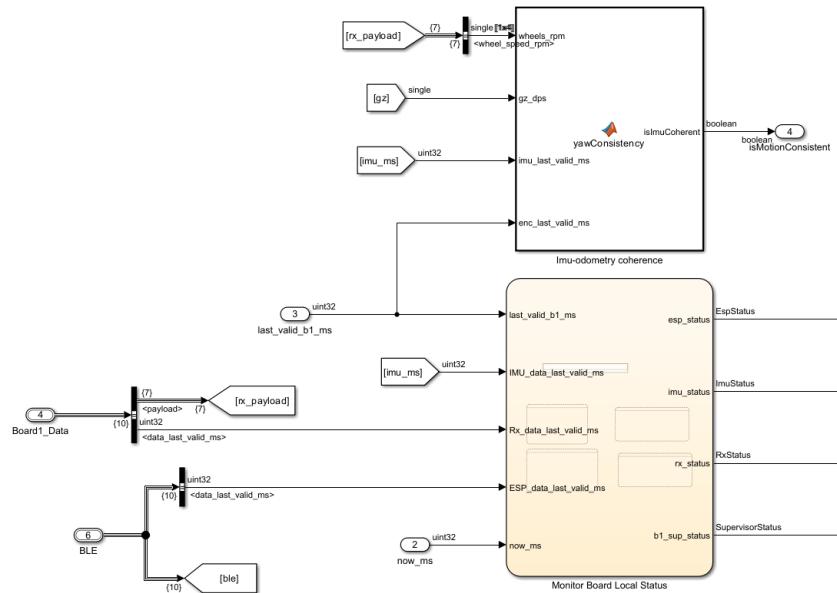


Figure 57: Chart di gestione dei faults.

L'output di questo sottosistema è rappresentato da 5 segnali, ognuno dei quali indica la presenza o meno di un'anomalia *critica* o *degradata* specifica proveniente dalla lettura dei segnali dei comandi utente ricevuti dall' ESP32, del sensore IMU e della comunicazione con Board1. Di seguito si descrivono i valori che questi segnali possono assumere e le condizioni che portano a tali valori.

Table 8: Stati degradato e critico per Board 2

OUTPUT	VALORE	SIGNIFICATO
esp_status	ESP_DEGRADED	Se la media mobile degli intervalli di ricezione dati dall'ESP32 supera la soglia di 40 ms.
	ESP_CRITICAL	Se la media mobile degli intervalli di ricezione dati dall'ESP32 supera la soglia di 120 ms.
	ESP_OK	Quando la frequenza media di aggiornamento rientra nei limiti nominali di sicurezza stabiliti.
imu_status	IMU_DEGRADED	Se la media mobile degli intervalli di aggiornamento dell'angolo di yaw dell'IMU supera i 40 ms.
	IMU_CRITICAL	Se la media mobile degli intervalli di aggiornamento dell'angolo di yaw dell'IMU supera i 120 ms.
	IMU_OK	Quando la frequenza media dei dati inerziali rientra nei parametri nominali di funzionamento.

OUTPUT	VALORE	SIGNIFICATO
b1_sup_status	SUP_DEGRADED	Questo valore indica una discontinuità operativa della Board 1. Il supervisore della Board 2 monitora l'heartbeat (una variabile) del supervisore remoto, il quale incrementa il valore ogni volta che viene eseguito. Se la media degli ultimi 10 intervalli di aggiornamento superi i 40 ms, il sistema segnala uno stato di degrado del supervisore di Board 1.
	SUP_CRITICAL	Se l'intervallo di tempo dall'ultimo aggiornamento dell'heartbeat del supervisore di Board1 supera i 120 ms, imposta questo valore.
	SUP_OK	Quando non ci sono ne condizioni critiche ne degradate imposta questo valore.

OUTPUT	VALORE	SIGNIFICATO
rx_status	RX_DEGRADED	Questo valore identifica una comunicazione instabile. Sebbene il collegamento fisico sia attivo, fattori quali errori di checksum (CRC) o anomalie nella lunghezza dei pacchetti impediscono l'aggiornamento della variabile data_last_valid_ms. Il sistema monitora la qualità del link calcolando la media mobile degli ultimi 10 intervalli di ricezione valida; se tale media supera la soglia critica di 40 ms, viene segnalato il degrado della ricezione.
	RX_CRITICAL	Se l'intervallo di tempo dall'ultima ricezione corretta supera i 120 ms, imposta questo valore.
	RX_OK	Quando non ci sono ne condizioni critiche ne degradate imposta questo valore.
isMotionConsistent	0	Indica che c'è una discrepanza significativa tra la rotazione misurata dalla IMU e quella stimata dalla velocità dei motori, suggerendo un possibile guasto o malfunzionamento.
	1	Indica che i dati della IMU e le stime basate sulla velocità dei motori sono coerenti, suggerendo un funzionamento normale del sistema di movimento.

8.5 Costruzione maschere degradate e critiche

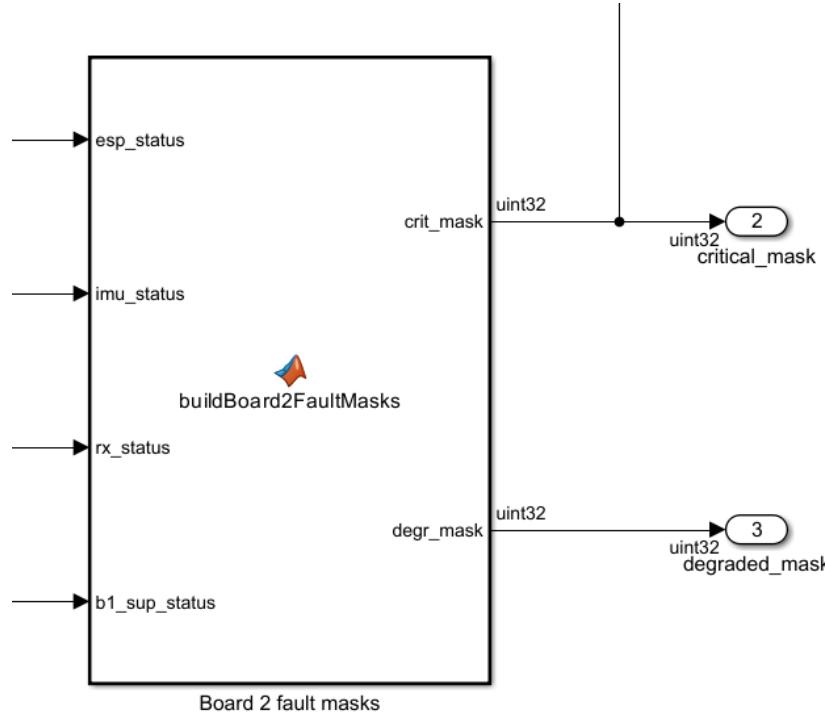


Figure 58: Chart per l'aggregazione delle faults.

Dagli stati critici e degradati rilevati nella parte di gestione faults, si costruiscono due maschere di errore a 8 bit, una per le anomalie critiche e una per quelle degradate.

Il bit di ogni maschera rappresenta un'anomalia specifica, come descritto nella Tabella 9.

Bit	Componente	critical_mask	degraded_mask
0	ESP32	1 se ESP_CRITICAL	1 se ESP_DEGRADED
1	IMU	1 se IMU_CRITICAL	1 se IMU_DEGRADED
2	Ricezione da Board 1	1 se RX_CRITICAL	1 se RX_DEGRADED
3	Supervisore Board 1	1 se SUP_CRITICAL	1 se SUP_DEGRADED
4-7	Reserved	Bit riservati per espansioni future	Bit riservati per espansioni fu

Table 9: Mappatura dei Bit nelle Fault Masks di Board 2

8.6 Decidere se attuare

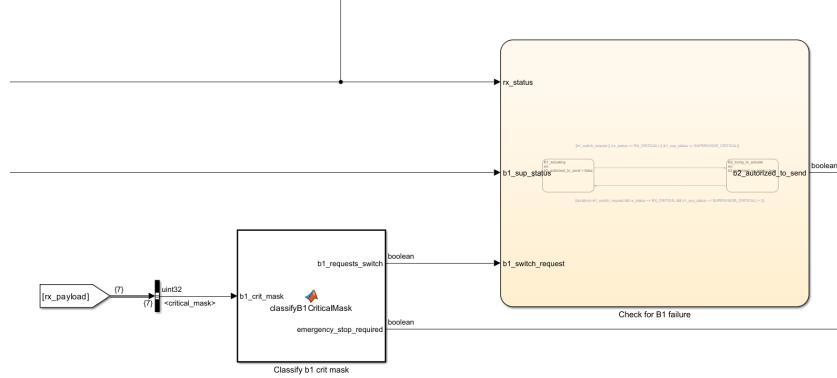


Figure 59: Chart per decidere se autorizzare o meno la Board2 a muovere il rover.

L'autorizzazione a Board 2 per il controllo del rover è regolata dalla variabile `authorized_to_send_command` secondo la seguente logica:

- **`authorized_to_send_command = 1`**: Board 2 è autorizzata a inviare comandi di movimento al rover. Questa condizione si ha quando sono riscontrate anomalie *critiche* in ricezione (`rx_status = RX_CRITICAL`), supervisore (`b2_sup_status = SUP_CRITICAL`), oppure quando è la stessa Board 1 che chiede a Board 2 di prendere il controllo del rover.
- **`authorized_to_send_command = 0`**: Board 2 non è autorizzata a inviare comandi di movimento al rover. Questa condizione si ha quando non sono riscontrate anomalie *critiche* in ricezione (`rx_status = RX_OK`), supervisore (`b2_sup_status = SUP_OK`) e quando non è la stessa Board 1 a chiedere a Board 2 di prendere il controllo del rover.

8.7 Rilevamento ostacoli

Come da specifiche, il comportamento del rover in presenza di ostacoli, deve essere regolato sulla base delle condizioni in cui può trovarsi:

1. *Stato non degradato*
 - **Distanza dell'ostacolo ≤ 70 cm**: il rover deve fermarsi immediatamente per evitare collisioni.
 - **Ostacolo a distanza > 100 cm in movimento tra due sonar**: il rover deve determinare la direzione dell'ostacolo e deve deviare

il percorso di conseguenza in direzione del sonar che per prima ha rilievato l'ostacolo.

2. Stato degradato

- **Distanza dell'ostacolo ≤ 300 cm:** il rover deve fermarsi immediatamente per evitare collisioni.

In seguito verranno mostrati i chart realizzati per la gestione delle due casistiche.

8.7.1 Gestione ostacoli con sistema in stato *non degradato*

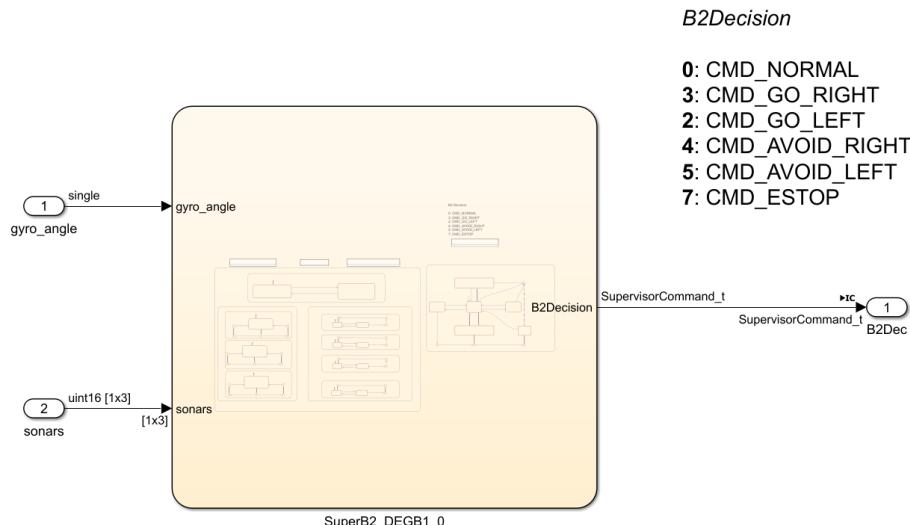


Figure 60: Logica di gestione degli ostacoli in stato non degradato.

Il chart per la gestione degli ostacoli in stato non degradato è mostrato in Figura 61.

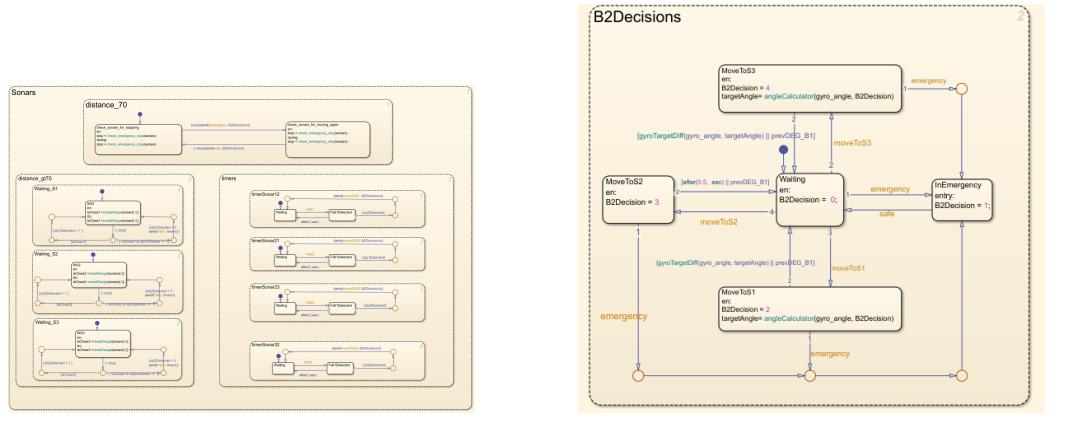
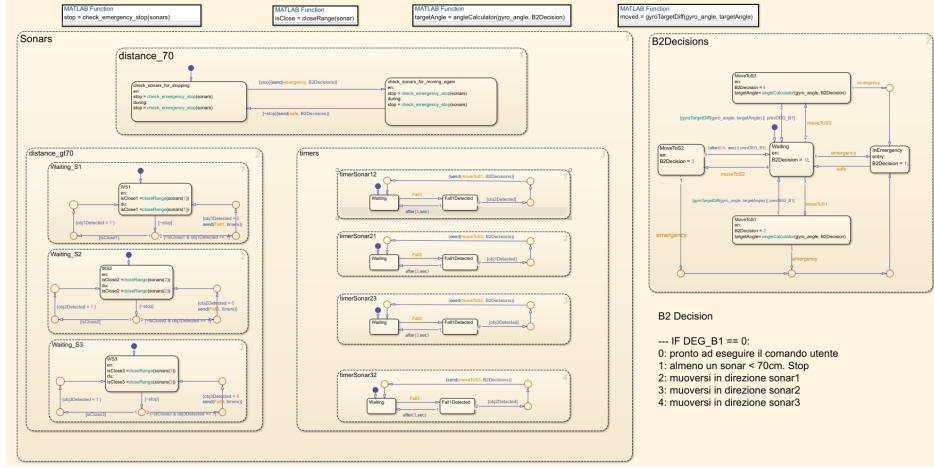


Figure 62: Stati paralleli del chart in stato non degradato.

1. ***B2Decisions***: Lo stato parallelo *B2Decisione* è dipendente dallo stato *Sonars* in quanto le sue transizioni vengono attivate da segnali provenienti da *Sonars*. In base ai segnali ricevuti, è capace di settare la variabile di output del chart, variabile che indica la decisione presa dal supervisore. Quindi, in questo stato si determina l'output del chart, che è un numero che varia da 0 a 4. Le azioni possibili includono l'arresto immediato del rover o la deviazione del percorso in base alla posizione dell'ostacolo. In quest'ultimo caso, la deviazione dura fintanto che il rover non ruota di 45° rispetto alla direzione iniziale, verso la direzione del sonar che per primo ha rilevato l'ostacolo.

2. **Sonars**: All'interno di questo stato parallelo sono presenti altri 3 stati paralleli.
- (a) ***distance_70***: Rappresenta la condizione in cui uno dei sonar rileva un ostacolo a una distanza ≤ 70 cm.

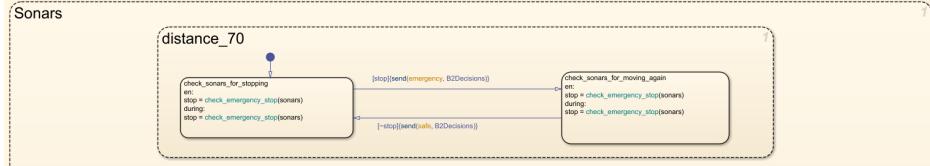


Figure 63: Stato parallelo per la gestione di un ostacolo a distanza ≤ 70 cm.

In questo stato quando uno dei sonar rileva un ostacolo a una distanza inferiore o uguale a 70 cm, viene attivata una transizione che porta allo stato di arresto immediato del rover. In particolare, quando un sonar rileva la presenza di un ostacolo a distanza ≤ 70 cm, viene inviato un segnale **Emergency** allo stato parallelo *B2Decisione* per fermare il rover. B2Decision utilizza questo segnale per portarsi nello stato in cui l'output del chart prevede lo stop.

- (b) ***distance_gt70* —- *timers***: Questi due stati insieme permettono il rilevamento di un ostacolo in movimento tra le coppie di sonar
- *S1-S2* (tra sonar di sinistra e sonar centrale)
 - *S2-S1* (tra sonar centrale e sonar di sinistra)
 - *S2-S3* (tra sonar centrale e sonar di destra)
 - *S3-S2* (tra sonar di destra e sonar centrale)

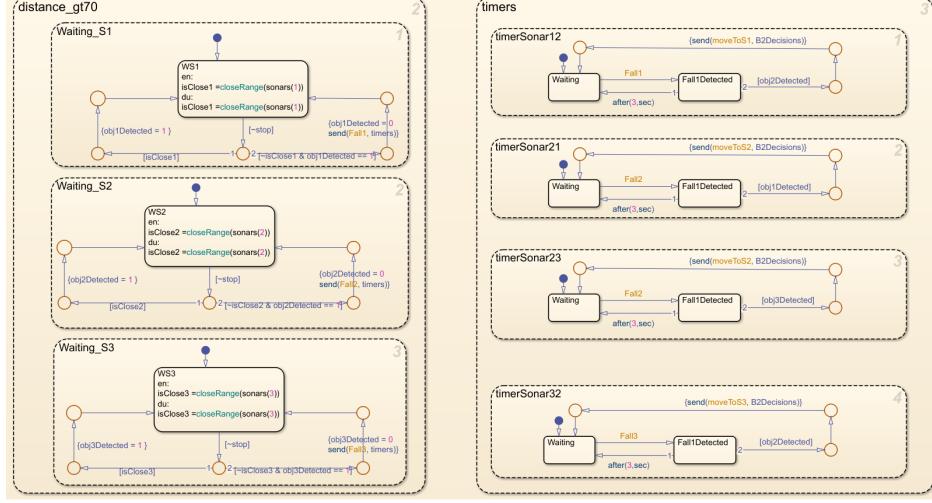


Figure 64: Stato parallelo per la gestione di un ostacolo in movimento a distanza > 70 cm.

Nello stato *distance_gt70* sono presenti 3 stati paralleli, *Waiting_S1*, *Waiting_S2*, *Waiting_S3*, uno per ogni sonar.

Di seguito si analizza la dinamica di rilevamento di un ostacolo che si sposta dal sonar *S1* verso il sonar *S2*. Tale logica è da considerarsi valida per ogni coppia di sensori precedentemente elencata.

Si assume, come condizione necessaria, l'assenza di ostacoli a una distanza inferiore a 70 cm; in caso contrario, il sistema non procederebbe al rilevamento di oggetti in movimento.

- Attivazione (*S1*):** Quando il sonar *S1* rileva un oggetto entro il range 100–300 cm, la variabile *obj1Detected* viene impostata a 1 (**fronte di salita**).
- Transizione e Timing:** Nel momento in cui l'oggetto esce dal campo d'azione di *S1*, la variabile *obj1Detected* torna a 0 (**fronte di discesa**). Contestualmente, lo stato *timerSonar12* del modulo *timers* avvia un conteggio di 3 secondi.
- Verifica (*S2*):** Se il sonar *S2* rileva l'ostacolo (sempre tra 100 e 300 cm) entro la finestra temporale dei 3 secondi, viene inviato il segnale *moveToS1* allo stato parallelo *B2Decision*. Qualora il timer scada senza alcun rilevamento da parte di *S2*, non viene trasmesso alcun segnale.

8.7.2 Gestione ostacoli con sistema in stato *degradato*

Il chart per la gestione degli ostacoli in stato degradato è mostrato in Figura 65.

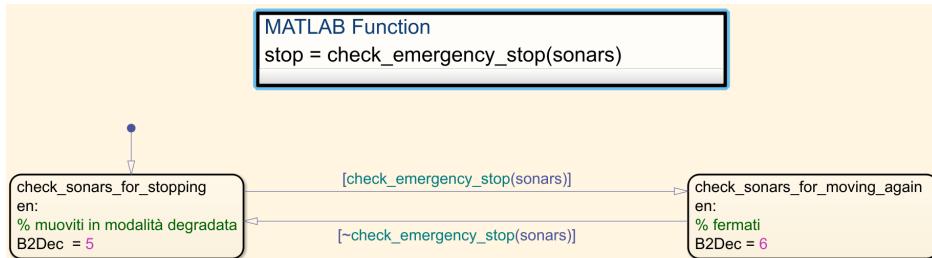


Figure 65: Chart di gestione ostacoli in stato degradato.

In questo caso, la logica di gestione degli ostacoli è semplificata rispetto allo stato non degradato. Infatti, l'unica condizione considerata è la presenza di un ostacolo a una distanza inferiore o uguale a 300 cm. Quando uno dei sonar rileva un ostacolo entro questo range, viene attivata una transizione che porta l'uscita del supervisore all'arresto immediato del rover.

8.8 Attuazione

L'attuazione della Board 2 avviene esclusivamente in modalità degradata, coerentemente con il suo ruolo di Slave. Nello specifico, la Board 2 è autorizzata a prendere il controllo del rover solo quando si verificano determinate condizioni critiche sulla Board 1: il riscontro di anomalie gravi nella ricezione dei dati (`rx_status = RX_CRITICAL`), errori critici nel modulo di supervisione (`b2_sup_status = SUP_CRITICAL`), oppure nel caso in cui la stessa Board 1 invii una richiesta esplicita di cessione del controllo. Ciò indica che, nonostante la Board 2 sia ad attuare, la comunicazione tra le due board potrebbe essere ancora attiva, e in particolare Board 1 invia il proprio payload che include velocità delle ruote e maschere di errore.

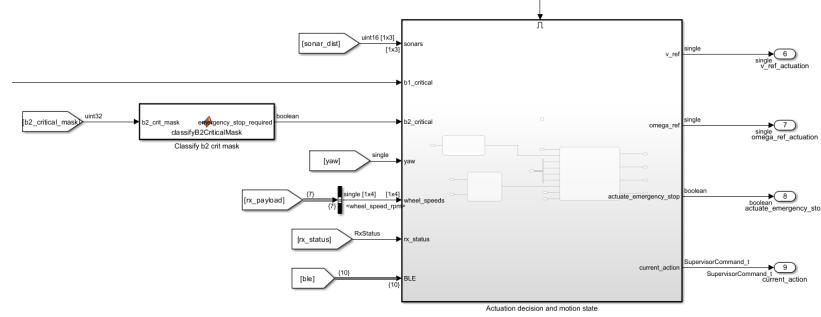


Figure 66: Chart per la gestione dell’attuazione del comando di movimento del rover

Se la comunicazione tra le due board è attiva, il supervisore verifica che la critical mask della Board 1 non indichi anomalie critiche che non siano quelle di ricezione o supervisione,