

Weiterentwicklung eines selbstfahrenden Fahrzeuges mit Lidar und anderen Sensoren

Studienarbeit

über die ersten drei Quartale des 3. Studienjahres

an der Fakultät für Technik
im Studiengang Informationstechnik

an der DHBW Ravensburg
Campus Friedrichshafen

von

Justin Serrer - 5577068 - TIT21
Timo Waibel - 8161449 - TIT21
Janik Frick - 4268671 - TIT21

Sperrvermerk

gemäß Ziffer 1.1.13 der Anlage 1 zu §§ 3, 4 und 5 der Studien- und Prüfungsordnung für die Bachelorstudiengänge im Studienbereich Technik der Dualen Hochschule Baden-Württemberg vom 29.09.2017 in der Fassung vom 25.07.2018.

„Der Inhalt dieser Arbeit darf weder als Ganzes noch in Auszügen Personen außerhalb des Prüfungsprozesses und des Evaluationsverfahrens zugänglich gemacht werden, sofern keine anders lautende Genehmigung vom Dualen Partner vorliegt.“

Ort, Datum

Unterschrift

Selbständigkeitserklärung

gemäß Ziffer 1.1.13 der Anlage 1 zu §§ 3, 4 und 5 der Studien- und Prüfungsordnung für die Bachelorstudiengänge im Studienbereich Technik der Dualen Hochschule Baden-Württemberg vom 29.09.2017 in der Fassung vom 25.07.2018.

Ich versichere hiermit, dass ich meine Hausarbeit mit dem Thema

Weiterentwicklung eines selbstfahrenden Fahrzeuges mit Lidar und anderen Sensoren

selbständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Ich versichere zudem, dass die eingereichte elektronische Fassung mit der gedruckten Fassung übereinstimmt.

Ort, Datum

Unterschrift

Gender-Erklärung

Das in dieser Arbeit gewählte generische Maskulinum bezieht sich zugleich auf die männliche, die weibliche und andere Geschlechteridentitäten. Zur besseren Lesbarkeit wird auf die Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Alle Geschlechteridentitäten werden ausdrücklich mitgemeint, soweit die Aussagen dies erfordern.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| Selbständigkeitserklärung | I |
| Gender-Erklärung | II |
| 1 Einleitung | 1 |
| 2 Problemstellung, Ziel und Umsetzung | 1 |
| 2.1 Problemstellung | 1 |
| 2.2 Ziel | 2 |
| 2.3 Umsetzung | 2 |
| 3 Überblick Hardware und Software | 4 |
| 3.1 Hardware | 4 |
| 3.2 Software | 4 |
| 3.3 Technologie-Entscheidung | 5 |
| 4 Systemvoraussetzungen und Einschränkungen | 7 |
| 4.1 Umweltvoraussetzungen | 7 |
| 4.2 Einschränkungen | 8 |
| 5 SLAM | 9 |
| 5.1 Was ist SLAM? | 9 |
| 5.1.1 Mathematische Betrachtung | 9 |
| 5.2 Mapping | 9 |
| 5.3 Lokalisierung | 9 |
| 5.3.1 Datenerzeugung | 9 |
| 5.3.2 Point Cloud Registration | 12 |
| 6 Simulation des Ausweichalgorithmus | 13 |
| 6.1 Was ist eine Simulation? | 13 |
| 6.2 Simulation im Kontext eines Ausweichalgorithmus | 13 |
| 6.3 Aufbau der Simulation | 14 |
| 6.3.1 Kritische Funktionalitäten | 14 |
| 6.3.2 Prüfung der kritischen Funktionalitäten | 16 |
| 6.3.3 Auswertung der Prüfung | 18 |
| 7 Implementierung | 19 |
| 7.1 Aufbau der Implementierung | 19 |
| 7.1.1 Core-Projekt | 19 |
| 7.1.2 Simulation-Projekt | 19 |

| | | |
|----------|-------------------------|-----------|
| 7.1.3 | Lidar-Projekt | 19 |
| 8 | Fazit | 20 |
| 8.1 | Rückblick | 20 |
| 8.2 | Evaluation | 24 |
| 8.3 | Ausblick | 24 |
| A | Anhang | 25 |
| | Literatur | 26 |

Abkürzungsverzeichnis

GPIO general-purpose input/output

LiDAR Light Detection and Ranging

ROS Robot Operating System

SLAM Simultaneous Localization and Mapping

GPS Global Positioning System

Abbildungsverzeichnis

| | |
|--|----------|
| 8.1 RPLiDAR A1 Pins Reference Design. Source [10, p. 12] | . . . 20 |
|--|----------|

Listings

1 Einleitung

Die Automatisierung im Straßenverkehr befindet sich in stetigem Wachstum, wobei selbstfahrende Fahrzeuge zunehmend an Bedeutung gewinnen.

Auch im Bereich der Modell-Autos und Roboter ist Automatisierung eine präsentes Thema.

Zwar ist die Umsetzung eines selbstfahrenden Modell-Autos oder Roboters, aufgrund der vorhersehbareren und weniger komplexen Umgebung, einfacher als die Umsetzung eines selbstfahrenden PKW, jedoch stellt sie trotzdem eine Herausforderung dar.

2 Problemstellung, Ziel und Umsetzung

In diesem Abschnitt wird auf die Problemstellung, das generelle Ziel und die geplante Umsetzung der Arbeit eingegangen. Des weiteren wird Erläutert, weshalb das Ziel der Arbeit wichtig ist, wie die Arbeit aufgebaut ist und welche Probleme und Schwierigkeiten durch bereits getätigte Versuche einer Umsetzung des Arbeits-Ziels bereits bekannt sind.

2.1 Problemstellung

Bisherige Versuche, ein selbstfahrendes Auto, im Rahmen einer Studienarbeit zu entwerfen und einen entsprechenden Algorithmus zu programmieren, sind gescheitert. Die beiden Hauptprobleme der bisherigen Arbeiten, war zum Einen der Bau eines geeigneten Fahrzeugs und zum Anderen die Entwicklung einer Software, welche es dem Auto ermöglicht, ohne manuelle Steuerung, Hindernisse zu erkennen und um diese herum zu navigieren. Da es sich bei den Studenten der bisherigen Gruppen ausschließlich um Studenten mit einem Schwerpunkt in Elektrotechnik handelte, war die Entwicklung und Implementierung der Software zum autonomen Fahren die größere Herausforderung.

Da keine der bisherigen Gruppen, das Problem der Software lösen konnte, wurde sich dazu entschieden, die Aufgaben aufzuteilen. Die Aufgabe, der Erstellung eines funktionsfähigen Modell-Autos und einer Schnittstelle, zur Steuerung des Autos, wurde einer Gruppe von Studenten mit einem Schwerpunkt in Elektrotechnik zugeteilt. Somit ist das Hauptproblem dieser Arbeit, die Entwicklung und Implementierung eines Ausweichalgorithmus, welcher das Auto, über die, von der anderen Gruppe zur Verfügung gestellten Schnittstelle, steuern soll und so eine autonome Hindernis-Detektierung und Vermeidung ermöglicht.

Da die Aufgabe auf mehrere Gruppen aufgeteilt wurde, ist ein weiteres Problem die Kommunikation zwischen den Gruppen. Um einen reibungslosen und effizienten Ablauf gewährleisten zu können, sollte diese möglichst umfangreich sein.

Durch die Aufteilung auf verschiedene Gruppen entsteht zusätzlich das Problem, dass die Hardware nur eingeschränkt verfügbar ist. Da die Gruppe, welche den Hardware-Teil der Aufgabe übernimmt, diese erst bauen und anschließend auch testen muss, ist die Hardware, vor allem zu Beginn der Arbeit, kaum verfügbar. Daher ist zur Entwicklung der Software, eine Abstrahierung der Hardware notwendig. Konkret bedeutet das, dass die Schnittstelle zur Steuerung, sowie die Daten der Sensoren simuliert werden müssen, um ein Testen des Algorithmus auch ohne Verfügbarkeit der Hardware zu ermöglichen.

2.2 Ziel

Das Hauptziel der Arbeit ist die Entwicklung und Implementierung eines Algorithmus für ein Modell-Auto. Dieser soll mit Hilfe der Daten diverser Sensoren, Hindernisse erkennen und das Auto, unter Verwendung einer bereitgestellten Schnittstelle, um die Hindernisse herum navigieren. Hierbei werden Zielkoordinaten an das Fahrzeug übermittelt. Diese sollen vollständig autonom von dem Fahrzeug angefahren werden.

Da der Hardware-Teil der Arbeit von einer anderen Gruppe an Studenten übernommen wird, ist es notwendig, die Hardware zu abstrahieren um so ein Testen des Algorithmus möglich zu machen. Somit ist das Entwickeln einer solchen Simulation der Hardware ein weiteres Ziel der Arbeit.

2.3 Umsetzung

Um eine umfangreiche Kommunikation zwischen den Gruppen zu ermöglichen, müssen Kommunikationswege so früh wie möglich erstellt werden. Des weiteren sollten Termine für regelmäßige Meetings festgelegt werden, um einen konstanten Austausch von Informationen zwischen den Gruppen zu gewährleisten.

Zur Umsetzung der Aufgabe selbst, stehen, neben einem RPLiDAR A1M8-R6 der Firma Slamtec, auch weitere Sensoren, wie Ultraschall-, Lenkwinkel- und Geschwindigkeits-Sensoren, sowie ein Raspberry PI 4 zur Verfügung. Bevor die eigentliche Arbeit an einem Algorithmus beginnen kann, muss die gegebene Hardware getestet werden. Zudem ist es, um das weitere Vorgehen planen zu können, notwendig, sich mit der Hardware vertraut zu machen. Zu wissen, welche Daten von den Sensoren, wann gesendet werden, ermöglicht

es, präziser zu planen, wodurch die Entwicklung des Algorithmus effizienter wird.

Nachdem verstanden wurde, wie die Hardware funktioniert, muss eine Möglichkeit, diese zu simulieren, entwickelt werden. Hierbei ist es wichtig, die, für den Algorithmus notwendige Hardware, so genau wie möglich zu simulieren. Je genauer die Simulation ist, desto unwahrscheinlicher treten Probleme bei der Zusammenführung von Hard- und Software auf.

Die Simulation dient jedoch nur zum testen des Algorithmus. Im späteren Betrieb sollen, anstelle der Daten der Simulation, die Daten der vorhandenen Sensorik verwendet werden. Hierzu ist die Entwicklung eines Interface, durch welches mit der Sensorik kommuniziert werden kann, notwendig.

Nachdem nun realitätsnahe, simulierte Daten, sowie echte Daten, eingelesen werden können, kann die Umsetzung eines Simultaneous Localization and Mapping (SLAM)-Algorithmus begonnen werden. Hierzu muss eine Möglichkeit entwickelt werden, mit der die vorhandenen Daten zur Erstellung einer Karte genutzt werden können. Des Weiteren muss das Auto innerhalb der Karte lokalisiert werden können.

Als Nächstes muss der Ausweich-Algorithmus entwickelt werden. Dieser muss in der Lage sein, die vorhandenen Daten zu nutzen und so das Auto um Hindernisse herum zu einem gewünschten Zielort zu navigieren.

Abschließend wird die Hardware und die Software vereint und getestet.

3 Überblick Hardware und Software

In diesem Kapitel wird die Hardware und Software beschrieben, welche zur Bearbeitung der Studienarbeit zur Verfügung stehen. Zusätzlich wird die Technologie-Entscheidung erläutert und begründet.

3.1 Hardware

Dieser Abschnitt beschreibt die Hardware, welche für die Entwicklung des Ausweichalgorithmus relevant ist.

1. Raspberry Pi 4 Model B

Der Raspberry Pi 4 ist ein single-board-computer, welcher im Jahr 2019 auf dem Markt erschien. Er besitzt eine ARM-basierte 64-bit CPU, welche mit 1.5GHz getaktet ist. Das Modell, welches im Rahmen unserer Studienarbeit genutzt wird, besitzt 8GB Arbeitsspeicher. Außerdem verfügt der Raspberry Pi 4 über 40 general-purpose input/output (GPIO) Pins, welche zur Kommunikation mit den Sensoren und der Steuerungsschnittstelle genutzt werden können. [8]

2. Slamtec RPLiDAR A1M8-R6

Der RPLiDAR A1M8-R6 von Slamtec ist ein zweidimensionaler Laser-Scanner, welcher mittels Light Detection and Ranging (LiDAR), ein 360° Scan der Umgebung erstellen kann. [11, p. 3] Er hat eine effektive Reichweite von 0.15 bis 12 Meter und bei einer Scan-Rate von 5.5 Scans pro Sekunde, sowie eine Scan-Frequenz von 8000 Hz, eine Auflösung von weniger als einem Grad. [11, p. 8]

3. Weitere Sensoren

Da der LiDAR-Sensor nur zweidimensionale Scans macht, können Hindernisse, welche kleiner wie die Scan-Höhe des LiDAR sind, von diesem nicht erfasst werden. Daher sind weitere Sensoren, wie z.B. Ultraschall-Sensoren notwendig, um auch niedrige Hindernisse erkennen zu können. Außerdem wäre eine Sensor zur Bestimmung des aktuellen Lenkwinkels und ein weiterer Sensor zum Bestimmen der aktuellen Geschwindigkeit sinnvoll. Die Daten dieser Sensoren könnten bei der Ermittlung der Position im Raum von Nutzen sein.

3.2 Software

In diesem Abschnitt wird auf die Software eingegangen, welche zur Entwicklung des Algorithmus zur Verfügung steht.

1. Robot Operating System (ROS)

ROS ist eine Ansammlung von Werkzeugen und Bibliotheken, wie Treiber und Algorithmen, welche bei der Entwicklung von Roboter-Anwendungen helfen sollen. Hierbei ist ROS vollständig Open-Source und bietet zudem eine ausführliche Dokumentation, Foren und eine große Community. [9] Des Weiteren bietet Slamtec, der Hersteller des zur Verfügung stehenden LiDAR-Sensors, eine Bibliothek, zur Nutzung des LiDAR-Sensors, in Kombination mit verschiedenen Versionen des ROS an. [3]

2. Slamtec RPLiDAR Public SDK

Slamtec bietet, neben der ROS-Bibliothek, auch eine öffentlich zugängliche SDK für sämtliche RPLiDAR-Produkte an. Die SDK ist in C++ geschrieben und unter der BSD 2-clause Lizenz lizenziert. [4]

3. Slamtec RPLiDAR SDK Python-Ports

Die Slamtec RPLidar Sensoren sind, aufgrund des erschwinglichen Preises, vor allem bei Einsteigern sehr beliebt. Auch die Programmiersprache Python ist in den letzten Jahren immer beliebter geworden. Da Slamtec selbst keine Python-SDK anbietet, entstanden über die Jahre diverse Ports der C++ SDK.

3.3 Technologie-Entscheidung

Dieser Abschnitt erläutert die Entscheidungen für die diversen Technologien, welche zur Bearbeitung des praktischen Teils der Arbeit gewählt wurden.

Hardware Die Auswahlmöglichkeiten der Hardware sind sehr beschränkt. Da die notwendigen Berechnungen einiges an Leistung benötigen, wird sich für das leistungsstärkste, verfügbare Modell des Raspberry Pi entschieden. Der Raspberry Pi 4 Model B bietet neben einer 64-bit CPU mit ausreichender Leistung, auch 8 GB Arbeitsspeicher und einen Formfaktor der klein genug ist, um eine Integration in das Fahrzeug zu ermöglichen. Zusätzlich bietet er ausreichend Schnittstellen um mit den diversen Sensoren und Motoren kommunizieren zu können.

Als Hauptsensor für das Messen der Umgebung steht nur der RPLiDAR A1M8-R6 von Slamtec zur Verfügung. Weitere Sensorik soll zwar auf dem Auto verbaut werden, jedoch erstmal nicht von der Software berücksichtigt werden. Der Grund hierfür ist der Zeitpunkt, zu dem die Sensorik verbaut werden kann. Die Verarbeitung der Daten des LiDAR kann ohne Auto oder per Simulation getestet werden, wohingegen es bei der anderen Sensorik sehr stark auf die Integration in dem Fahrzeug ankommt. Da diese jedoch erst

zum Schluss in dem Fahrzeug verbaut werden, wäre eine Software-Integration dieser Sensorik nur schwer rechtzeitig umzusetzen.

Software Maßgeblich verantwortlich für die Auswahl der Programmiersprache, ist die Auswahl der Software, welche verwendet wird um den LiDAR anzusteuern.

Die eine Möglichkeit, wäre das nutzen des offiziellen Slamtec RPLiDAR ROS-Paket. Bei ROS handelt es sich jedoch um eine sehr umfangreiche Software. Diese kommt mit vielen, für die Studienarbeit nicht relevanten, Komponenten daher. Des Weiteren benötigt ROS ein anderes, nicht für den Raspberry Pi optimiertes, Betriebssystem wie Ubuntu. Das hat zu Folge, das weitere Ressourcen für das Betriebssystem benötigt werden und nicht für die notwendigen Berechnungen zur Verfügung stehen.

Die Alternative zur Verwendung von ROS, ist das nutzen einer SDK. Die Python-Ports der SDK sind alle schon einige Jahre alt und haben teilweise keine wirklich übersichtliche Struktur. Die offizielle C++ SDK hingegen wird immernoch regelmäßige geupdated und bietet eine umfangreiche Dokumentation sowie einige Beispielprogramme.

Um die begrenzt vorhandenen Ressourcen des Raspberry Pi optimal nutzen zu können, ist daher die Nutzung der C++ SDK und einem entsprechenden Interface die beste Lösung. Da die SDK in C++ geschrieben ist, macht es Sinn, die restliche Software ebenfalls in C++ zu implementieren. Zusätzlich verbessert die Nutzung einer kompilierten Programmiersprache wie C++ die Laufzeit der Software was die Reaktionszeit des Autos verbessert.

4 Systemvoraussetzungen und Einschränkungen

In diesem Kapitel wird definiert welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, um eine korrekte Funktion der Software sicherzustellen. Die Algorithmik für die Ortung des Fahrzeuges befindet sich in einem frühen Entwicklungsstadium. Aus diesem Grund müssen einige Bedingungen eingehalten werden.

4.1 Umweltvoraussetzungen

In diesem Abschnitt werden die Voraussetzungen an das Einsatzgebiet des Autos definiert.

1. Statische Umgebung

Das Fahrzeug darf nur in einer statischen Umgebung autonom gefahren werden. Die Objekte in der Umgebung dürfen während der Fahrt nicht bewegt werden. Grund dafür ist, dass nicht bekannt ist, wie sich eine dynamische Umgebung auf die Präzision der Lokalisierungsalgorithmik auswirkt.

2. Hindernisse

Laut Datenblatt [11] liegen die Distanzen die der Sensor erfassen kann, zwischen 0.15 - 12 Metern. Um die Versorgung mit validen Daten sicherzustellen, muss die Umgebung so gebaut sein, dass zu jedem Zeitpunkt, sowohl in x-Richtung als auch in y-Richtung, Objekte mit einem Maximalen Abstand von maximal 10 Metern vorhanden sind. Des Weiteren sollte eine Mindestanzahl von 100 Punkten pro Scan geliefert werden. Bei Nichteinhaltung der genannten Bedingungen ist eine Lokalisierung mittels des implementierten Algorithmus alleine ungenau.

3. Trockene Umgebung

Das Fahrzeug darf nur in einem vor Wasser geschützten Bereich verwendet werden. Hintergrund ist dass die Elektronik nicht vor eindringendem Wasser geschützt ist. Eindringendes Wasser könnte das Fahrzeug so beschädigen, dass es nicht mehr funktioniert.

4. Höhe der Hindernisse

Der verwendete LiDAR-Sensor liefert 2D-Daten in einem 360 Grad Winkel. Das bedeutet, dass die Hindernisse auf der Höhe des LiDAR-Sensors sein müssen um erfasst zu werden. Sind die Hindernisse unterhalb des LiDAR, so können diese Hindernisse von diesem nicht erfasst werden. Dadurch können diese auch nicht um Ausweichalgorithmus berücksichtigt werden, was ein Ausweichen dieser Hindernisse unmöglich macht.

4.2 Einschränkungen

In diesem Abschnitt werden die Voraussetzungen und Einschränkungen beschrieben, die berücksichtigt werden müssen, wenn die Algorithmik weiterentwickelt wird.

1. Steuerung

Der Algorithmus muss auf die Steuerungsmöglichkeiten des Autos angepasst sein. Das bedeutet, dass der Algorithmus vor allem den Lenkwinkel und die Breite des Autos berücksichtigen muss. Die Steuerung selbst soll über eine klar definierte Schnittstelle erfolgen. Eine Nutzung des Algorithmus für ein anderes Auto wird daher nur nach einer Anpassung der Algorithmik möglich sein.

2. Simulation

Die Simulation soll einen ersten Ansatz für das Testen und die Visualisierung bieten. Deshalb ist die Implementierung eine vereinfachte Darstellung einer Umgebung. Die Simulation soll eine einfache Top-Down-Perspektive auf das Auto und die Umgebung bieten. Das virtuelle Auto soll manuell und mittels Algorithmus gesteuert werden können. Auch hier gilt zu beachten, dass die Steuerung des simulierten Autos möglichst identisch mit der des eigentlichen Autos ist. Das gilt auch für die Schnittstelle zur Steuerung, welche der Algorithmus nutzen wird. Auf Grund der Abhängigkeit des Algorithmus von den konkreten Werten des Autos, wird die Simulation bezogen auf die Ansteuerung des Fahrzeuges und der Visualisierung der Umgebung keine exakte, detaillierte Abbildung der Realität bieten. Das tatsächliche Verhalten eines verwendeten Fahrzeuges kann daher von der Simulation abweichen.

3. Laufzeit

Der Laufzeit des Algorithmus soll ausreichend kurz sein. Das bedeutet, dass Hindernisse in unter einer halben Sekunde erkannt werden und entsprechend reagiert werden soll. Dieser Wert ist kein empirischer, oder anders wissenschaftlich validierter Wert. Für den Einsatz in der Realität muss ein fundierter Wert ermittelt werden, so dass die tatsächlich benötigte Geschwindigkeit berücksichtigt werden kann.

5 SLAM

SLAM ist ein bekanntes Problem in der Robotertechnik. Im Folgenden wird das Problem selbst erläutert und näher auf die Umsetzung von SLAM im Rahmen dieser Studienarbeit eingegangen.

5.1 Was ist SLAM?

Bei dem SLAM-Problem handelt es sich um das Problem, eine Karte einer unbekannten Umgebung zu erstellen. Gleichzeitig soll die aktuelle Position des Roboters in dieser Karte ermittelt und dargestellt werden. Hierzu wird ausschließlich die Sensorik des Roboters genutzt.

5.1.1 Mathematische Betrachtung

5.2 Mapping

5.3 Lokalisierung

Das selbstfahrende Fahrzeug soll in der Lage sein ein vorgegebenes Ziel zu erreichen. Um diese Aufgabe zu meistern ist die Lokalisierung des Fahrzeuges eine zentrale Aufgabe. Denn ohne das Wissen über den aktuellen Standort kann kein Weg zum Ziel berechnet werden und es kann auch nicht bestimmt werden ob das Ziel erreicht ist.

In diesem Abschnitt werden verschiedene Ansätze zur Lösung des Lokalisierungsproblems mit den Vor- und Nachteilen beschrieben.

5.3.1 Datenquellen zur Erzeugung globaler Bewegungsdaten

In diesem Abschnitt werden verschiedene Möglichkeiten zur generierung von Daten beschrieben, welche zur Lokalisierung eines Fahrzeugs genutzt werden können.

Globale Verfahren zur Datenerzeugung für Lokalisierungsalgorithmen basieren darauf dass die Umgebung dafür prepariert ist. Das Fahrzeug kommuniziert mit Sendern die in der Umgebung verfügbar sind. Mit Hilfe dieser Sender wird ein globales Netz erstellt, dass dem Fahrzeug die Berechnung der absoluten Position im globalen Koordinatensystem ermöglicht.

1. Global Positioning System (GPS)

Für die Ortung eines Fahrzeugs kommt in der Praxis das GPS zum Einsatz. GPS arbeitet mit Satelliten, die die Position des Benutzers, in diesem

Fall des Fahrzeugs, bestimmen und übermitteln [1]. Die Genauigkeit des GPS beträgt ca. 5-10 cm [1].

Der Vorteil der Nutzung eines GPS-Sensors ist eine globale Verfügbarkeit.

Im Einsatz für Fahrzeuge auf der Straße ist diese Genauigkeit ausreichend, da die lokalisierten Objekte deutlich größer sind und dadurch trotz der Toleranzen der richtige Ort gefunden werden kann. Relativ zur Fahrzeuggröße sind 5-10 cm bei einem kleinen Modellfahrzeug eine deutliche Abweichung, die abhängig von der Umgebung des Fahrzeugs ernsthafte Konsequenzen haben kann.

Eine weitere Problematik die die Verwendung von GPS-Daten mit sich bringt ist die Abhängigkeit von der Signalstärke und -verfügbarkeit. Ist das Signal schwach, kann die Abweichung noch größer werden. Ist kein Signal verfügbar, ist gar keine Ortung möglich.

2. Eigenes GPS

Um das Problem der Signalverfügbarkeit zu lösen, könnte man auf die Idee kommen ein eigenes Global Positioning System (GPS) aufzubauen, dass kleine Sender statt Satelliten verwendet. Diese Sender werden in der Umgebung platziert. Auf dem Fahrzeug ist ein Empfänger montiert, der die Entfernungen zu den Sendern erfasst. Mit dieser Technologie kann dann über Triangulation die Position des Fahrzeugs bestimmt werden. Dadurch wäre je nach Qualität von Sender und Empfänger eine höhere Präzision als 5-10 cm möglich.

Damit wären also beide Probleme von GPS in diesem Kontext gelöst. Aber es gibt auch einen deutlichen Nachteil. Denn vor der Verwendung des Fahrzeugs muss die Umgebung zunächst mit den Sendern präpariert werden. Ein Einsatz in unbekannten Gebieten ist dadurch nicht möglich. Je nach Einsatzzweck des Fahrzeuges ist das ein großes Problem.

Quellen für die Erzeugung relativer Bewegungsdaten

Globale Ortungsverfahren haben den Nachteil abhängig von den Gegebenheiten der Umgebung zu sein. Ist in der Umgebung keine Kommunikation mit den Sendern möglich, so ist keine Lokalisierung möglich. Dabei ist es nicht von Bedeutung ob das Signal von Satelliten oder von selbst angebrachten Sendern in der Umgebung stammt. Aus diesem Grund gibt es auch relative Verfahren, die die Positionsänderung anhand von Differenzen in den gesammelten Daten von verbauten Sensoren berechnen.

1. LiDAR-Sensor

Bei einem LiDAR-Sensor wird die Umgebung mit Hilfe von Laserstrahlen

erfasst. Dabei werden Werte generiert, die die Distanz und Richtung des Objektes beinhalten. LiDAR-Sensoren bieten den Vorteil, dass sie unabhängig von den Lichtverhältnissen der Umgebung sind [5]. Bei LiDAR-Sensoren muss zwischen 2D- und 3D-Sensoren differenziert werden. 3D-Sensoren erfassen eine deutlich größere Datenmenge, wodurch die Verlässlichkeit der Daten erhöht wird. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Sensor im Innen- oder Außenbereich zum Einsatz kommt [5].

Ein weiterer Vorteil von LiDAR-Sensoren ist die Datenrepräsentation. Die Repräsentation mit Abstand und Winkel ermöglicht eine Verarbeitung ohne aufwendige Vorbereitung und Anpassung der Daten.

Die Präzision von LiDAR-Sensoren kann aber zum Beispiel unter Wettereinflüssen leiden. Zum Beispiel können Wasserteilchen in der Luft die Reflexion der Laserstrahlen so verändern, dass die empfangenen Werte des Sensors nicht mit der Realität übereinstimmen. Auch die eingeschränkte Reichweite kann abhängig von der Umgebung ein Problem darstellen.

Bei 2D-Sensoren kann auch die feste Höhe ein Problem sein. Ist ein Hindernis unter- oder überhalb des Sensors, aber auf Höhe anderer Fahrzeugteile, werden diese nicht erkannt und eine Kollision mit solchen Objekten kann nicht verhindert werden.

2. Kamera

Kameras haben den Vorteil, dass alle Elemente, unabhängig von der Höhe, und auch in größeren Distanzen erkannt werden können.

Der Nachteil von Kameras ist die Abhängigkeit von der Beleuchtung der Umgebung, da diese maßgeblich den erkennbaren Detailgrad beeinflusst. Auch Wetterfaktoren wie Nebel oder Niederschlag können die Qualität der Daten negativ beeinflussen.

Auch die Verarbeitung der Daten ist ein Nachteil. Um Kameradaten automatisiert auszuwerten müssen zunächst verschiedene Algorithmen zur Vorbereitung ausgeführt werden. Die Vorbereitung benötigt Zeit, die bei anderen Verfahren bereits zur Berechnung der Position genutzt werden kann. Außerdem sind die Vorbereitungen und die Auswertung der Bilder rechenintensiv, wodurch diese als primäre Datenquelle zur Lokalisierung eher für Fahrzeuge mit hoher Rechenleistung geeignet sind.

Ein weiterer Nachteil von Kameras ist die eingeschränkte Sichtweite. Das Bild kann nur einen gewissen Teil der Umgebung aufnehmen und bietet nur durch die Kombination mehrerer Kameras eine vollständige Wahrnehmung der Umgebung.

3. Ultraschall

Ultraschallsensoren erfassen die Umgebung mit Hilfe von Schallwellen und deren Reflektionen. Diese Methode ist sehr einfach in der Implementierung und sehr sparsam im Energieverbrauch. Daher ist ein Einsatz auch in Fahrzeugen mit geringer Batterikapazität möglich. Das hat aber auch Nachteile. Die Reichweite von Ultraschallsensoren ist geringer als die anderer Sensoren. Außerdem ist auch die Auflösung der erfassten Daten geringer als die anderer Sensoren.

Daher ist der Einsatz als primäre Datenquelle für die Lokalisierung des Fahrzeuges nur bedingt geeignet. Die Stärken von Ultraschall liegen eher im Nahbereich. Ein Einsatz dieser Technologie wäre also als Zusatz zu einer anderen Quelle denkbar. Das Ziel wäre dann durch die Ultraschall-Daten die Präzision der berechneten Position durch die primäre Datenquelle zu erhöhen.

5.3.2 Point Cloud Registration

Point Cloud Registration ist ein Verfahren, welches versucht zwei Punktwolken mittels diverser Algorithmen übereinander zu legen.

6 Simulation des Ausweichalgorithmus

In diesem Kapitel wird beschrieben, warum eine Simulation hilfreich für die Entwicklung eines sicherheitskritischen Algorithmus, wie zum Beispiel ein Ausweichalgorithmus, sein kann. Außerdem wird beschrieben, welche Aspekte der Simulation relevant für den Übertrag der Ergebnisse auf die Realität sind.

6.1 Was ist eine Simulation?

Bevor damit begonnen werden kann die verschiedenen Aspekte einer Simulation zu beleuchten, ist zu klären, was eine Simulation ist. Nach der Aussage von A. Maria ist eine Simulation eine Ausführung eines Modells eines Systems [6][p. 1, ch. 2]. Der Begriff des Modells wird ebenfalls in der Arbeit beschrieben. Ein Modell ist eine vereinfachte, funktionierende Repräsentation des Systems, das betrachtet werden soll [6][p. 1, ch. 1].

In der Simulationstechnik gibt es unterschiedliche Arten von Simulation. In diesem Kontext von Bedeutung ist die Unterscheidung zwischen realer Simulation und Computersimulation. Reale Simulationen kommen zum Einsatz, wenn durch einen Fehler keine Gefahr für Personen und Umwelt besteht. Außerdem kann es sein, dass ein Nachstellen der Umweltbedingungen so komplex ist, dass eine Nachbildung am Computer nicht ausreichend möglich oder zeitlich zu aufwendig ist. Computersimulationen kommen dann zum Einsatz, wenn ein Fehler schädliche Folgen für Personen und Umwelt herbeiführen könnten und sich die Einflussfaktoren auf das System am Computer nachahmen lassen [13]. Eine Computersimulation kann auch dann genutzt werden, wenn das Erstellen eines realen Modells nicht möglich oder nicht rentabel ist. Ein weiterer Anwendungsfall einer Computersimulation tritt ein, wenn das reale Modell noch in der Entwicklungsphase ist. In diesen Fällen stellt die Simulation sicher, dass erste Versuche mit Algorithmen, die unabhängig vom Modell funktionieren, möglich sind. Dadurch kann damit begonnen werden an Technologien und Methodiken zu arbeiten, ohne auf eine reale Umsetzung warten zu müssen.

6.2 Simulation im Kontext eines Ausweichalgorithmus

Im Rahmen dieser Arbeit hat die Implementierung einer Simulation mehrere Vorteile. Es wird parallel an der Entwicklung des Autos und der zugehörigen Software gearbeitet.

Da die Implementierung der Software von Grund auf neu gestartet wird, wäre ein Warten auf die Fertigstellung des Autos aus zeitlichen Gründen nicht

möglich. Die Situation ist also eine der Situationen die in 6.1 beschrieben sind, in denen der Einsatz einer Simulation sinnvoll ist.

Ein weiterer Grund für den Einsatz einer Simulation ist ebenfalls in 6.1 beschrieben ist, ist ein möglicher Schadensfall. Das Auto ist von den Dimensionen nicht ausreichend groß, um einem Menschen zu verletzen, daher wären bei der Nutzung des realen Fahrzeuges kein Personenschaden zu befürchten. Die Problematik in diesem Kontext ist die Anfälligkeit des Autos. Das Auto ist so konstruiert, dass es mit wenig Leistung auskommt und nur die Elemente verbaut sind, dass es fahren kann. Aus diesem Grund wurden auf schützende Anbauteile wie Stoßdämpfer oder ähnliches verzichtet. Deshalb könnte eine Kollision des Fahrzeuges mit einem Hindernis problematisch. Eine Kollision könnte Schäden am Fahrzeug verursachen, die nur aufwendig, oder eventuell gar nicht repariert werden können. Da die Algorithmik in frühen Entwicklungsstufen kritische, noch unerkannte Fehler beinhalten kann, wäre es ein unnötiges Risiko die Software direkt auf dem Fahrzeuge auszuprobieren.

Ein weiterer Grund der für den Einsatz einer Simulation spricht, ist die Abhängigkeit vom Entwicklungsfortschritt des Autos. Sollte es dazu kommen, dass das Auto nicht rechtzeitig zur Verfügung steht, kann die Algorithmik zumindest mit Hilfe der Simulation ausprobiert werden.

6.3 Aufbau der Simulation

Um die Ergebnisse und Erfahrungen der Simulation nutzen zu können, ist es wichtig, dass die Inhalte der Simulation möglichst nah an die Realität herankommen. Jede vorhandene Abweichung resultiert in erhöhtem Risiko. Ziel ist es eine Umgebung und ein Fahrzeug zu simulieren, um so die notwendigen Daten zu erhalten die der Ausweich-Algorithmus benötigt. Dabei sollen Eigenschaften des Fahrzeuges, wie der maximale Lenkwinkel, berücksichtigt werden, um eine möglichst realitätsnahe Simulation zu erhalten.

Um eine Simulation zu implementieren, ist zu klären, ob diese Funktionalität in einer Simulation realitätsnah möglich ist, oder ob eine vereinfachte Version simuliert werden muss.

6.3.1 Kritische Funktionalitäten

Zunächst müssen die Funktionalitäten identifiziert werden, die in der Simulation Probleme verursachen könnten.

1. Sensordaten
2. Umgebung

3. Ausweichen
4. Lokalisierung
5. Fahrzeug

Sensordaten Die Sensordaten bilden die Grundlage für die gesamte Simulation. Auf den Sensordaten basiert die Lokalisierung im Raum und das Erkennen und Ausweichen eines Hindernisses. Die Simulation dieser Daten stellt damit die größte Herausforderung in der Simulation dar, da die Daten in Scan-Frequenz und Aufbau den realen Daten möglichst genau entsprechen sollten. Vor allem der Aufbau der Daten sollte den realen Daten so nahe wie möglich kommen, da zusätzliche oder fehlende Daten in der Qualität der Auswertung deutlich zu erkennen sein könnten. Außerdem bedeutet eine Abweichung in der Datenstruktur eine notwendige Anpassung der Implementierung bei einem Umstieg auf reale Daten, die nicht notwendig wäre, wenn die Datenstruktur übereinstimmen würde. Gibt es Unterschiede in der Scan-Frequenz sind die Auswirkungen weniger problematisch. Ist die Scan-Frequenz langsamer als in der Simulation, kann dies durch eine langsamere Geschwindigkeit des Fahrzeuges kompensiert werden. Eine Scan-Frequenz, die die Geschwindigkeit der Berechnungen überschreitet, kann durch das auslassen von einzelnen Scans kompensiert werden. Die Bewegung des Fahrzeuges zwischen zwei Scans ist so gering, dass das Ignorieren von zum Beispiel jedem zweiten Scan, kaum einen Einfluss auf das Ergebnis des Algorithmus haben sollte.

Die genauen Auswirkungen von Abweichungen der Scan-Frequenz sind nicht bekannt, weswegen hier eine genaue Analyse notwendig wäre.

Umgebung Die Umgebung ist ebenfalls ein essentieller Bestandteil. Denn die Umgebung muss so simuliert werden, dass diese von den Sensoren erkannt werden kann. Ist das nicht der Fall, ist jede Simulation der Sensorik unbrauchbar, da dann keine Daten für den Ausweichalgorithmus zur Verfügung stehen und dann auch der simulierte LiDAR keine validen Daten liefert. Eine 2D-Simulation der Umgebung ist ausreichend, da der LiDAR 2D-Daten liefert. Unter der Voraussetzung der validen Datenerzeugung auf Basis der simulierten Umgebung, ist die genaue Implementierung der Umgebung nicht von Bedeutung.

Ausweichen Das Ausweichen ist der zentrale Bestandteil der Software. Die Implementierung in der Simulation soll auch in der Implementierung für die Steuerung des realen Autos zum Einsatz kommen. Der Algorithmus selbst

wird nicht simuliert, aber die verwendeten Daten kommen aus der Simulation. Außerdem wird der Output des Algorithmus in der Simulation Visualisiert. Daher ist es notwendig, den Output in einer Form zu generieren, dass er in der Simulation Visualisiert werden kann. Zum Output gehört die aktuelle Fahrzeugposition und der berechnete Weg zum Ziel.

Das Ziel der Visualisierung ist eine optische Validierung ob der berechnete Weg tatsächlich um die Hindernisse führt. Neben der Validierung des Weges kann auch die Berechnung der Fahrzeugposition in Ansätzen validiert werden, da erkennbar wird, ob die neue Position ungefähr dem erwarteten Wert entspricht. Die genaue Position kann durch die Visualisierung alleine nicht validiert werden.

Lokalisierung Die Simulation der Lokalisierung ist vor allem zum Testen der Lokalisierungs-Algorithmik wichtig. Der Ausweichalgorithmus kann nur korrekt arbeiten, wenn die aktuelle Position des Fahrzeuges ausreichend genau bestimmt werden kann. Da die Lokalisierung in einer unbekannten Umgebung eine große Herausforderung ist, kann die Simulation genutzt werden, um zuverlässige Daten für den Algorithmus zu bekommen. Dies ist möglich, da die genaue Fahrzeugposition anhand der erfassten Steuerbefehle für das simulierte Fahrzeug bestimmt werden kann. Die Positions-Daten des simulierten Fahrzeugs können zudem als Richtwert genutzt werden um die Funktionalität und Genauigkeit der implementierten Lokalisierungs-Algorithmik zu testen.

Fahrzeug Das Fahrzeug ist der wichtigste Teil der Simulation. Es beinhaltet Daten wie Position und Rotation. Außerdem ist es möglich das Fahrzeug manuell oder per Algorithmus zu steuern. Dadurch wird sowohl das präzise Erstellen von Testdaten, wie auch das Testen des Ausweichalgorithmus ermöglicht. Die visuelle Darstellung des Fahrzeuges ist rein kosmetisch und kann daher stark vereinfacht werden.

6.3.2 Prüfung der kritischen Funktionalitäten

In diesem Abschnitt werden die einzelnen Funktionalitäten auf Umsetzbarkeit geprüft. Ist eine Umsetzung möglich, kann diese Funktionalität so in der Simulation implementiert werden, andernfalls muss eine Alternative erarbeitet werden.

Sensordaten Da aktuell nur die LiDAR-Daten genutzt werden, müssen auch nur die Daten dieses Sensors simuliert werden. Der LiDAR rotiert um

360° und sendet in bestimmten Abständen Lichtstrahlen aus. Die Höhe der gesendeten Strahlen entspricht der Höhe des LiDAR-Sensors. Wie in ?? beschrieben, können Hindernisse mit einer Distanz zwischen 0.15 - 12 Metern akkurat identifiziert werden. Das Datenformat und die Frequenz, mit welcher die Datensätze generiert werden, können dem Datenblatt [11] entnommen werden.

Die Frequenz kann entsprechend simuliert werden und die Daten entsprechend dem Datenblatt generiert werden. Um den Distanzbereich des realen Sensors zu simulieren ist eine entsprechende Skalierung der Simulation notwendig. Die Distanzen vom Fahrzeug bis zu den Hindernissen können über etablierte Algorithmen, wie zum Beispiel Ray-Casting, oder eine angepasste Version dieser Algorithmen realisiert werden.

Die Sensordaten können also gut simuliert werden, so dass keine Probleme entstehen sollten.

Umgebung Die Komplexität einer simulierten Umgebung ist als gering einzuschätzen. Die Umgebung muss lediglich so implementiert werden, dass basierend darauf korrekte Sensor-Daten generiert werden können. Alle anderen Details der Implementierung für die Umgebung können stark vereinfacht werden, so dass eine Umsetzung problemlos möglich sein sollte.

Ausweichen Das Ausweichen um Hindernisse lässt sich in einer bekannten Umgebung mit gegebenem Ziel abstrahieren. Die Abstraktion an dieser Stelle ergibt einen Path-Finding Algorithmus. Für diese Art von Algorithmen gibt es bereits viele Lösungen die unterschiedliche Stärken haben. Basierend auf den bereits existierenden Lösungen kann ein Ausweichalgorithmus mit den genannten Einschränkungen ohne Probleme implementiert werden.

Lokalisierung Die Simulation der Daten, welche für die Lokalisierung genutzt werden können, ist recht simpel. Das liegt daran, dass es sich bei den Daten nur um Positions- und Rotationsdifferenz handelt. Diese sind einfach zu ermitteln, da die Position und Rotation des simulierten Fahrzeugs einfach ausgelesen werden. Somit stellt die Generierung der Bewegungsdaten kein Problem da.

Diese Daten können jedoch nur im Rahmen der Simulation verwendet werden. Auf Grund der fehlenden Bewegungsdaten und begrenzter Performance, ist es außerhalb der Simulation nicht möglich zu jeder Zeit die genaue Bewegung zu berechnen. Deshalb ist mit Abweichungen zu rechnen, die einen additiven Fehler in der berechneten Position verursachen. Bei der Bewegungsberechnung mittels Lokalisierungs-Algorithmus können die simulierten Daten als

Referenzwert dienen.

Fahrzeug Da die Simulation des Fahrzeuges ist weniger komplex und kann problemlos umgesetzt werden. Es muss lediglich beachtet werden, dass die Ansteuerung des simulierten Fahrzeuges äquivalent zu der Ansteuerung des echten Fahrzeuges ist. Außerdem ist auf eine korrekte Simulation des Lenkwinkels und somit der Kurvenfahrt zu achten.

6.3.3 Auswertung der Prüfung

Basierend auf den einzelnen Teilbereichen der Simulation ergibt sich die Einschätzung, dass die Simulation ein sinnvolles und umsetzbares Mittel in der Entwicklung einer solchen Algorithmik ist. Sie ermöglicht nicht nur das Testen der Algorithmik ohne Zugriff auf physische Hardware, sondern auch eine optimale Referenz um die Genauigkeit der Lokalisierung zu überprüfen. Außerdem bietet sie eine Möglichkeit vorhandene Daten, wie z.B. die erstellte Map und der berechnete Pfad, zu visualisieren.

7 Implementierung

1. Zugriff auf die Daten
2. Verarbeitung der Daten
3. Ausweichalgorithmus
4. Welche Technologien werden verwendet?
5. Validierung und Tests?

7.1 Aufbau der Implementierung

Der gesamte Aufbau der Implementierung ist in drei Projekte aufgeteilt: Core, Simulation und Lidar. Das Core-Projekt ist eine Library, welche keine ausführbare Datei und lediglich die Implementierungen der Algorithmen bzw. die Logik für das Steuern und Ausweichen des Fahrzeug enthält. Das Simulation-Projekt dient für die Simulation des autonomen Fahrzeugs und die Implementierungen der Algorithmen. Das Lidar-Projekt enthält den Code, welcher auf das eigentliche Fahrzeug, bzw. den Raspberry Pi des Fahrzeugs, geladen und auf diesem ausgeführt wird.

Nachfolgend werden die einzelnen Projekte näher beschrieben.

7.1.1 Core-Projekt

Wie bereits beschreiben enthält das Core-Projekt die Implementierungen der verwendeten Algorithmen und die Logik zum Steuern des Fahrzeugs. Um auf Daten von Sensoren, sowie die Steuerung des Autos zuzugreifen, werden für diese Interfaces verwendet, über welche im Core-Projekt auf diese Zugriffen werden kann. Dies hat außerdem noch den vorteil, dass die Implementierung der Interfaces ausgetauscht werden kann, damit nicht die eigentlichen Sensoren ausgelesen und das Auto gesteuert wird, sondern nur mit einer Simulation interagiert wird. Damit bei der Verwendung des Core-Projekt in einem der anderen Projekt die richtige Implementierung für die jeweiligen Interfaces verwendet werden, sind diese zum einen nur in dem jeweiligen Projekt enthalten und werden zum anderen bei dem Start des Programms an das Core-Projekt übergeben. Letzteres geschieht nach dem Dependency Injection Prinzip (TODO: Quelle und beschreibung DI).

7.1.2 Simulation-Projekt

7.1.3 Lidar-Projekt

8 Fazit

Im Folgenden werden die Ergebnisse der Arbeit nochmal aufgezählt, erläutert und evaluiert. Des Weiteren wird auf Möglichkeiten zur Optimierung und sinnvolle Änderungen eingegangen.

8.1 Rückblick

In diesem Kapitel wird auf die diversen Probleme eingegangen, welche während der Bearbeitung der Studienarbeit aufkamen. Zusätzlich wird auch darauf eingegangen, was für Ergebnisse erzielt wurden und ob die Ziele der Arbeit erreicht sind.

Probleme

In sämtlichen Bereichen der Studienarbeit kam es zu Problemen, welche gelöst werden mussten.

1. Kommunikation mit dem LiDAR

Das erste größere Problem welches gelöst werden musste, war die Kommunikation mit dem LiDAR. Der LiDAR kommuniziert über eine serielle Schnittstelle. Zusätzlich gibt es einen Pin zur Steuerung der Motordrehzahl. 8.1

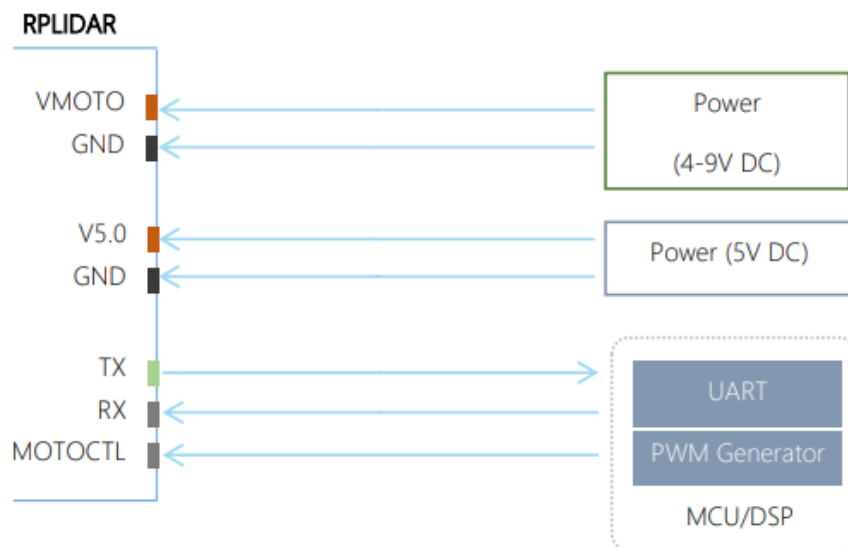


Abbildung 8.1: RPLiDAR A1 Pins Reference Design. Source [10, p. 12]

Standardmäßig liegt dem Slamtec RPLiDAR A1M8-R6 ein Adapter bei. Dieser ermöglicht es, über Standard USB-A, mittels SDK mit dem LiDAR zu kommunizieren und auch den Motor des LiDAR anzusteuern. Bei unserem Exemplar des LiDAR lag ein solcher Adapter jedoch nicht bei. Anstelle des Adapters stand lediglich ein Kabel zur Verfügung, dass an den LiDAR angeschlossen werden konnte. Das andere Ende des Kabels war nicht terminiert, so dass die einzelnen Kabel direkt an den Pins des Raspberry Pi angeschlossen werden mussten.

Zu Beginn funktionierte die serielle Kommunikation überhaupt nicht. Es stellte sich jedoch raus, dass die Kabel lediglich an den falschen Pins des Raspberry Pi angeschlossen wurden. Durch korrektes Anschließen der Kabel zur seriellen Kommunikation wurde das Problem gelöst.

Eine weitere Folge des fehlenden Adapters war, dass die Motorsteuerung mittels SDK nicht länger möglich war. Um den Motor zu steuern musste ein entsprechendes PWM-Signal an dem korrekten Pin des Raspberry Pi manuell gesetzt werden. Zur Vereinfachung dieses Prozess wurde ein Interface implementiert, welches den Motor bei Bedarf automatisch startet und stoppt.

2. Simulation

3. ICP Performance

Ein weiteres Problem war die schlechte Performance der zuerst verwendeten Implementierung eines ICP-Algorithmus. Die verwendete Implementation hatte seit sieben Jahren kein Update erhalten und entstand vermutlich als Projekt einzelner Personen. Trotz der geringen Anzahl an Punkten, aus denen die einzelnen Scans bestanden, brauchte der Algorithmus teilweise mehrere Sekunden zur Berechnung der Transformationsmatrix. Da der gesamte Ausweichalgorithmus eine Laufzeit von unter 500ms haben sollte, war die Laufzeit des ICP-Algorithmus zu hoch. Ein erster Versuch die Laufzeit zu verbessern bestand darin, die Anzahl an Punkten zu verringern. Hierzu wurde sich dazu entscheiden die n nächsten Punkte zu verwenden. Das hatte jedoch zur Folge, dass das Ergebnis des Algorithmus deutlich ungenauer wurde. Zudem entstand durch die geringe Anzahl an Punkten, welche sich zudem meistens nur in einem kleinen Bereich des 360° Sichtfeld des Sensors befanden, eine hohe Fehleranfälligkeit bei Bewegungen nahe des Sensors. Diese entstanden vor allem dann, wenn das Fahrzeug sich einem Hinderniss näherte.

Um das Problem zu lösen wurde sich dazu entschieden die Implementation der Point Cloud Library zu nutzen. 5.3.2 Da diese open-source Bibliothek

für die Arbeit mit Punktwolken gedacht ist, bietet sie verschiedenste ICP-Algorithmen, welche nicht nur extrem optimiert sind, sondern auch deutlich mehr Konfigurationsmöglichkeiten als die ursprünglich verwendete Implementation bieten.

Durch die Nutzung der PCL-Implementation konnte die Laufzeit erheblich verbessert werden. Somit konnte das Ziel von einer Laufzeit unter 500ms, selbst bei Nutzung von 720 Punkten pro Scan, erreicht werden.

4. Koordinaten

Zusätzlich zu dem Problem der Laufzeit, gab es das Problem, dass die Werte für die X und Y Translation, welche der ICP-Algorithmus berechnete, ungenau waren. Vor allem bei Bewegungen des Fahrzeug auf der Y-Achse unterschieden sich die berechneten Werte deutlich von den tatsächlichen Werten.

Ausführliches Debugging ergab, dass der ICP-Algorithmus die Punktwolken nahezu perfekt übereinander legte. Das Problem war jedoch, dass die resultierenden Werte für X- und Y-Translation basierten auf dem lokalen Koordinatensystem des Autos. Das kommt daher, dass das Auto die Scans erzeugt, diese jedoch keine Informationen über die aktuelle Rotation des Fahrzeugs, relativ zum globalen Koordinatensystem der Karte, enthalten.

So lange sich das Auto nicht drehte und nur vorwärts oder rückwärts fuhr, stimmten die Koordinaten-Achsen des Autos mit den globalen Koordinaten-Achsen überein. Somit stimmte auch das Ergebnis des ICP-Algorithmus. Fuhr das Auto jetzt aber vorwärts entlang der Y-Achse, also um 90 Grad verdreht, nahm der ICP-Algorithmus das als Bewegung auf der X-Achse war. Das lag daran, dass er das lokale Koordinatensystem des Autos nutzte, bei der die X-Achse nach vorne (0 Grad) gerichtet ist. Sämtliche, nach vorne gerichtete Bewegung, wurde also als Bewegung in X-Richtung interpretiert.

Das Problem wurde gelöst, indem die Punktwolken, um die Rotation des Autos zum Zeitpunkt der Erstellung der ersten Punktwolke, gedreht wurden. Dies hatte zur Folge, dass das Koordinatensystem des Scans auf das globale Koordinatensystem gelegt wurde. Dadurch stimmte die berechnete Translation wieder mit den realen Werten überein.

5. ICP Genauigkeit

Ein weiteres Problem bei der Implementierung des ICP-Algorithmus war die Genauigkeit des Ergebnis. Die anfänglich eher schlechte Genauigkeit, konnte durch Anpassen der Konfigurations-Parameter erheblich verbessert werden. Hierzu wurden verschiedene Werte in unterschiedliche Situationen

getestet und ausgewertet. Hierbei war es wichtig die Laufzeit des Algorithmus im Auge zu behalten. Je enger die Parameter gesetzt werden, desto genauer ist das Ergebnis des Algorithmus, jedoch steigt dadurch auch die Menge an Iterationen und somit die Laufzeit.

Es fiel auf, dass der ICP-Algorithmus, selbst mit etwas lockerer gesetzten Parametern ausreichend gute Ergebnisse liefert. Nur in seltenen Fällen war ein Ergebnis suboptimal, was sich durch einen hohen Fitness-Wert des Ergebnis auszeichnete. Um die Laufzeit weiter zu verbessern wurde eine interne Schleifen implementiert, welche den Fitness-Score des Ergebnis als Abbruchkriterium hat. Somit wird der ICP-Algorithmus mindestens einmal durchgeführt. Sollte das Ergebnis nicht genau genug sein, wird der Algorithmus ein weiteres Mal aufgerufen. Diesmal mit dem vorherigen Ergebnis als Input. Des weiteren werden mit jeder Iteration die Parameter enger gesetzt.

Leider kam es in seltenen Fällen dazu, dass die Berechnung auf diese Art und Weise, mehrere Sekunden dauerte. Daher wurde eine maximale Anzahl an ICP-Iterationen festgelegt.

Somit ist die Laufzeit des Algorithmus weiterhin optimal, jedoch kann es dazu kommen, dass einige Ergebnisse einen nicht zu vernachlässigbaren Fehler haben. Auch die Ergebnisse, welche eine ausreichende Genauigkeit haben, sind nicht zu 100 Prozent genau. Da mehrere Scans pro Sekunde verglichen werden, addiert sich dieser Fehler. Zudem resultiert ein Fehler in der berechneten Rotation des Fahrzeugs dazu, dass das oben beschriebene Problem mit den Koordinaten-Achsen nicht mehr so gut ausgeglichen werden kann. Das hat zur Folge, dass sich der Fehler exponentiell erhöht.

Eine mögliche Lösung für dieses Problem, wären die Verwendung weiterer Sensoren zum Messen der Bewegung des Fahrzeugs. Durch zusätzliche Odometrie-Daten und einer Gewichtung der Ergebnisse, kann die Lokalisierung des Fahrzeugs erheblich verbessert werden. Eine weitere Lösung wäre die Integration von Filtern, welche die Ergebnisse des ICP-Algorithmus filtern.

Zum jetzigen Zeitpunkt sind jedoch keine Lösungen für das Problem implementiert. Der Fehler ist, vor allem zu Beginn, vernachlässigbar und beschränkt sich auf die Position und Rotation des Fahrzeugs. Da sich der LiDAR auf dem Fahrzeug befindet, ist die Erkennung von Hindernissen unabhängig von der Position des Fahrzeugs. Lediglich die Erstellung der Karte und somit auch die Navigation zum Zielort wird mit der Zeit ungenauer.

6. Path Finding Lenkwinkel

Probleme

1.

8.2 Evaluation

8.3 Ausblick

A Anhang

Literatur

- [1] Neil Ashby. „Relativity in the global positioning system“. In: *Living Reviews in relativity* 6 (2003), S. 1–42.
- [2] Chetan Desai, David Janzen und Kyle Savage. „A survey of evidence for test-driven development in academia“. In: *SIGCSE Bull.* 40.2 (2008), S. 97–101. ISSN: 0097-8418. DOI: 10.1145/1383602.1383644. URL: <https://doi.org/10.1145/1383602.1383644>.
- [3] *GitHub: Slamtec/rplidar_ros*. 2023. URL: https://github.com/slamtec/rplidar_ros (besucht am 05.02.2024).
- [4] *GitHub: Slamtec/rplidar_sdk*. 2023. URL: https://github.com/Slamtec/rplidar_sdk (besucht am 05.02.2024).
- [5] Yanjie Liu u. a. „Improved LiDAR Localization Method for Mobile Robots Based on Multi-Sensing“. In: *Remote Sensing* 14.23 (2022). ISSN: 2072-4292. DOI: 10.3390/rs14236133. URL: <https://www.mdpi.com/2072-4292/14/23/6133>.
- [6] Anu Maria. *Introduction to modeling and simulation*. 1997. URL: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/268437.268440> (besucht am 23.01.2024).
- [7] Premal B Nirpal und KV Kale. „A brief overview of software testing metrics“. In: *International Journal on Computer Science and Engineering* 3.1 (2011), S. 204–211.
- [8] *Raspberry Pi 4 Model B*. Techn. Ber. Raspberry Pi Ltd, 2023. URL: <https://datasheets.raspberrypi.com/rpi4/raspberry-pi-4-product-brief.pdf> (besucht am 31.01.2024).
- [9] *ROS: Home*. 2023. URL: <https://www.ros.org/> (besucht am 05.02.2024).
- [10] *RPLIDAR A1 - Development Kit User Manual*. 2023. URL: https://www.slamtec.ai/wp-content/uploads/2023/11/LD108_SLAMTEC_rplidar_datasheet_A1M8_v3.0_en.pdf (besucht am 08.07.2024).
- [11] *RPLIDAR A1 - Introduction and Datasheet*. 2020. URL: https://www.slamtec.ai/wp-content/uploads/2023/11/LD108_SLAMTEC_rplidar_datasheet_A1M8_v3.0_en.pdf (besucht am 31.01.2024).
- [12] Shanghai Slamtec Co., Ltd. *RPLIDAR A1: Low Cost 360 Degree Laser Range Scanner*. Revision 3.0. Shanghai Slamtec Co., Ltd. Shengyin Tower, 666 Shengxia Rd., Shanghai, China, Okt. 2020.

-
- [13] The Editors of Encyclopaedia Britannica. *computer simulation*. 2023.
URL: <https://www.britannica.com/technology/computer-simulation>
(besucht am 23.01.2024).
 - [14] Alan Mathison Turing u. a. „On computable numbers, with an application to the Entscheidungsproblem“. In: *J. of Math* 58.345-363 (1936), S. 5.