

Prótese do membro superior direito (mão)

Proposta do Projeto

Júlio Ohfugi Yamaguti

FGA

UNB – Universidade de Brasília

Gama, Brasil

julio.ohfugi21@gmail.com

Tiago Ribeiro Freire

FGA

UNB – Universidade de Brasília

Gama, Brasil

tiagorff2@gmail.com

Resumo- Este documento demonstra de forma detalhada a composição de hardware e software para a produção de uma prótese de mão.

I. INTRODUÇÃO

Nos últimos anos a tecnologia tem caminhado para solucionar muitos problemas no âmbito das limitações físicas, como deficiências na locomoção, na fala, na audição e etc. E empresas que investiram seus esforços e investimentos nessa área tiveram e têm uma boa lucratividade, como a RSL Steeper. São empresas que têm que estar aplicando melhorias constantemente em suas tecnologias, pois são exigidos movimentos muito delicados e precisos.

Em diversos casos de acidentes graves, com a necessidade de amputação, ou mesmo de problemas de nascença com algum tipo de malformação de membro, há o grande problema em que o indivíduo possui a ausência da mão e, consequentemente, a perda do papel fundamental que essa parte do corpo tão importante tem. Como por exemplo movimentos simples de abrir e fechar ou até mesmo de segurar uma sacola qualquer.

Com isso, surge a ideia de um projeto com o intuito de suprir essa necessidade e trazer de volta, mesmo que parcialmente, a mobilidade que essa parte do corpo proporciona. Sendo assim, optou-se por desenvolver um protótipo em que a partir de uma sequência de contrações do músculo tríceps braquial o sensor piezoelétrico irá captar os pulsos e através de um código compilado no microcontrolador MSP430 os motores servos irão trabalhar em determinada angulação para fazer

com que os movimentos da mão artificial seja semelhantes aos movimentos de uma mão normal e supra as necessidades do dia a dia. Assim, trazendo de uma vez por todas a confiança e a auto-estima de quem passou anos com essa debilidade.

II. OBJETIVOS

Este projeto tem como objetivo a criação de um protótipo que simula uma mão através de uma prótese artificial, com o intuito de trazer de volta movimentos básicos ao indivíduo que necessite. Além disso, tem intenção de ser algo com preço em conta e, sendo assim, acessível a todas as classes da sociedade.

III. REQUISITOS

A prótese proposta deve possuir um controle que possibilite que o usuário consiga manuseá-la de forma dinâmica e clara. Além disso, deve ter a força necessária para segurar e manipular objetos, e seu consumo energético deve ser baixo e econômico para que a bateria tenha uma duração considerável.

IV. BENEFÍCIOS

A recuperação de movimentos básicos facilitadores dos afazeres do dia-a-dia, a recuperação da auto-estima pessoal do usuário e a autonomia em diversas situações que, sem a prótese, haveria uma certa dependência.

V. MATERIAIS UTILIZADOS

- 2 Servomotores TowerPro 9g SG-90;
- MSP430G2553;
- Jumpers macho e fêmea;
- Mangueira;
- 1 Piezoelétrico;
- Linha de nylon;
- Fita isolante
- Superfície de plástico;
- Elástico

VI. DESCRIÇÃO DE HARDWARE

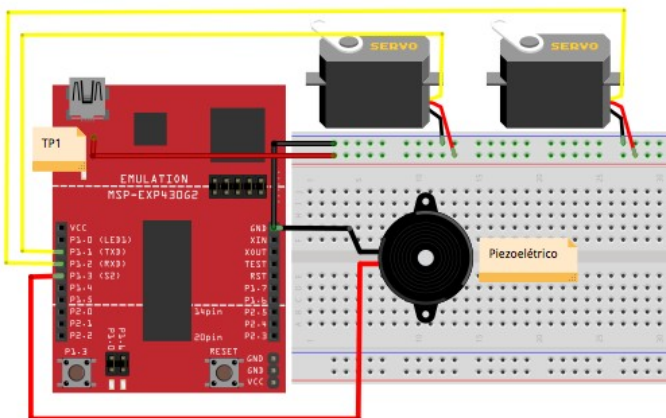


Figura 1 – Esquema de ligação dos componentes eletrônicos com o MSP430.

Soldou-se um pino na saída TP1 da placa MSP430 para obter-se 5V de alimentação, proveniente do cabo USP que liga o MSP, com o intuito de alimentar os servomotores que operam com esse nível de tensão. Além disso, conectou-se o piezoelétrico ao ground e ao pino P1.3 e as saídas dos servos aos pinos P1.1 e P1.2.

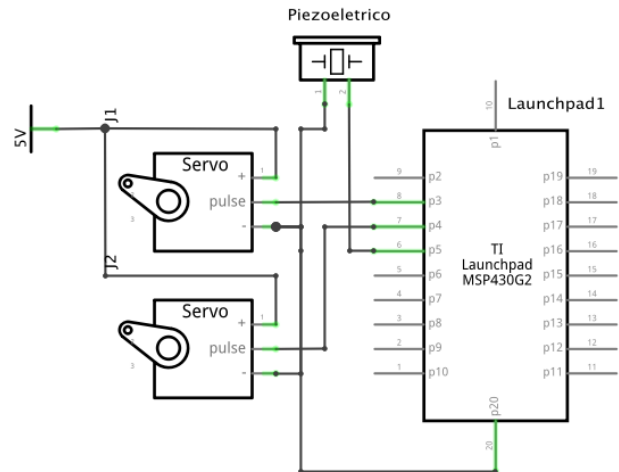


Figura 2 - Esquema das ligações.

VII. DESCRIÇÃO DE SOFTWARE

Para os primeiros testes do protótipo, utilizou-se a ferramenta “Energia” com a finalidade de desenvolver o software embarcado. A linguagem utilizada para programação foi C, e seguiu a lógica representada pelo diagrama de blocos a seguir:

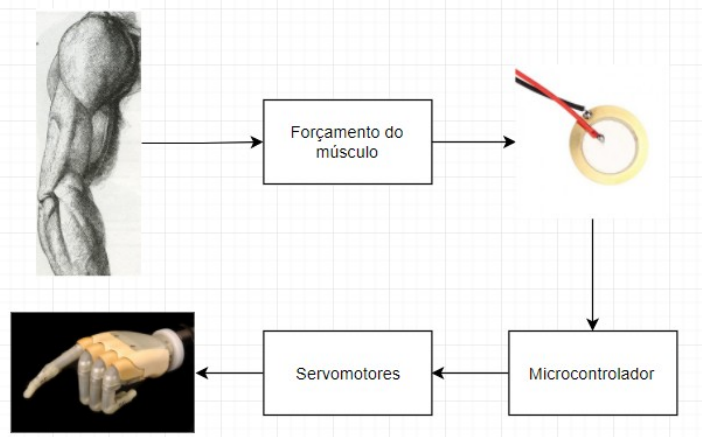


Figura 3 – Diagrama de blocos do sistema.

Para o controle dos servomotores utilizou-se a biblioteca “Servo.h” e para a leitura do sensor a leitura serial do MSP.

```
#include <Servo.h> } 1

Servo servol;
Servo servo2;
int cont=0;
double ang=0;
int sensor;
int sensor_2;
int diferenca; } 2
```

Figura 4 – Descrição do software, primeira parte.

Na parte 1, indicada na figura 4, é incluído a biblioteca utilizada para o servomotor.

Em 2, é definido as entidades dos 2 servomotores, além da declaração das seguintes variáveis: “cont” que será responsável pela contagem de pulsos (forçamento do músculo), “ang” que armazenará o valor da angulação a ser passado para o servo, “sensor” responsável por armazenar o valor analógico do sensor no primeiro instante de tempo, “sensor_2”, que armazenará o valor analógico do sensor em um segundo instante de tempo, e “diferenca” que armazenará a diferença dos valores analógicos dos sensores em instantes de tempo distintos.

```
void setup()
{
  servol.attach(A1);
  servo2.attach(A2);
}
```

Figura 5 – Descrição do software, segunda parte.

Na segunda parte do código são feitas as configurações iniciais do sistema. Em 3, indicado na

figura 5, são instanciados os pinos do MSP430 aos servomotores.

```
void loop()
{
  sensor = analogRead(A3);
  delay(200);
  sensor_2= analogRead(A3);
  diferenca= sensor-sensor_2; } 4

  if(diferenca>300 || diferenca<-300){
    cont++;
  } } 5

  if(cont==1){
    ang = 140 ;
    servol.write(ang);
    ang=90;
    servo2.write(ang);
  }
  if(cont==2){
    ang = 30 ;
    servo2.write(ang);
  }
  if(cont==3 || cont==0){
    ang=30;
    servol.write(ang);
    servo2.write(ang);
    cont=0;
  } } 6

  delay(500); } 7
}
```

Figura 6 – Descrição do software, segunda parte.

A partir da parte mostrada na figura 6, o código entra em um loop, em que é constantemente repetido.

Em 4 as variáveis “sensor” e “sensor_2” recebem o valor de leitura analógica do piezoelétrico no primeiro instante de tempo e após 200ms, respectivamente. Após a leitura dos valores, a variável “diferenca” recebe a diferença entre os valores de “sensor” e “sensor_2”. Essa operação de diferença é realizado com o intuito de detectar apenas contrações rápidas do braço, apenas quando ocorre a intenção do usuário, e para não detectar o movimento natural do braço, como por exemplo de levanda-lo e abaixa-lo.

Em 5 é definido uma estrutura condicional, em que se o valor da variável “diferença” for maior que 300 ou menor que -300, que representa o momento em que o braço é contraído, é somado 1 a “cont”.

Em 6, são definidos 3 estruturas condicionais, responsáveis por acionar o servo, e consequentemente o movimento da prótese. A primeira condição é acionada caso o valor da variável “cont” seja igual a 1, passando a angulação de 140° para o primeiro servo e de 90° para o segundo servo, realizando o movimento de fechar a mão. A segunda condição é acionada caso “cont” seja igual a 2, e atribui 30° ao segundo servo enquanto o primeiro permanece com a mesma angulação, realizando com isso, o sinal de rang loose. Por último, a terceira condição é acionada caso “cont” seja igual a 3, atribuindo 30° aos dois servomotores, realizando o movimento de abrir a mão.

Em 7 é realizado um atraso de 500ms, com o intuito de providenciar o um tempo para o acionamento e posicionamento dos servomotores antes do próximo movimento. Além disso, possui a função de não detectar falsos acionamentos, ou seja, minimizar o erro, em casos de o usuário contrair, indesejadamente ou por acidente, o músculo mais de 1 vez entre cada movimento da prótese, e para que o valor do sensor se estabilize entre cada leitura. Sem o “delay” o software poderia interpretar o sinal de contração muscular mais de uma vez antes da estabilização do valor do sensor, ou seja, a variável “cont” poderia ser incrementada mais de uma vez em apenas uma contração do braço.

VIII. DESCRIÇÃO DA ESTRUTURA

Para a confecção dos dedos, utilizou-se de mangueiras com 10mm de diâmetro e 1mm de espessura, e outra com 6mm de diâmetro e 1mm de espessura. Para a estrutura utilizou-se uma tampa de plástico para a produção do suporte, onde os servos e as mangueiras são fixadas por meio de abraçadeiras de nylon. Já para a ligação dos dedos com os servos, são utilizados linhas de nylon.

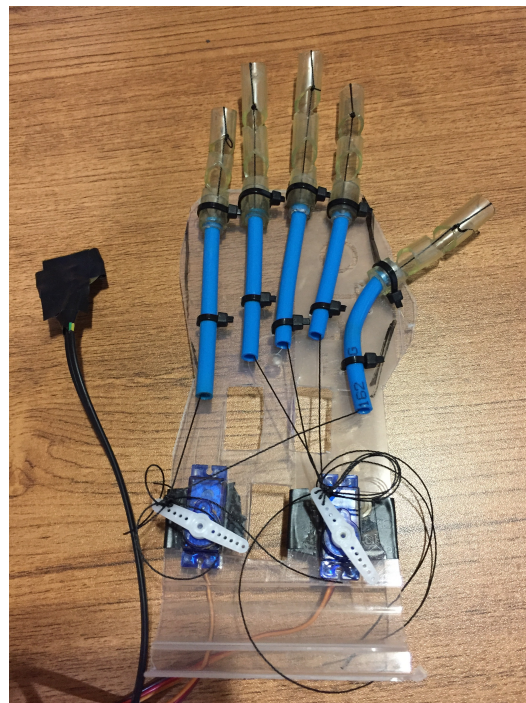


Figura 7 - Estrutura do projeto.

IX. CONCLUSÕES E POSSÍVEIS MELHORAS

- Aumentar a quantidade de servomotores, ou seja, um para cada dedo, com o intuito de melhorar e deixar mais realista os movimentos.
- Confirmação da viabilidade do projeto.
- Montagem de uma estrutura mais resistente e dedos mais flexíveis.
- Modificação no código para criação de novos movimentos e implementação de mais servomotores

X. REFERÊNCIAS

- [1] <http://labdegaragem.com/profiles/blogs/tutorial-como-utilizar-o-piezo-element-com-arduino>

[2] <http://www.arduinoecia.com.br/2013/06/controlando-um-servo.html>