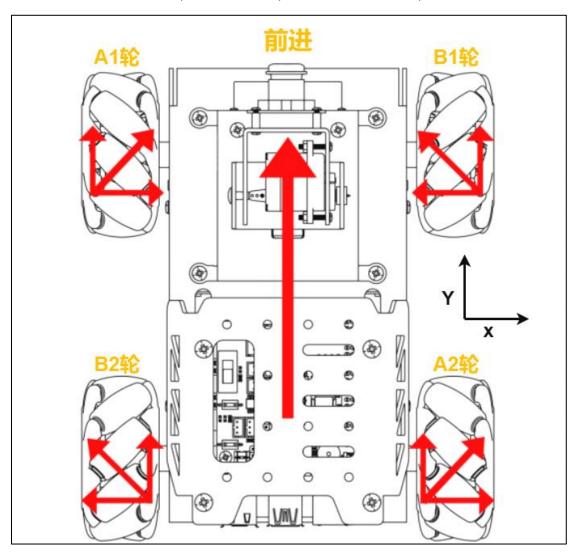


第2课 小车前进

1.实验原理

根据麦克纳姆轮的特性,小车要前进时,四个轮子都必须正转,如以下受力分析图:



根据物理运动学知识可知,大小相等,方向相反的力可以互相抵消。

假设 A 轮和 B 轮正转的速度一样快, 那么 A1 轮和 A2 轮分解出向右的力与 B1 轮和 B2 轮分解出向左的力刚好互相抵消,只剩下 A1 轮、A2 轮、B1 轮和 B2 轮向前方向的力。

合力方向向前,根据牛顿第二运动定律(F=ma)可知,加速度方向向前,则最终合速度"V 合"方向也向前。

1



Shenzhen Hiwonder Technology Co., Ltd.

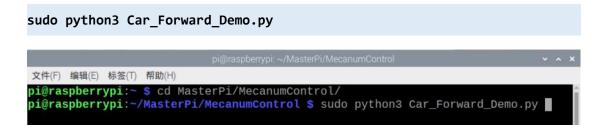
2.玩法开启及关闭步骤

cd MasterPi/MecanumControl/

- 指令的输入需严格区分大小写,另外可按键盘"Tab"键进行关键词补齐。
 - 1) 桌面左上角图标 ——,进入命令行终端。
 - 2) 输入玩法程序目录所在的指令,并按下回车。

pi@raspberrypi:~

3) 输入玩法执行指令,并按下回车。



4) 如需关闭此玩法,只需要在 LX 终端界面中按下 "Ctrl+C"。如果关闭失败,可多 次按下。

3.实现效果

玩法开启后,MasterPi 小车就会开始一直前进。

4.功能延伸

程序默认前进的速度是 50, 我们可以尝试调节小车的速度, 这里我们把速度修改为 9 0, 具体的修改步骤如下:



- 1) 点击桌面左上角图标 >____, 进入命令行终端。
- 2) 输入进到玩法程序所在目录的指令,按下回车。

3) 输入打开程序文件的指令,并按下回车。

4) 找到要修改的代码部分,按下键盘的"i"键进入编辑模式。

5) 在 "set_velocity" 函数中,第一个参数代表电机的速度,这里我们修改为 90,修改完成后,按下键盘的"Esc"键,并输入指令,按下回车,即可完成保存与退出操作。

:wq

注意:速度的调整范围是"-100~100",为正数时电机正转,为负数时电机反转。在修改成负数时可能会改变小车的移动方向,这里建议大家修改范围在"0~100"之间

6) 修改完成后,可按照"<u>2.玩法开启及关闭步骤</u>"内容,再次运行程序,查看修改 后的效果。

5.程序简析

该程序的源代码位于: /home/pi/MasterPi/MecanumControl/Car_Forward_Demo.

ру

```
chassis = mecanum.MecanumChassis()
30
31
    start = True
    #关闭前处理
32
33
    def Stop (signum, frame):
34
         global start
3.5
36
        start = False
       print('关闭中...')
37
       chassis.set_velocity(0,0,0) # 关闭所有电机
38
39
40
41
    signal.signal(signal.SIGINT, Stop)
42
43
   Fif __name__ == '__main__':
44 🖨
         while start:
45
            chassis.set velocity(50,90,0)
46
            time.sleep(1)
47
        chassis.set_velocity(0,0,0) # 关闭所有电机
48
49
        print('已关闭')
50
```

主要通过 set_velocity 函数来控制电机。该函数中有三个参数,以代码 "chassis. set_velocity(50,90,0)"为例:

- 1) 第一个参数 "50",表示的是电机的速度,单位是毫米每秒,范围是 "-100~100", 数值为负数时电机是反转。
- 2) 第二个参数 "90", 代表的是小车移动的方向, 单位是度, 范围是 "0~360", 其 中 90 度是向前方, 270 度是向后, 0 度是向右, 180 度向左, 其他方向角度以此类推。
- 3) 第三个参数 "0",代表的是小车的偏移速率,单位是弧度每秒,范围是 "-2~2", 正数是顺时针转动, 负数是逆时针转动。