28.03.2023

**Sztuczna Inteligencja**

Projekt

Temat: Badanie wpływu zamian parametrów sieci na skoczność uczenia sieci głębokiej model: tf\_mobilenetv3\_small\_minimal\_100

Prowadzący:

dr hab. inż. Roman Zajdel, prof. PRz

Wykonali:

2EF-DI, L8

Daniel Kleczyński

Spis treści

[1. Wstęp teoretyczny 3](#_Toc133189264)

[2. Środowisko programistyczne 3](#_Toc133189265)

[3. Przebieg ćwiczenia 3](#_Toc133189266)

[3.1. Część I. Zapoznanie z Robotem Khepera III 4](#_Toc133189267)

[3.2. Synteza sytemu ekspertowego 5](#_Toc133189268)

[3.3. Przerobienie systemu aby robot podążał za przeszkodą ruchomą. 9](#_Toc133189269)

[3.4. Realizacja sytemu podążania za źródłem światła 9](#_Toc133189270)

[3.5. Zmiana systemu na Takagi-Sugeno zerowego rzędu, część I 11](#_Toc133189271)

[3.6. Zmiana systemu na Takagi-Sugeno zerowego rzędu, część II 17](#_Toc133189272)

[3.7. Zmiana systemu na Takagi-Sugeno zerowego rzędu, część III 19](#_Toc133189273)

[4. Ćwiczenie III realizacja podążania do celu. 21](#_Toc133189274)

[4.1. Część I 21](#_Toc133189275)

[4.2. Część II 21](#_Toc133189276)

[4.3. Część III 24](#_Toc133189277)

# Cel projektu

Celem tego ćwiczenia jest zapoznanie się ze sposobem syntezy systemu ekspertowego, który pełni rolę regulatora. W tym konkretnym przypadku, będzie to rozmyty system ekspertowy wykorzystywany do sterowania robotem mobilnym Khepera, który ma za zadanie omijać przeszkody.

Laboratorium składa się z trzech części. W części I uczestnicy zapoznają się z budową robota Khepera III oraz sposobem jego sterowania za pomocą dedykowanych funkcji języka Python. W części II uczestnicy projektują rozmyty system ekspertowy typu Mamdaniego z wykorzystaniem biblioteki skfuzzy, która będzie realizowaał zadanie omijania przeszkód. Część III laboratorium polega na praktycznej weryfikacji poprawności zrealizowanego systemu w sterowaniu rzeczywistym robotem.

Dodatkowo, w trakcie laboratorium zdecydowano się na zmianę rodzaju systemu ekspertowego z rozmytego typu Mamdaniego na rozmyty system ekspertowy typu Takagi-Sugeno zerowego poziomu.

# Środowisko programistyczne

Aby móc zacząć tworzyć system ekspertowy, konieczne będzie zainstalowanie pakietu Scikit-fuzzy (skfuzzy), simpful odpowiedzialnego za skonstruowanie systemu Takagi-Sugeno a także przydatnych pakietów numpy i matplotlib, które umożliwią wykonanie kodu z instrukcji do laboratorium. Poniższe zadania zostały wykonane w edytorze kodu Visual Studio Code z zainstalowaną wtyczką Jupyter aby muc korzystać z notatnika. Python został zainstaloway w wersji 3.11.2

# Przebieg ćwiczenia

Aby móc stworzyć system ekspertowy należało zapoznać się z instrukcją użytkownika robota Khepler III aby poznać jego możliwości.

Należy również zapoznać się z dołączonymi skryptami w języku pytchon dołączonych do instrukcji laboratoryjnej odpowiadają one za stworzenie komunikacji z robotem oraz wysłaniu mu odpowiednio zmienionych informacji z naszego systemu ekspertowego.

Przydatne funkcje z którymi warto się zapoznać aby dobrze wykonać ćwiczenia:

* k3ReadProximitSensors -Odczyt wartości sygnałów czujników zbliżeniowych oraz przeskalowanie czujników 2, 5 oraz 9
* k3ReadAmbientSensors -Odczyt wartości sygnałów czujników pracujących w trybie pomiaru światła zewnętrznego. Polecenie użyteczne przy realizacji zadania podążania do źródła światła
* k3SetSpeed Ustawienie prędkości poszczególnych kół
* k3Stop- Zatrzymanie robota
* k3ReadProximitySensorsLoop -Odczyt sygnałów z czujników zbliżeniowych przez ustaloną liczbę cykli(domyślnie 1000). Stosowane do sporządzenia charakterystyki czujników.

## Część I. Zapoznanie z Robotem Khepera III

Prowadzący zajęcia zademonstrował jak obsługiwać robota kilkoma poleceniami po tym jak został uruchomiony plik hepera3.py gdzie zostało nawiązane połączenie a poleceniem s=k3Init() został utworzony uchwyt do konkretnego robota aby muc móc wprowadzać resztę poleceń. 33

* Dalej zostało sprawdzony stan baterii
* pomiary natężenia światła
* pomiary odległości
* sprawdzenie prędkości kół,
* została ustawiona pewna prędkość kół i robot poruszał się do przodu skręcał lub obracał się w około własnej osi
* Została ustawiano pozycja [x,y] do której robot podążał
* Odczytanie obecnego położenia
* Oraz przerywanie wykonywanego programu

Zostało również przedstawione środowisko po którym robot będzie się poruszać jest to duży kwadrat dookoła którego jest biała ściana i białe oraz czarne przeszkody które można przestawiać (kolor jest istotny na odczyty z czujników).

Przeprowadzono również test odczytów czujników który sprawdzał pomiary w zależności od koloru przeszkody.

Wynik testu był zależy od koloru który dobrze pochłaniał (nie odbijał) promienie z zakresu podczerwieni. Jeśli kolor dobrze absorbuje podczerwień np. kolor czarny odczyt będzie zaniżony co może prowadzić do nie wykrycia przeszkody kiedy ona będzie blisko. Analogicznie działa kolor biały wtedy odczyty są dużo bardziej dokładne wiąże się to z tym że kolor biały odbija więcej promieni podczerwonych które wrażają do czujników.

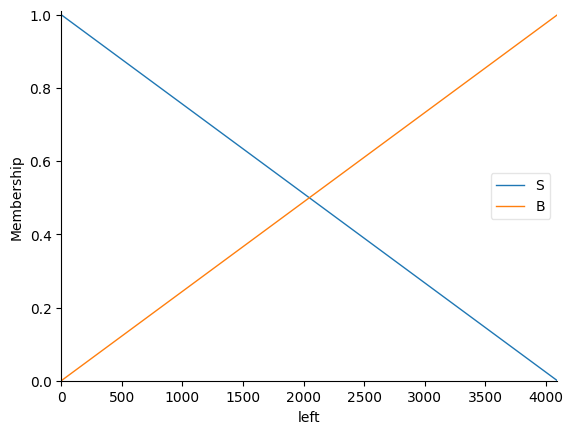
Promienie podczerwone nie muszą pochodzić tylko z czujników robota mogą również być emitowane z innego źródła co może wprowadzać zakłócenia(nie duże wartości jeśli źródło nie jest mocne) bądź być kryterium do naprowadzania robota.

## Synteza sytemu ekspertowego

W tym punkcie zostanie omówione, jak stworzyć system ekspertowy dla robota, który będzie w stanie podejmować decyzje na podstawie analizy swojego otoczenia i podejmować odpowiednie działania. Do stworzenia takiego systemu potrzebny jest zestaw reguł i wiedzy, które będą decydować, jak robot powinien reagować na określone sytuacje. Istotne jest, aby reguły te były zdefiniowane w sposób jasny i precyzyjny, aby robot mógł ich poprawnie użyć i wykonać odpowiednie zadania. W tym punkcie zostanie omówione, jak zaprojektować system ekspertowy, który umożliwi skuteczne i inteligentne zachowanie robota.

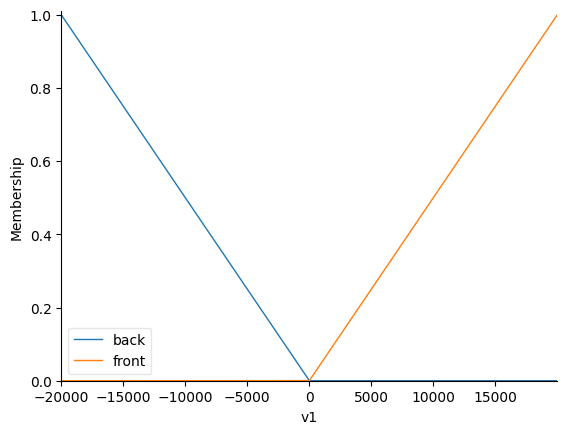
Do stworzenie takiego systemu użyjemy logiki rozmytej, systemu Mamdani’ego. Pierwsze co trzeba wykonać to zastanowić się co będzie naszym wejściem i co oczekujemy na wyjściu.

Wiemy że Khepera III posiada czajniki mierzące odległość można zastosować jako wejście gdzie będą dwie funkcje gdzie przynależność będzie określała czy robot jest blisko danego czajnika lub daleko. Dziedziną tych funkcji będzie zakres wartości jak otrzymujemy z czujników robota [0, 4095]. Zaproponowana funkcje przynależności dla każdego z czujników gdzie B oznacza że przeszkoda jest blisko czajnika natomiast S daleko .



Rysunek funkcje przynależności jednego z czujników (left)

Wyjściami będą serwomechanizmy które mogą się obracać w przód i w tył w tym przypadku użyjemy wartości z przedziału –[20 000, 20 000].



Rysunek funkcje wyjściowe dla jednego z serwomechanizmów

Kolejnym krokiem jest stworzenie reguł w tym celu skorzystano z wiedzy eksperckiej dzięki której otrzymaliśmy reguły:

Tabela reguły do systemu omijania przeszkód

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lp. | left | front | right | VI | Vr |
| 1 | S | S | S | front | front |
| 2 | S | S | B | back | front |
| 3 | S | B | S | back | front |
| 4 | S | B | B | back | front |
| 5 | B | S | S | front | back |
| 6 | B | B | S | front | back |
| 7 | B | S | B | front | front |
| 8 | B | B | B | back | front |

Mając wszystkie potrzebne elementy do stroszenia systemu rozmytego oraz wiedzy która funkcja musi zostać przysłonięta w bibliotece khepera3 jest to k3FuzzyAvoidDef() został stworzony kod.

def k3FuzzyAvoidDef():

    MaxProximitiSignal = 4096

    MaxSpeed = 20000

    left = ctrl.Antecedent(np.arange(0,MaxProximitiSignal,1), 'left')

    front = ctrl.Antecedent(np.arange(0,MaxProximitiSignal,1), 'front')

    right = ctrl.Antecedent(np.arange(0,MaxProximitiSignal,1), 'right')

    vl = ctrl.Consequent(np.arange(0,MaxSpeed,1), 'v1')

    vr = ctrl.Consequent(np.arange(0,MaxSpeed,1), 'v2')

    left['S'] = fuzz.trimf(left.universe, [0, 0, MaxProximitiSignal])

    left['B'] = fuzz.trimf(left.universe, [0, MaxProximitiSignal, MaxProximitiSignal])

    front['S'] =fuzz.trimf(left.universe, [0, 0, MaxProximitiSignal])

    front['B'] =fuzz.trimf(left.universe, [0, MaxProximitiSignal, MaxProximitiSignal])

    right['S'] =fuzz.trimf(left.universe, [0, 0, MaxProximitiSignal])

    right['B'] =fuzz.trimf(left.universe, [0, MaxProximitiSignal, MaxProximitiSignal])

    vl['back'] = fuzz.trimf(left.universe, [-MaxSpeed, -MaxSpeed, 0])

    vl['front'] = fuzz.trimf(left.universe, [0,MaxSpeed, MaxSpeed])

    vr['back'] = fuzz.trimf(left.universe, [-MaxSpeed, -MaxSpeed, 0])

    vr['front'] = fuzz.trimf(left.universe, [0,MaxSpeed, MaxSpeed])

    # rules definition

    # Rule in a fuzzy control system, connecting antecedent(s) to consequent(s)

    rule1 =ctrl.Rule(antecedent=(left['S'] & front['S'] & right['S']),consequent=(vl['front'], vr['front']) )

    rule2 =ctrl.Rule(antecedent=(left['S'] & front['S'] & right['B']),consequent=(vl['back'], vr['front']) )

    rule3 =ctrl.Rule(antecedent=(left['S'] & front['B'] & right['S']),consequent=(vl['back'], vr['front']) )

    rule4 =ctrl.Rule(antecedent=(left['S'] & front['B'] & right['B']),consequent=(vl['back'], vr['front']) )

    rule5 =ctrl.Rule(antecedent=(left['B'] & front['S'] & right['S']),consequent=(vl['front'], vr['back']) )

    rule6 =ctrl.Rule(antecedent=(left['B'] & front['B'] & right['S']),consequent=(vl['front'], vr['back']) )

    rule7 =ctrl.Rule(antecedent=(left['B'] & front['S'] & right['B']),consequent=(vl['front'], vr['front']) )

    rule8 =ctrl.Rule(antecedent=(left['B'] & front['B'] & right['B']),consequent=(vl['back'], vr['front']) )

    # The system is initialized and populated with a set of fuzzy Rules

    avoid\_ctr = ctrl.ControlSystem([rule1,rule2,rule3,rule4,rule5,rule6,rule7,rule8])

    # Calculate results from a ControlSystem

    avoid\_sym = ctrl.ControlSystemSimulation(avoid\_ctr)

    return avoid\_sym

Kod kod do systemu ekpertowego do omijania przeszkód

## Przerobienie systemu aby robot podążał za przeszkodą ruchomą.

Aby robo podążał za przeszkodą należy zmienić reguły. Można wsnuć wniosek że to właśnie reguły głównym stopniu charakteryzują nam zachowanie robota a definiowanie funkcji dziedzin wybieranie systemów itp. Pomagają tylko w kompatybilności ze sprzętem.

Korzystając z wiedzy eksperckiej zostały stworzone kolejne reguły.

Tabela reguły do systemu podążania za przeszkodą

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lp. | left | front | right | VI | Vr |
| 1 | S | S | S | front | front |
| 2 | S | S | B | front | back |
| 3 | S | B | S | front | front |
| 4 | S | B | B | front | back |
| 5 | B | S | S | back | front |
| 6 | B | B | S | back | front |
| 7 | B | S | B | front | back |
| 8 | B | B | B | front | front |

(wybieramy przeszkodę po prawej)

rule1 =ctrl.Rule(antecedent=(left['S'] & front['S'] & right['S']),consequent=(vl['front'], vr['front']) )

    rule2 =ctrl.Rule(antecedent=(left['S'] & front['S'] & right['B']),consequent=(vl['front'], vr['back']) )

    rule3 =ctrl.Rule(antecedent=(left['S'] & front['B'] & right['S']),consequent=(vl['front'], vr['front']) )

    rule4 =ctrl.Rule(antecedent=(left['S'] & front['B'] & right['B']),consequent=(vl['front'], vr['back']) )

    rule5 =ctrl.Rule(antecedent=(left['B'] & front['S'] & right['S']),consequent=(vl['back'], vr['front']) )

    rule6 =ctrl.Rule(antecedent=(left['B'] & front['B'] & right['S']),consequent=(vl['back'], vr['front']) )

    rule7 =ctrl.Rule(antecedent=(left['B'] & front['S'] & right['B']),consequent=(vl['front'], vr['back']) )

    rule8 =ctrl.Rule(antecedent=(left['B'] & front['B'] & right['B']),consequent=(vl['front'], vr['front']) )

Kod reguły do systemu podążania za przeszkodą

## Realizacja sytemu podążania za źródłem światła

W tym przypadku należy zmienić funkcje od odczytywania sensorów z k3ReadProximitySensors(s) na k3ReadAmbientSensors(s) która mierzy natężenie światła z otocznia. Charakterystyka tej funkcji jest odwrotna do k3ReadProximitySensors(s) duże wartości świadczą o małym natężeniu światła co można utożsamiać z dużą odległością źródła światła od robota a małe wartości o dużym natężeniu czyli bliskiej odległości źródła światła. Mając taką wiedzę możemy wysnuć wniosek że reguły nie będą się różnić od tych z zadania podążania za celem lecz zmieni się kolejność funkcji przynależności dla czujników.

Zmiana w kodzie została tylko zamienione nazwy B z S:

    left['B'] = fuzz.trimf(left.universe, [0, 0, MaxProximitiSignal])

    left['S'] = fuzz.trimf(left.universe, [0, MaxProximitiSignal, MaxProximitiSignal])

    front['B'] =fuzz.trimf(front.universe, [0, 0, MaxProximitiSignal])

    front['S'] =fuzz.trimf(front.universe, [0, MaxProximitiSignal, MaxProximitiSignal])

    right['B'] =fuzz.trimf(right.universe, [0, 0, MaxProximitiSignal])

    right['S'] =fuzz.trimf(right.universe, [0, MaxProximitiSignal, MaxProximitiSignal])

Kod zmiana definicji funkcji zmiennych wejściowych

oraz

def k3FuzzyAvoidLoop(s):

    avoid\_sym = khep.k3FuzzyAvoidDef()

    res = False

    iter = 0

    while iter <= 1000:

        sens = khep.k3ReadAmbientSensors(s)

        print(sens)

        val\_left = max(sens[1],sens[2])

        val\_front = max(sens[3],sens[4])

        val\_right = max(sens[5],sens[6])

        avoid\_sym = k3FuzzyAvoidEval(avoid\_sym, val\_left, val\_front, val\_right)

        khep.k3SetSpeed(s,avoid\_sym.output['vl'],avoid\_sym.output['vr'])

        iter += 1

Kod zmiana funkcji dokonującej pomiary

## Zmiana systemu na Takagi-Sugeno zerowego rzędu, część I

Nie biblioteka skfuzzy nie posiada modelu Takagi-Sugeno dlatego użyto simpful i posłuży do skonstruowania rozmytego systemu ekspertowego typu Takagi-Sugeno zerowego poziomu, który miał za zadanie omijać przeszkody. Simpful dostarcza narzędzia do budowy modeli wnioskowania rozmytego, umożliwiając użytkownikowi tworzenie zbiorów rozmytych, funkcji przynależności oraz reguł wnioskowania. Dzięki temu biblioteka ta pozwala na tworzenie skutecznych systemów ekspertowych opartych na logice rozmytej.

Omawianie kodu:

Poniższy przykład prezesuje problem omijania przeszkód 3.2.

* Stworzenie uchwytu do Systemu rozmytego oraz definiowanie funkcji przynależności zmiennych wejściowych

FS = sf.FuzzySystem()

MaxProximitiSignal = 4096

MaxSpeed = 20000

L\_S = sf.FuzzySet(points=[[0., 1.],  [MaxProximitiSignal, 0.]], term="S")

L\_B = sf.FuzzySet(points=[[0., 0.], [MaxProximitiSignal,1]], term="B")

FS.add\_linguistic\_variable("left", sf.LinguisticVariable([L\_S, L\_B], concept="left"))

R\_S = sf.FuzzySet(points=[[0., 1.],  [MaxProximitiSignal, 0.]], term="S")

R\_B = sf.FuzzySet(points=[[0., 0.], [MaxProximitiSignal,1]], term="B")

FS.add\_linguistic\_variable("right", sf.LinguisticVariable([R\_S, R\_B], concept="right"))

F\_S= sf.FuzzySet(points=[[0., 1.],  [MaxProximitiSignal, 0.]], term="S")

F\_B= sf.FuzzySet(points=[[0., 0.], [MaxProximitiSignal,1]], term="B")

FS.add\_linguistic\_variable("front", sf.LinguisticVariable([F\_S, F\_B], concept="front"))

Kod T-S definiowanie funckji zmiennych wejściowych

* Zefinowanie stałych wartości wyjściowych

FS.set\_crisp\_output\_value("left\_while\_front", MaxSpeed)

FS.set\_crisp\_output\_value("left\_while\_back", -MaxSpeed)

FS.set\_crisp\_output\_value("right\_while\_front", MaxSpeed)

FS.set\_crisp\_output\_value("right\_while\_back", -MaxSpeed)

Kod T-S ustawianie zmiennych wejściowych

* Definiowanie reguł oraz dodanie ich do systemu

# Define fuzzy rules

R1 = "IF (left IS S) AND (front IS S) AND (right IS S) THEN (vl IS left\_while\_front)  "

R2 = "IF (left IS S) AND (front IS S) AND (right IS B) THEN (vl IS left\_while\_back)  "

R3 = "IF (left IS S) AND (front IS B) AND (right IS S) THEN (vl IS left\_while\_back)   "

R4 = "IF (left IS S) AND (front IS B) AND (right IS B) THEN (vl IS left\_while\_back)   "

R5 = "IF (left IS B) AND (front IS S) AND (right IS S) THEN (vl IS left\_while\_front) "

R6 = "IF (left IS B) AND (front IS B) AND (right IS S) THEN (vl IS left\_while\_front) "

R7 = "IF (left IS B) AND (front IS S) AND (right IS B) THEN (vl IS left\_while\_front)  "

R8 = "IF (left IS B) AND (front IS B) AND (right IS B) THEN (vl IS left\_while\_back)   "

R9= "IF (left IS S) AND (front IS S) AND (right IS S) THEN   (vr IS right\_while\_front)"

R10 = "IF (left IS S) AND (front IS S) AND (right IS B) THEN (vr IS right\_while\_front)"

R11 = "IF (left IS S) AND (front IS B) AND (right IS S) THEN  (vr IS right\_while\_front)"

R12 = "IF (left IS S) AND (front IS B) AND (right IS B) THEN  (vr IS right\_while\_front)"

R13 = "IF (left IS B) AND (front IS S) AND (right IS S) THEN (vr IS right\_while\_back)"

R14 = "IF (left IS B) AND (front IS B) AND (right IS S) THEN (vr IS right\_while\_back)"

R15 = "IF (left IS B) AND (front IS S) AND (right IS B) THEN  (vr IS right\_while\_front)"

R16 = "IF (left IS B) AND (front IS B) AND (right IS B) THEN  (vr IS right\_while\_front)"

FS.add\_rules([R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R11, R12 , R13 ,R14, R15, R16])

Kod T-S Definiowanie reguł oraz dodanie ich do systemu

* Dodanie wartości na wejścia systemu, ewaluowanie systemu Takagi-Sugeno zerowego rzędu oraz wyrysowanie kilku funkcji dla zmiennej left

FS.set\_variable("left", 100)

FS.set\_variable("front", 100)

FS.set\_variable("right", 100)

outputs=FS.Sugeno\_inference(["vr","vl"])

print(outputs['vr'])

print(outputs['vl'])

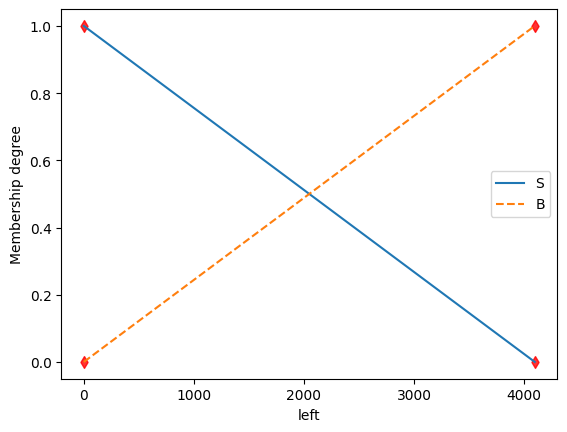
FS.plot\_variable("left")

Kod T-S ustawianie wartości wejściowych testy

**Output:**

18331.943286071728

16592.844974446336

****

* Przeprowadzenie zgodności z tabelą reguł

dic={"S":0, "B":4000}

TR=np.array([[dic["S"],dic["S"],dic["S"]],  # 1 S   S   S   front   front

             [dic["S"],dic["S"],dic["B"]],  # 2 S   S   B   back    front

             [dic["S"],dic["B"],dic["S"]],  # 3 S   B   S   back    front

             [dic["S"],dic["B"],dic["B"]],  # 4 S   B   B   back    front

             [dic["B"],dic["S"],dic["S"]],  # 5 B   S   S   front   back

             [dic["B"],dic["B"],dic["S"]],  # 6 B   B   S   front   back

             [dic["B"],dic["S"],dic["B"]],  # 7 B   S   B   front   front

             [dic["B"],dic["B"],dic["B"]]]  # 8 B   B   B   back    front

for i in TR:

    FS.set\_variable("left", i[0])

    FS.set\_variable("front", i[1])

    FS.set\_variable("right", i[2])

    outputs=FS.Sugeno\_inference(["vr","vl"])

    print(f"Regula {i}  : vl={outputs['vl']} , vr={outputs['vr']}")

Kod T-S Testowanie zgodności z tabelą reguł

**Output:**

Regula [ 0 0 0] : vl=20000.0 , vr=20000.0

Regula [ 0 0 4096] : vl=-20000.0 , vr=20000.0

Regula [ 0 4096 0] : vl=-20000.0 , vr=20000.0

Regula [ 0 4096 4096] : vl=-20000.0 , vr=20000.0

Regula [4096 0 0] : vl=20000.0 , vr=-20000.0

Regula [4096 4096 0] : vl=20000.0 , vr=-20000.0

Regula [4096 0 4096] : vl=20000.0 , vr=20000.0

Regula [4096 4096 4096] : vl=-20000.0 , vr=20000.0

Tabela dla porównania:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lp. | left | front | right | VI | Vr |
| 1 | S | S | S | front | front |
| 2 | S | S | B | back | front |
| 3 | S | B | S | back | front |
| 4 | S | B | B | back | front |
| 5 | B | S | S | front | back |
| 6 | B | B | S | front | back |
| 7 | B | S | B | front | front |
| 8 | B | B | B | back | front |

Można przyjąć pewne uproszczenia aby sprawdzić poprawoność działania systemu na skrajnych wartościach:

* S= 0 przynależność do zbioru gdzie przeszkoda jest bardzo daleko jest największa
* B= 4096 przynależność do zbiory gdzie przeszkoda jest blisko jest największa
* front = 20 000
* back = -20 000

jeśli tak przyjmiemy i porównamy wyniki to rozkład wartości dla reguły zgadza się z tabelą zobaczymy że system działa poprawnie.

* Można również pokazać jak działa system nie tylko w skrajnych wartościach niestety mimo wszytko nie uda pokazać się całej przestrzeni możliwych rozwiązań ponieważ nie jesteśmy w stanie tworzyć wykresów więcej niż 3 wymiarowe dlatego można posłużyć się pewnymi zależnościami i np. przyjąć na wejście jednego z czujników max lub min wartość i rozpatrywać tylko jedno wyjście:

import numpy as np

import matplotlib.pyplot as plt

#from mpl\_toolkits.mplot3d import Axes3D

%matplotlib inline

plt\_left= np.linspace(0, 4000, 40)

plt\_front = np.linspace(0, 4000, 40)

X, Y = np.meshgrid(plt\_left, plt\_front)

vl=np.zeros((40,40))

for i in range(40):

    for j in range(40):

        FS.set\_variable("left", plt\_left[i])

        FS.set\_variable("front", plt\_front[j])

        FS.set\_variable("right", 0)

        outputs=FS.Sugeno\_inference(["vr","vl"])

        vl[i][j]=outputs['vl']

# Tworzenie wykresu 3D

fig = plt.figure()

ax = fig.add\_subplot(111, projection='3d')

ax.plot\_surface(X, Y, vl, cmap='coolwarm')

# Ustawienia osi

ax.set\_title('vl')

ax.set\_xlabel('left')

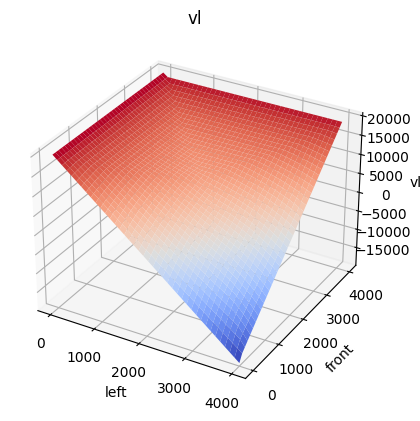
ax.set\_ylabel('front')

ax.set\_zlabel('vl')

# Pokazanie wykresu

plt.show()

**Output:**

****Wartość right = min

**R5**

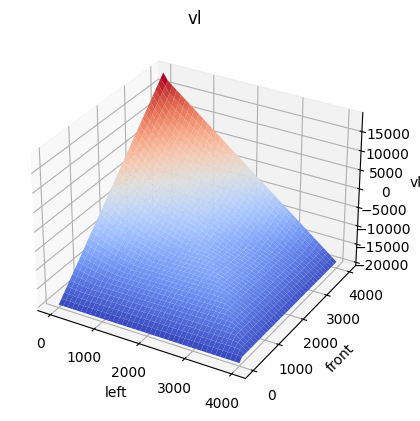
**R1 R6**

**(front)**

**(*back)***

**R8**

Wartość right = max

****

Można zauważyć że skrajne rogi wykresów spełniają poszczególne reguły a powierzchnie miedzy nimi są możliwymi wartościami na wyjściu vl systemu.

## Zmiana systemu na Takagi-Sugeno zerowego rzędu, część II

Zostały tylko zmienione reguły

# Define fuzzy rules

R1 = "IF (left IS S) AND (front IS S) AND (right IS S) THEN (vl IS left\_while\_front)  "

R2 = "IF (left IS S) AND (front IS S) AND (right IS B) THEN (vl IS left\_while\_front)  "

R3 = "IF (left IS S) AND (front IS B) AND (right IS S) THEN (vl IS left\_while\_front)   "

R4 = "IF (left IS S) AND (front IS B) AND (right IS B) THEN (vl IS left\_while\_front)   "

R5 = "IF (left IS B) AND (front IS S) AND (right IS S) THEN (vl IS left\_while\_back) "

R6 = "IF (left IS B) AND (front IS B) AND (right IS S) THEN (vl IS left\_while\_back) "

R7 = "IF (left IS B) AND (front IS S) AND (right IS B) THEN (vl IS left\_while\_front)  "

R8 = "IF (left IS B) AND (front IS B) AND (right IS B) THEN (vl IS left\_while\_front)   "

R9= "IF (left IS S) AND (front IS S) AND (right IS S) THEN   (vr IS right\_while\_front)"

R10 = "IF (left IS S) AND (front IS S) AND (right IS B) THEN (vr IS right\_while\_back)"

R11 = "IF (left IS S) AND (front IS B) AND (right IS S) THEN  (vr IS right\_while\_front)"

R12 = "IF (left IS S) AND (front IS B) AND (right IS B) THEN  (vr IS right\_while\_back)"

R13 = "IF (left IS B) AND (front IS S) AND (right IS S) THEN (vr IS right\_while\_front)"

R14 = "IF (left IS B) AND (front IS B) AND (right IS S) THEN (vr IS right\_while\_front)"

R15 = "IF (left IS B) AND (front IS S) AND (right IS B) THEN  (vr IS right\_while\_back)"

R16 = "IF (left IS B) AND (front IS B) AND (right IS B) THEN  (vr IS right\_while\_front)"

FS2.add\_rules([R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8, R9, R10, R11, R11, R12 , R13 ,R14, R15, R16])

dic={"S":0, "B":4096}

TR=np.array([[dic["S"],dic["S"],dic["S"]],  # 1 S   S   S   front   front

             [dic["S"],dic["S"],dic["B"]],  # 2 S   S   B   back    front

             [dic["S"],dic["B"],dic["S"]],  # 3 S   B   S   back    front

             [dic["S"],dic["B"],dic["B"]],  # 4 S   B   B   back    front

             [dic["B"],dic["S"],dic["S"]],  # 5 B   S   S   front   back

             [dic["B"],dic["B"],dic["S"]],  # 6 B   B   S   front   back

             [dic["B"],dic["S"],dic["B"]],  # 7 B   S   B   front   front

             [dic["B"],dic["B"],dic["B"]]])  # 8    B   B   B   back    front

for i in TR:

    FS2.set\_variable("left", i[0])

    FS2.set\_variable("front", i[1])

    FS2.set\_variable("right", i[2])

    outputs=FS2.Sugeno\_inference(["vr","vl"])

    print(f"Regula {i}  : vl={outputs['vl']} , vr={outputs['vr']}")

Kod zmiana kodu aby robot podążał za przeszkodą

**Output:**

Regula [ 0 0 0] : vl=20000.0 , vr=20000.0

Regula [ 0 0 4096] : vl=20000.0 , vr=-20000.0

Regula [ 0 4096 0] : vl=20000.0 , vr=20000.0

Regula [ 0 4096 4096] : vl=20000.0 , vr=-20000.0

Regula [4096 0 0] : vl=-20000.0 , vr=20000.0

Regula [4096 4096 0] : vl=-20000.0 , vr=20000.0

Regula [4096 0 4096] : vl=20000.0 , vr=-20000.0

Regula [4096 4096 4096] : vl=20000.0 , vr=20000.0

Tabela dla porównania:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lp. | left | front | right | VI | Vr |
| 1 | S | S | S | front | front |
| 2 | S | S | B | front | back |
| 3 | S | B | S | front | front |
| 4 | S | B | B | front | back |
| 5 | B | S | S | back | front |
| 6 | B | B | S | back | front |
| 7 | B | S | B | front | back |
| 8 | B | B | B | front | front |

## Zmiana systemu na Takagi-Sugeno zerowego rzędu, część III

A przerobi system do podążania za światłem należy postąpi analogicznie jak w podpunkcie 3.4.

Zostało również zamienione S z B: a

L\_S = sf.FuzzySet(points=[[0., 1.],  [MaxProximitiSignal, 0.]], term="B")

L\_B = sf.FuzzySet(points=[[0., 0.], [MaxProximitiSignal,1]], term="S")

FS2.add\_linguistic\_variable("left", sf.LinguisticVariable([L\_S, L\_B], concept="left"))

R\_S = sf.FuzzySet(points=[[0., 1.],  [MaxProximitiSignal, 0.]], term="B")

R\_B = sf.FuzzySet(points=[[0., 0.], [MaxProximitiSignal,1]], term="S")

FS2.add\_linguistic\_variable("right", sf.LinguisticVariable([R\_S, R\_B], concept="right"))

F\_S= sf.FuzzySet(points=[[0., 1.],  [MaxProximitiSignal, 0.]], term="B")

F\_B= sf.FuzzySet(points=[[0., 0.], [MaxProximitiSignal,1]], term="S")

FS2.add\_linguistic\_variable("front", sf.LinguisticVariable([F\_S, F\_B], concept="front"))

Kod zmiana kodu realizująca podążanie za światłem

Aby to przetestować tabela rebół będzie taka sama tylko wartości maksymalnych przynależności będzie inna ponieważ jest charakterystyka odczytywanych wartości z czujników

dic={"S":4096, "B":0}

Kod 12 zmiana kodu realizująca podążanie za światłem

**Output:**

Regula [4096 4096 4096] : vl=20000.0 , vr=20000.0

Regula [4096 4096 0] : vl=20000.0 , vr=-20000.0

Regula [4096 0 4096] : vl=20000.0 , vr=20000.0

Regula [4096 0 0] : vl=20000.0 , vr=-20000.0

Regula [ 0 4096 4096] : vl=-20000.0 , vr=20000.0

Regula [ 0 0 4096] : vl=-20000.0 , vr=20000.0

Regula [ 0 4096 0] : vl=20000.0 , vr=-20000.0

Regula [ 0 0 0] : vl=20000.0 , vr=20000.0

Tabela dla porównania:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Lp. | left | front | right | VI | Vr |
| 1 | S | S | S | front | front |
| 2 | S | S | B | front | back |
| 3 | S | B | S | front | front |
| 4 | S | B | B | front | back |
| 5 | B | S | S | back | front |
| 6 | B | B | S | back | front |
| 7 | B | S | B | front | back |
| 8 | B | B | B | front | front |

# Ćwiczenie III realizacja podążania do celu.

## Część I

Moja implementacja realizacji jadu do punktu o współrzędnych x,y

KOD:

# obliczanie korekty kąnta aby robot był zwrócony do celu

def correctAngle(s,x ,y,chi\_C): # chi\_C - obecny kąt , x,y - pozycja docelowa

    x\_c, y\_c = khep.k3ReadPosition(s)

    psi = lambda x, y : chi\_c - np.arctan((y\_c-y)/(x\_c-x))

    return  psi(x,y)

#  oblicznie nakrutszej drogi do celu

def calculateDistance(s,x,y,chi\_c):

    x\_c, y\_c = khep.k3ReadPosition(s)

    d = lambda x, y : np.sqrt((x\_c-x)\*\*2 + (y\_c-y)\*\*2)

    return d(x,y)

def goTo(s,x,y,chi\_c):

    #funkcja obracająca robota

    #rotateRobot(s,correctAngle(s,x,y,chi\_c)) #obrót w stronę celu

    khep.setspeed(calculateDistance(s,x,y,chi\_c),calculateDistance(s,x,y,chi\_c)) # jazda prosto

## Część II

KOD:

def k3FuzzyGoalDef():

    R           = 44 #[mm]

    MaxZ        = 7\*R\*np.sqrt(2)

    MaxSpeed    = 20000

    MaxPsi      = 3

    z           = ctrl.Antecedent(np.arange(0,MaxZ+1,1), 'z')

    psi         = ctrl.Antecedent(np.arange(-MaxPsi,MaxPsi+1,1), 'psi')

    vl          = ctrl.Consequent(np.arange(-MaxSpeed,MaxSpeed+1,1), 'v1')

    vr          = ctrl.Consequent(np.arange(-MaxSpeed,MaxSpeed+1,1), 'v2')

    z['NR']   = fuzz.trimf(z.universe, [0,    0, MaxZ])

    z['FR']   = fuzz.trimf(z.universe, [0,   MaxZ , MaxZ])

    psi['N']  = fuzz.trimf(psi.universe, [-MaxPsi,   -MaxPsi , 0])

    psi['Z']  = fuzz.trimf(psi.universe, [-MaxPsi,   0 , MaxPsi])

    psi['P']  = fuzz.trimf(psi.universe, [0,   MaxPsi , MaxPsi])

    vl['back']  = fuzz.trimf(vl.universe, [-MaxSpeed,   -MaxSpeed , 0])

    vl['stop']  = fuzz.trimf(vl.universe, [-MaxSpeed,   0 , MaxSpeed])

    vl['front'] = fuzz.trimf(vl.universe, [0,   MaxSpeed , MaxSpeed])

    vr['back']  = fuzz.trimf(vr.universe, [-MaxSpeed,   -MaxSpeed , 0])

    vr['stop']  = fuzz.trimf(vr.universe, [-MaxSpeed,   0 , MaxSpeed])

    vr['front'] = fuzz.trimf(vr.universe, [0,   MaxSpeed , MaxSpeed])

    z.view()

    psi.view()

    vl.view()

    # rules definition

    # Rule in a fuzzy control system, connecting antecedent(s) to consequent(s)

    rule1 = ctrl.Rule(antecedent=(z['NR'] & psi['N']), consequent=(vl['back'], vr['front']) )

    rule2 = ctrl.Rule(antecedent=(z['NR'] & psi['Z']), consequent=(vl['stop'], vr['stop']) )

    rule3 = ctrl.Rule(antecedent=(z['NR'] & psi['P']), consequent=(vl['front'], vr['back']) )

    rule4 = ctrl.Rule(antecedent=(z['FR'] & psi['N']), consequent=(vl['back'], vr['front']) )

    rule5 = ctrl.Rule(antecedent=(z['FR'] & psi['Z']), consequent=(vl['front'], vr['front']) )

    rule6 = ctrl.Rule(antecedent=(z['FR'] & psi['P']), consequent=(vl['front'], vr['back']) )

    # The system is initialized and populated with a set of fuzzy Rules

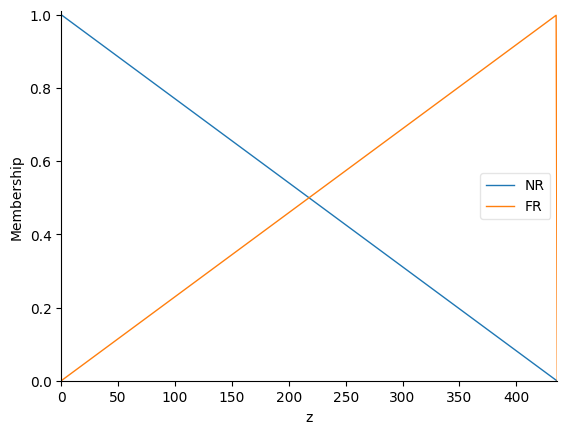
    goal\_ctr = ctrl.ControlSystem([rule1,rule2,rule3,rule4,rule5,rule6])

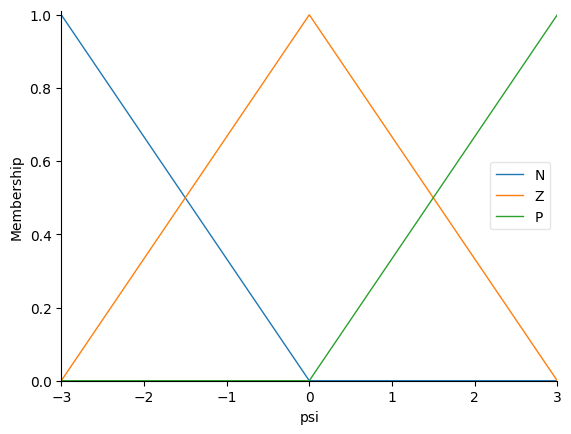
    # Calculate results from a ControlSystem

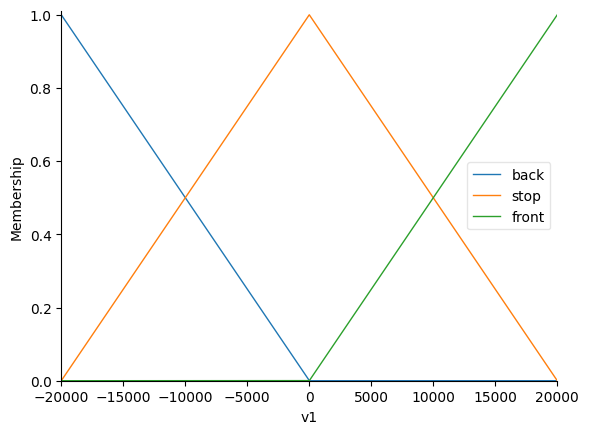
    goal\_sym = ctrl.ControlSystemSimulation(goal\_ctr)

    return goal\_sym

**Output:**







## Część III

Została podjęta próba napinania symulatora dla naszego sytemu rozmytego niestety nie został on ukończony co za tym idzie nie można było wkreślić dróg dla robota

KOD:

class Symu:

    def \_\_init\_\_(self, MPP=2, chiGL=0, startPosition=[0, 0]):

        self.MPP = MPP

        self.chiGL = chiGL

        self.position = startPosition

    #obliczenie prędkości liniowej

    def vlinear(self, vl, vr):

        return [vl \* self.R, vr \* self.R]

    def setPosition(self, x, y):

        self.position[0] = x

        self.position[1] = y

    def getPosition(self):

        return self.position

    def setAngle(self, angle):

        self.chiGL = angle

    def setSpeed(self, vl, vr):

        2+2

        vl\_lin, vr\_lin = self.vlinear(vl, vr)

        # zwrotu wektorów poszczególnych kół

        vxL = vl\_lin \* np.cos(self.chiGL)

        vyL = vl\_lin \* np.sin(self.chiGL)

        vxR = vr\_lin \* np.cos(self.chiGL)

        vyR = vr\_lin \* np.sin(self.chiGL)

        # obliczenie nowej pozycji

        new\_x = ((vxL + vxR) / 2 + self.position[0])

        new\_y = ((vyL + vyR) / 2 + self.position[1])

        # obliczenie nowego kąta względem osi x

        psi = lambda x, y: self.chiGL - np.arctan((self.position[0] - y) / (self.position[1] - x))